



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE

FACULTAD DE ARTE

ESCUELA DE ARTES VISUALES

INTERFAZ SIMBIÓTICA
PROGRAMANDO UNA CATARSIS KAWAII

ISIDORA JOSEFINA PESCE ROSSAT

Ensayo Crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae
para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Escultura.

Profesora Guía Taller de Grado: Elisa Aguirre Robertson
Profesora Guía Preparación de Ensayo: Carla Motto Tejada

Santiago, Chile

2022

AGRADECIMIENTOS

A mis papás que me apoyaron siempre con esta carrera y mis crisis.

A Juampi por quererme y ayudarme de sobremanera, y a Ivania por acompañarme a la universidad y al galpón. Sin ellos dos no hubiese podido terminar mi carrera.

Al Team Cariñito de escultura que siempre están ahí, me cuidan y me motivan a seguir indagando en mis intereses. Gracias por siempre recordarme que mis investigaciones son válidas.

A Vito por encaminarme en mi ensayo y ver mahou shoujos conmigo en los tiempitos libres. A Chris por toda su ayuda y nuestras conversaciones catárticas. Ambas lograron hacer el escribir un proceso mucho más lindo y amigable.

A Juampa por estresarse editando códigos conmigo y a Soto por siempre aceptar mis dudas de Unity y por sobre todo, ser quien desde un comienzo me dijo que si era capaz de hacer la obra que yo realmente quería.

Gracias a todos por el cariño y por estar.

RESUMEN

En esta investigación se trabajan tres ejes principales; la infancia, el trauma junto a la ansiedad y el vínculo emocional con las máquinas. Esto se indaga a través del impacto emocional e investigación de eventos, tanto históricos como personales, y cómo estos afectan el comportamiento y sentir del ser humano, en especial durante la infancia y en momentos traumáticos. Desde aquí mi investigación se toma de los juguetes electrónicos junto a mi práctica artística, la cual finalmente incorpora la tecnología para realmente generar este vínculo humano-máquina que yo siempre experimente. De esta manera, logro mostrar a las máquinas como “Seres” de contención con las que generamos un lazo, que en consecuencia les da vida. Todo esto en función de lograr que un otro vivencie esta relación híbrida en el contexto de una creciente digitalización de la vida.

Palabras Claves: infancia, máquina, interfaz, vínculo, trauma, ansiedad.

ÍNDICE

Introducción	1
1. La Vie en Rose	4
1.1. Calma Ilusoria	5
1.2. Tecno-Crianza	6
2. Panic at McDonald's	8
2.1. Thanatophobia	9
3. Tatemae Chilensis	10
3.1. Revolución Penosa	13
3.2. Kimo-kawaii al Rescate!	15
3.3. Purgar Mediante la Tragedia	16
4. Giftia	20
4.1. Arduino Sync	26
4.2. "Yo Solo Quería a Alguien II" y lo Encontré	27
4.3. Unity Sync	28
4.4. Estoy Aquí	29
Conclusión	33
Bibliografía	34
Otras referencias	35

INTRODUCCIÓN

Cuando uno es pequeño juega con sus juguetes como si fueran personas reales, pero pasado el tiempo, uno comienza a distanciarse de esa relación emocional que se tiene con los objetos inanimados. En el contexto actual, la mayor parte de los juguetes y juegos que hay se componen de elementos electrónicos, lo que aumenta su interactividad en un intento de hacerlos parecer más vivos.

La mayor parte de mi infancia la pase con un televisor, el Nintendo 64 de mis hermanos y mis juguetes. Tengo la misma cantidad de recuerdos estando con ellos que con gente. Es desde aquí que se genera en mí un vínculo particular con estas máquinas.

En este ensayo analizo mi propia relación con estos “Seres” máquina, y cómo pueden afectar nuestra emocionalidad, en especial en momentos de crisis, causadas tanto por traumas como por ansiedad. Desde esta relación que genero con ellos me cuestiono su humanidad, y a través de mi práctica artística, busco entender tanto para mi misma, como para explicar a un otro, el vínculo que se genera. Borrando, aunque sea de forma momentánea, las etiquetas de máquina y persona.

Con la creciente digitalización que vive la humanidad actualmente, me parece importante seguir cuestionándonos lo que separa a la máquina de una persona en torno a la emocionalidad ¿Somos capaces de sentir hacia una máquina cosas que sentimos por una persona? Cariño, dependencia, responsabilidad, son algunas de las cosas que planteo en este contexto.

En un principio menciono la nostalgia, entendiéndose como una contención ante momentos de mucho estrés, explicando cómo en periodos de crisis, recurrir a elementos de la infancia nos puede ayudar a sobrepasar el sufrimiento, llevándonos al plano ficticio de la seguridad del pasado. Esta calma ilusoria que vive en la ficción sirve luego de herramienta en mi práctica artística.

Desde esta calma que brindan elementos de mi infancia como los juguetes, la televisión y los videojuegos, comienzo el análisis de cómo estas figuras permearon en mi forma de ser actual al tener tanto peso emocional en mi formación. Al entender el contexto de estos elementos en mi vida, logro, por consiguiente, entablar una relación con mis crisis de pánico y mi miedo a la muerte, ambos impulsores de mis obras.

A partir del origen de estos elementos, explico la llegada de la animación japonesa en la cultura chilena, deteniéndome en algunas secuelas que deja en sus consumidores actuales, para revisar luego, cómo a través de esto comienzan ciertas apropiaciones ideológicas y estéticas que, en consecuencia, me permiten explorar sus visualidades. Por otra parte, destaco el movimiento kawaii y cómo de este surge una forma de expresión grotesca. Así, desde lo kimo-kawaii me permito analizar conceptos comportamentales tanto en mi misma como en otros.

Exploradas estas temáticas se nos abre la posibilidad de entender algunas obras que he realizado en los últimos años. Tanto los materiales como las imágenes que plasmo, aluden a los conceptos previamente mencionados. Si bien, en un comienzo fue de forma menos reflexiva y consciente, tras ardua insistencia, llegué a la comprensión de la manera en la que utilizo estos conceptos en mi obra. Esto me ha permitido llegar a las tecnologías que tanto observé en mi infancia, pero ahora vistas como una herramienta para mi propio hacer.

A partir de este nuevo interés, surge la imagen del cyborg como un ente que transita entre lo vivo y lo no vivo, igual que los juguetes de mi infancia. Impulsada por la tecnología y sus derivas, procedo a mencionar algunos artistas que me mostraron desde esa vereda, posibilidades de lo digital y el vínculo con el objeto en el arte.

A partir de todo aquello, abordo la exploración vivida con lenguajes de programación como el C++ y C# con el fin de generar una obra, pero a la vez, experimentar la instancia de dialogar directamente con las máquinas como lograr que ellas se comuniquen entre sí.

Por último, explico en detalle la obra final, tanto de sus materialidades como de sus conceptos, al igual que su funcionamiento y mecanismos. Habiendo explicado esto, la analizo en mayor profundidad, indagando cómo se entiende la relación máquina-persona a través de la interacción con la misma.

1. LA VIE EN ROSE

El término nostalgia, nos remite a la añoranza de un momento o la sensación de un tiempo mejor que solo existe en el pasado. Casi como un método de transporte, nos lleva a donde los problemas actuales no tienen cabida y uno se vuelve inmune a cualquier factor que lo pueda alterar. A veces, estando atrapado en un torbellino de estrés y ansiedad, uno busca algo a lo que aferrarse, algo que te brinde esa seguridad que tanto se necesita en esos momentos. Madigan (2015) explica que la nostalgia se tiende a gatillar en momentos donde el estado anímico está alterado, casi como una respuesta del inconsciente a una situación extremadamente agobiante, donde automáticamente nos retraemos a un lugar donde éramos felices, funcionando como un “antídoto ante la tristeza y la melancolía” (p.75). Es por esto que ver objetos vintage o de periodos correspondientes a nuestra niñez nos dan una sensación reconfortante, muchas veces, independientemente de cómo hayan sido dichas infancias.

En mi vida he tenido periodos en los que la ansiedad y el miedo tienen menos control sobre mí, pero nunca he logrado ser libre. El miedo manifestado en todas sus formas, mutando y deformándose, deformándome. Aun así, independiente de cómo ha influido en mí el miedo, logro llegar a la nostalgia pura que tiñe de rosa mis recuerdos y cambia mi percepción del pasado, aun cuando en ese momento no me sentía a salvo, porque nunca sabía lo que iba a suceder. Hay una constante en un periodo de mi vida que ahora de adulta entiendo como seguro, allí no me iba a suceder nada. Ahora al saber que nada pasó, el pasado me trae seguridad, seguridad de un periodo donde indudablemente estaré completamente a salvo. Esta calma del pasado, en el momento presente es nostálgica, aun cuando la realidad nunca fue tranquila. La infancia como concepto se vuelve un lugar de contención desde lo irreal.

1.1 Calma ilusoria

Esta idea de vivir en la constante nostalgia de algo que nunca fue, es un concepto que plantea Juan Carlos Saloz. Él expone que esta generación (comprendida por los que nacimos en los años 90) no solo está increíblemente marcada por la nostalgia de su propia infancia, sino que se roba la infancia de la generación anterior (los nacidos en los 80). (Saloz, 2019, p.15-24). Esto resonó mucho conmigo. Yo no extrañaba mi infancia por ser mejor que lo que vivo ahora, la extraño por algo que nunca viví, un anhelo de querer algo que no tuve y no podré tener, esa vida tan mía como ajena, que me pertenecía, pero nunca reclamé.

Estos períodos seguros, inexistentes y que nunca viví, se transforman en ficciones que transitan entre lo real y lo irreal, convergen en una sola realidad. Andrea Soto Calderón (2019) enuncia la ficción según Ranciére como más que una ilusión, ya no es solo “una fábrica de personajes y de tramas para convertirse en una matriz que permite instituir y reconfigurar una escena” (p.25) pasa a ser una versión más de la realidad, una compañía que la completa y que se amolda al individuo. Esta tiene la habilidad de alterar la realidad y crear calma en los momentos más turbulentos, al igual que subvertir los más tranquilos.

A veces necesitamos la ficción para enfrentarnos a la crudeza de lo incambiable. En esta ficción derivada de la nostalgia es donde he encontrado refugio aún en la adultez. En especial dentro de ciertos elementos que se relacionan con lo infantil. Estos mismos imaginarios son los que nos revierten a la calma, a un lugar falso donde uno se puede hospedar hasta volver a un estado más equilibrado y tener la fuerza de retomar la realidad.

Utilizo esta posibilidad que da la ficción como herramienta en mi propia obra a través del uso de colores suaves, imágenes con guiños a caricaturas y otros elementos del pasado como tecnologías de mi infancia. Todo esto en función de posicionar al espectador en ese espacio ficticio y seguro del pasado. Luego de tener estos elementos más amenos, incorporo algo siniestro, a veces ominoso dentro de la imagen, que disloque la estética anteriormente descrita, logrando un choque entre visualidades y sentido.



Pesce. I. (2020). Reflejo. [Lápiz pastel sobre peluche].

1.2 Tecno-crianza

Algunos ejemplos de elementos nostálgicos que me interesa investigar son los videojuegos, los juguetes y las caricaturas. Por un lado, son un recurso estético que utilizo mucho, su permanencia en mi vida ha permeado profundamente en la visualidad que he ido trabajando. Por otra parte, tienen la capacidad de contener emocionalmente a alguien, de igual manera que un ser vivo podría hacerlo. Pero sobre esto hablaré más adelante.

Creo que es importante destacar el contexto en el que me relacioné tanto con los juguetes como con la televisión. Durante los inicios de los años 2000, en el ambiente en el que me crié, todos teníamos un televisor en la casa y podíamos verlo de forma diaria durante muchas horas. Yo pasaba

todo el día con la televisión prendida y, aunque no estuviera activamente viéndola, siempre estaba de fondo acompañándome. Wladimir Bernechea (2022) en referencia a cómo la cultura popular nos afectó, menciona “la nostalgia de un momento histórico en que la televisión cumplió un rol paternal” (p.88), ya que realmente muchos de nosotros en vez de comunicarnos con nuestros padres o familiares en casa, recurrimos al televisor. De cierto modo fue parte de nuestra crianza, nos mostró patrones sociales, lecciones morales y de vida, al igual que una figura paterna lo hace. Y creo que esto también sucedió con los videojuegos y juguetes electrónicos. Nos presentaron compañía cuando las figuras tradicionales de soporte no se encontraban. Es por ellos que resulta tan emocionalmente cargada la nostalgia generada por estos dispositivos.

Estos elementos infantiles muchas veces vienen más cargados simbólicamente de lo que se percibe a primera vista, resultan un increíble formato para trabajar temas complejos por su inherente amabilidad. El momento en que uno se concientiza de que estos sucesos solo ocurren dentro de un plano de ficción, nos permite distanciarnos lo suficiente como para que podamos aceptar lo que sucede dentro de esa realidad. Se transforman así en un medio que utilizo para soportar, pero también para analizar momentos de crisis o hasta secuelas de eventos traumáticos por los que he transitado.

2. PANIC AT MCDONALD'S

“La “compulsión por repetir” el trauma—sea en el arte, pesadillas, o estando despierto—es un intento del organismo de dominar el exceso de ansiedad que la incursión original produjo”¹

(Maggie Nelson, 2012, p.11)

Desde mi propia experiencia, comprendo el trauma como un evento emocionalmente intenso que marca a una persona, creando estragos en la vida diaria de esta. Sea a través del desarrollo de trastornos mentales, síndromes, o a través de cambios de comportamiento en quien sufrió el trauma. En síntesis, genera algo que incapacita o altera el vivir cotidiano. Esto también sucede en casos particulares donde ni siquiera se logra comprender el trauma como tal al momento de ser vivido, en donde, como explica Freud, sólo el inconsciente digiere esto y trata de expulsarlo al mundo racional a través del arte.

Mi relación con el trauma va por este camino, donde nunca se puede comprender realmente cuál fue el momento o momentos traumatizantes que pudieron afectarme. Esto en mi práctica artística me lleva a la insistencia en temáticas y lenguajes como el trastorno de pánico y la visualidad infantil, en un intento desesperado de comprender mi propia realidad. Es en la insistencia que logro profundizar en estas temáticas, donde en cada obra se van descascarando nuevas capas de cómo permea el trauma en mi vida. Casi como un dolor diferido, mi obra sufre conmigo e intento representar mi propio sufrimiento, externalizándolo de mí misma.

Así, el evento traumático se vuelve un motor para mi obra, a través de un ejercicio catártico, en el sentido griego de “purificar las pasiones del ánimo mediante las emociones que provoca la contemplación de una situación trágica”². Esta acción de observar mi sufrimiento desde un plano externo, lo transforma en ajeno. Es esta contemplación del escenario traumático lo que me trae calma y resolución ante mis propios miedos.

¹ En idioma original “The “compulsión to repeat” the trauma—be it in art, nightmare, or waking life—is the organism’s attempt to master the surplus anxiety that the original incursion produced.”

² Definición de Catarsis de Oxford Languages.

2.1 Thanatophobia

Mi primera crisis de pánico fue a los 9 años en el McDonald 's. Este evento me dejó comprender por primera vez la mortalidad del ser humano, esta vida no era para siempre. Desde ese momento se generó mi tanatofobia que me acompaña hasta el día de hoy. Es desde este lugar que todas mis temáticas ansiosas y distópicas surgen. Desde este punto comienza, la incesante indagación sobre el trauma. Así, utilizo este miedo a mi propia mortalidad como un elemento que otorgo a los personajes que habitan mis obras, a “Seres” no vivos que de repente se ven agobiados por esto tan ficticio para ellos cómo sería morir. Recuerdo que cuando era pequeña pensar que los personajes de las caricaturas tenían suerte, porque ellos no podían morir, siempre iba a haber un capítulo de la serie a la que se pueda volver en donde ellos estarán vivos para siempre. Este mismo pensamiento lo llevo a mi trabajo, dándolo vuelta y otorgándoles mortalidad a estos “Seres”. No como una venganza, sino que como una petición de ayuda a ellos.

3. TATEMAE CHILENSIS

Estas mismas criaturas infantiles e inmortales son las que me han ayudado a superar algunos de los peores momentos, inclusive en la adultez. Hay algo en la estética y funcionamiento de estos “Seres” digitales (en el caso de la televisión y los videojuegos) y de peluche y plástico (en el caso de los juguetes) que me separa de mí misma y me lleva a un plano ficticio en el cual puedo habitar.

Retomando lo que mencionaba antes sobre el impacto que pudo tener la televisión y los juguetes en mi forma de entender el mundo, como respuesta a una crianza suplente cuando la tradicional se encontraba en pausa, creo que es interesante, en especial respecto a la estética y forma de trabajar temáticas que fue adquiriendo mi obra, fijarnos en la procedencia de estos contenidos que muchos fuimos consumiendo.

Si bien, una gran parte de las series y los juguetes que llenaron mi imaginario durante mis primeros años venían de occidente, una cantidad no menor provenía de Asia, en particular Japón. Si bien es un país sísmico y costero al igual que Chile, realmente en términos de cultura hay muy poco en común, pero gracias al masivo consumo de anime, de a poco la cultura nipona fue colándose dentro de la chilena, y en particular, de la mía.

Los primeros animes comenzaron a llegar a Chile de a poco en los años 70, recibiendo una muy buena respuesta por parte de los niños de la época. Una vez comprobado, a finales de esta década, que el anime sí podría funcionar en Chile, comenzaron a traer una cantidad mucho mayor durante los 80. Su contenido fue creado por una generación que de niños experimentó la segunda guerra mundial en Japón. Adultos huérfanos que traían personajes carentes de una figura paterna relevante o si quiera existente. Este fue el tipo de animación que llegó desde Japón a Chile durante la dictadura militar, período en el cual este tipo de personajes valientes que se hacían valer por sí mismos, eran justo lo que necesitaba ver toda una generación de niños chilenos que vivían momentos difíciles. Fue en este contexto donde ambos países se unían, si bien algunos aspectos culturales eran muy ajenos a la nuestra, los jóvenes veían algo más profundo en común, sufrían

juntos y se acompañaban. Luego de décadas viendo anime, las costumbres que se veían comenzaban a volverse cultura pop y entrando en el inconsciente chileno de generación.

Pasados los años, Chile nunca dejó de ver animé, al contrario, el consumo subió, haciéndolo uno de los países que más anime incorporó a su programación en el mundo. Esto generó la normalización de ciertas estéticas y patrones de comportamiento en la población tras una larga historia de exposición a este contenido.

En *Neo Tokio, historia del anime en la cultura chilena*, ensayo escrito de Wladimir Bernechea, se cita a la autora Ignacia Salazar que, en referencia al estallido social del pasado 18 de octubre del 2019, menciona que “cabe destacar: no es que solo nos guste el anime en Chile, sino que, para este proceso social, nos hemos apropiado de él. Hablo de apropiarnos del anime porque hemos tomado los valores e ideologías que se repiten en las animaciones japonesas más comunes, y lo hemos trasladado al momento social que atravesamos” (Salazar, 2019, como se citó en Bernechea 2022). Y no solo lo llevamos a situaciones particulares, creo que estas ideologías las tenemos tan en nuestro subconsciente, que inconscientemente hemos adoptado algunos patrones de comportamiento provenientes de la cultura japonesa en nuestro diario vivir. Como gran ejemplo de cómo este fenómeno de apropiación toma fuerza en el mundo del arte en Chile nos encontramos con el pintor Marco Arias, quien toma imágenes de animes que vio en su infancia y los retrata en el bastidor, como un acto de formalizar este contenido como parte de la historia de la academia del arte. Al igual que Salazar, él plantea que “pertenecer es consumir (o ser consumido)” (Arias, 2020), nos volvemos parte de lo que vemos y lo que vemos se vuelve parte de nosotros.



Arias. M. (2018). We've got the power. [Pinturas y cajas de luz]. Ceina Instituto Nacional.

Esta misma apropiación sucede en aspectos comportamentales. Un ejemplo muy prominente que he visto en mi misma es la necesidad casi altruista de no molestar al otro o *tatema*³, de no comentar mi sufrimiento y guardarlo para mí misma. Esto lleva al embotellamiento que luego logro manifestar únicamente a través de mi quehacer artístico. Este comportamiento me lleva al ejercicio previamente descrito de necesitar insistir en ciertas temáticas, ya que de cierto modo, al nunca exteriorizar de forma verbal mis propios traumas, no logré entenderlos en su momento, dejándome en un bucle infinito.

³ “*tatema* (建前) significa literalmente fachada (建 es el kanji de 建てる, «construir» y 前 es «antes» o «delante de»)". Recuperado de Japón and More.

3.1 Revolución Penosa

A partir de esta internalización, también surge la apropiación de algunas visualidades que se repiten en la cultura pop japonesa, como, por ejemplo, el concepto de lo *kawaii*⁴. Pero para realmente entender este fenómeno, creo que es importante revisar su historia, que sigue permeando hasta el día de hoy.

El concepto contemporáneo de *kawaii* surge en Japón tras dos momentos críticos en los que este fue un medio de revolución. El primero, a inicios de los años 60, bajo el contexto de protestas universitarias donde los alumnos se sentaban a leer *manga*⁵ (considerado algo infantil) en vez de asistir a clases con contenido académico. Y el segundo fue en la década de los 70, donde muchas quinceañeras comenzaron a cambiar la caligrafía con la que escribían en el colegio. Redondeando los caracteres, agregando estrellas y corazones al escribir, cambiando palabras, básicamente infantilizando la escritura y el lenguaje. Ambos movimientos utilizaron actos infantiles e increíblemente pasivos, que se transformaron en una muestra de rebelión contra el sistema que los oprimía o les imposibilitaba la individualidad. Desde ese momento, la estética infantil y adorable solo siguió creciendo, llegando a cada aspecto del país. Cosas tan mundanas como el transporte público forrado en imágenes de *Hello Kitty*, hasta tácticas del gobierno para promover el turismo a través de mascotas creadas para cada prefectura.

Si bien el uso masivo de este término es bastante reciente, su origen es mucho más antiguo y se relaciona a conceptos un poco diferentes, pero que siguen inconscientemente presentes al momento de utilizar esta palabra.

El primer registro de *kawaii* se encuentra en un libro del periodo Heian (794-1185), como la versión arcaica “*kaohayushi*” (顔映し), que luego evolucionó a *kawayushi* (かわゆし) que significa,

⁴ “可愛い es un adjetivo del idioma japonés que puede ser traducido al español como “lindo o tierno””. Recuperado de Ikigai Matsuri.

⁵ Comic japones.

vergonzoso, penoso, vulnerable, pequeño, adorable y querible. Los kanjis⁶ que conforman la palabra kawaii (可愛) en chino significan puede ser querido. Históricamente lo adorable y querible solo puede ser eso que es igualmente vulnerable, incapaz y penoso. Entendiendo esto, no sorprende la idea de que las personas que logran ser kawaii son aquellas que no se quejan, con características infantiles que aluden a su debilidad y que asienten a todo lo que pase a su alrededor. Y al ser esto una cualidad tan deseada, culturalmente se llegó a un punto en donde la única manera en que la gente sabe cómo rebelarse es a través de comportamientos pasivos, kawaii.

Dentro de este concepto es donde sitúo la imagen del conejo, como un animal extremadamente frágil y comúnmente considerado kawaii. Viven en un constante estado de alerta ante cualquier tipo de situación que pueda acontecer. Siempre están con la guardia alta, en constante espera de ese depredador, que llegará casi con certeza. Son increíblemente pasivos e indefensos, lo que los hace la mascota perfecta para representar esta estética.

En mi vida la imagen del conejo siempre ha estado presente. Desde que tengo memoria me han fascinado los conejos, pero en esta ocasión los considero también muy pertinentes a mis obras, ya que además de ser un símbolo kawaii, contienen otro elemento que los hace aún más interesantes. Hay una dualidad que presentan al ser un animal muy adorable, pero igualmente ansioso. Este constante estado de alerta los obliga a padecer casi de un nerviosismo funcional, no tienen opción más que enfrentarse al mundo real. Y es desde aquí que relaciono este choque de realidades con otro imaginario derivado de la cultura kawaii, que creo, representa aún mejor esta figura del conejo en la que me interesa profundizar.

⁶ “kanji es uno de los tres sistemas de escritura que se usan para escribir en japonés. Este sistema tiene su origen en China”. Recuperado de Mirando hacia Japón.

3.2 Kimo-Kawaii al Rescate!

Durante los últimos veinte años, surgió el movimiento estético *kimo-kawaii*⁷, el cual se conforma por elementos adorables, pero que causan repulsión al mismo tiempo. Los japoneses comenzaron a utilizar lo *kawaii* como medio para expresar temas considerados “tabú” en esta cultura, como lo ha sido inclusive la salud mental. Esta manera fue la única forma en la que esto fue aceptado por la sociedad.

Personajes como Gloomy Bear, un oso rosado que ataca brutalmente a su dueño (un niño pequeño), o Gudetama, un huevo con depresión, son algunos ejemplos de cómo este nuevo lenguaje permitía de forma socialmente aceptable sufrir. Esta necesidad de la aceptación ajena del sufrimiento propio o de tener que pasar las dolencias por un filtro, se internaliza hasta el punto de transformarse en una necesidad propia. No nace desde el complacer a un otro no molestándolo, sino que ya no se conoce otra forma de comunicar este tipo de padeceres.



Gloomy Bear: Old Bears, New Tricks. Fotograma episodio 2.

⁷ “[キモかわいい] es una palabra formada por “Kimo” que significa repugnante, aterrador o extraño junto con la palabra “Kawaii””. Recuperado de Suki Desu.

De esta misma manera, y debido a la intensidad con la que yo consumí estos imaginarios, fue que esta visualidad kimo-kawaii se volvió algo tan atractivo de incorporar en mi obra.

Por un lado, este no es un concepto nuevo. Es muy similar a la definición de lo grotesco que da Kayser (1957) “que contiene algo juguetón y alegre de igual manera que algo ominoso y siniestro” (p.14). Por otra parte, creo que la forma en que se aplica dentro de la cultura pop japonesa es especialmente pertinente al contexto actual, en una sociedad híper iconográfica y de consumo, este imaginario se vuelve una herramienta idónea para trabajar.

Y es desde esta misma enseñanza que nos deja el anime en Chile, que adquiero esta forma catártica de trabajar a través de un imaginario *kimo-kawaii*, donde la única forma aceptable de expresarme es a través del arte, un arte además visualmente digerible y amigable, un arte grotesco pop.

3.3 Purgar Mediante la Tragedia

Aferrándome a estos conceptos inicialmente de forma inconsciente, comencé mis obras. Desde un lugar catártico que me permitía darle forma a lo que no podía expresar de manera verbal, fui insistiendo y reflexionando, logrando entender cómo se juntaban los conceptos de lo nostálgico y lo traumático dentro de una estética adorable. El miedo y la ansiedad fueron colándose en mi obra de forma natural, al tener tanto peso en mi vida personal, no podía desligarme de estas afecciones que secuestraban mi mente. Esto me llevó a imágenes que tendían al doble sentido, la primera impresión podía ser engañosa. El uso del lenguaje kimo-kawaii fue un recurso que me permitió ir más adentro en mis procesos artísticos.

A medida que empecé a hacerme consciente de lo que estaba planteando en mis trabajos, comencé a utilizar estos conceptos que definí previamente como herramientas que me ayudarían a transmitir algo más claro y concreto, al igual que a profundizar en la reflexión y comprensión de mi propio sufrimiento.



Pesce. I. (2021). *Infancia Suspendingida*. [Escultura de peluche, moldes de yeso y ramas].

En *Infancia Suspendingida* incorporo lo grotesco previamente definido a través de elementos infantiles como el peluche, contrapuesto con la dureza y visceralidad de lo que salía de su boca. El peluche me ayuda a suavizar la imagen, le da una cierta calidez, al igual que nos sitúa contextualmente en la infancia, mientras que el yeso con las ramas y la malla pintada, nos remiten a lo frío, esto que se desliga de lo humano hacia lo monstruoso, factor que nos permite acceder al contenido completo de la obra.

De forma similar al vivir con estas emociones, el proceso de creación de este trabajo también fue un incierto, lo único que era certero era como se vería el conejo, como me veo yo. la manera en que se manifestaron estos seres que emanan desde su boca, fue un proceso íntimo e impredecible que tomó forma y fuerza desde la insistencia que el propio trabajar me permite. Desde una pequeña idea, estas imágenes viscerales iban creciendo, complejizándose tanto matérica como visualmente. El uso de materiales con tonalidades orgánicas me ayudaba a transmitir la sensación de que venían desde el interior del conejo, casi como sus vísceras.



Pesce. I. (2021). Oso Panicoso. [Video-Performance].

Tras otros ejercicios en los que retomaba estos conceptos, fui digiriendo y comprendiendo mejor las posibilidades de esta amenaza y dolor como una ficción, pero no como algo paralelo, sino como una parte más de lo real, la ficción como medio que me ayudaría a ir más allá en mi propia obra. Fue entonces cuando realicé al *Oso Panicoso*, una performance en la que fui arrancando las páginas de un cuaderno que forre en peluche, dentro del cual registre, a través de escritos, los ataques de pánico que había tenido en el último tiempo. Esto de nuevo nos recuerda al principio kimo-kawaii de esconder los pesares en una fachada adorable. La acción de ocultar el dolor, forrar mis penas en peluche para aparentar calidez, otra ficción más. Cada página que arrancaba la arrugaba y metía a la fuerza por la boca del Oso Panicoso hasta llegar a lo más profundo de su estómago. Este oso, una vez lleno de mi sufrimiento, era colocado y sellado dentro de una caja de cartón diseñada para parecer un empaque de juguete. Todos mis miedos, quedaban empaquetados y guardados, ya eran ajenos a mí. Yo ahora tenía el poder de desligarme de mi realidad. Fue ahí que me di cuenta de que había integrado un nuevo componente a esta ecuación que llevaba tanto tiempo profundizando, había incorporado la ficción como un medio de escape de mi propio pesar, de mi propia realidad, dándole una nueva capa a este concepto de realidad y ficción. Una relación simbiótica, como la que tengo yo con los todos los juguetes que he mencionado hasta ahora.

Al ser una persona con cuadros de ansiedad desde una temprana edad, se generó en mí una visión particular del imaginario infantil, en el cual no solo encontré lo siniestro, sino que con el tiempo logré encontrar un escape desde la imagen ficcional. Dentro de los videojuegos y los juguetes que tanto utilice de niña, aunque fuera de forma temporal, podía desligarme de mi misma aún en la adultez. Estos “Seres” que transitan entre lo vivo y lo no vivo, operan dentro de un espacio controlado, lo que brinda tranquilidad. Tienen personalidad y al igual que un ser vivo, pueden ser “espontáneos”, pero siempre desde un área delimitada, lo que asegura el bienestar. Es esta ficción real en la que me inserté, proveniente de la tecnología, la que me dio luces sobre cómo quería seguir trabajando con mi obra.

4. GIFTIA

Donna Haraway (1991) nos habla sobre “Seres” similares a los que yo describo, los cyborg. “Criaturas que son simultáneamente animal y máquina, que viven en mundos ambiguamente naturales y artificiales” (p.253), estos mundos son en los que vivimos constantemente en la actualidad, entre la realidad tangible y la digital. Esto nos acerca aún más a los cyborg de lo que podríamos pensar. Cada vez nos volvemos más uno a través de los crecientes vínculos que se forman entre ambas especies.

Esta línea entre la máquina y el ser orgánico se trabaja mucho en la obra de Masamune Shirow titulada *Ghost in the Shell*. En esta historia los cyborgs, “Seres” que transitan entre la máquina y el humano, conviven con las personas totalmente orgánicas. A partir del personaje principal que solo contiene un cerebro y columna humana, se problematiza la línea que divide la máquina del humano. Lo único que le queda realmente de su humanidad es la mente, pero sin tener recuerdos de su vida como un humano orgánico se cuestiona si realmente cuenta como uno, y que es lo que diferencia a la máquina de una persona. Si una máquina con cerebro humano siente y tiene emociones, tiene consciencia, ¿deja realmente de ser humano?

Como artista mi obra comienza a cuestionarse y preguntarse; ¿Qué es lo humano? Y ¿Cómo se humaniza la máquina? ¿Qué es lo que la hace más humana o más como un ser vivo? A través de diferentes ejercicios me planteo estas preguntas y encuentro cada vez más características humanas en las máquinas. Frank Popper nos habla de la diferencia entre el arte tecnológico y el virtual, siendo este último un arte que busca humanizar a la máquina. “El arte virtual representa un nuevo embarque— nuevo en términos de su humanización hacia la tecnología, su énfasis en la interactividad, su actitud filosófica en relación a lo real y lo virtual, y su visión multisensorial” (Popper, 2007, p.1) De esta manera caigo de forma inconsciente en esta práctica que menciona Popper, lo cual me permitió indagar en la obra de otros artistas que creo importantes como referentes.

Por un lado, tenemos a artistas como Pipin Barr con su obra *The Artist is Present*, compuesta por un videojuego donde uno juega como un espectador que va a ver una performance de Marina Abramovich. En este se simula la llegada al museo y la espera en fila para por fin ver la obra. Es en

ese momento que el juego finaliza, justo antes de que la performance comience. Fue esta obra en particular la que me permitió ver una manera de utilizar los videojuegos como obra de arte.

También me parece pertinente mencionar la obra de Cory Arcangel, escultor que trabaja de manera directa con los videojuegos, la videoinstalación y la visualidad infantil. La manera en la que ambos artistas utilizan conceptos digitales como un medio para expresar diferentes problemáticas, con todo lo que estos elementos conllevan, me motivó a buscar de qué manera yo podía aplicar estas tecnologías en mis obras.



Arcangel. C. (2002). I shot Andy Warhol. [Videojuego Hoggan's Alley alterado].

Por otra parte, también encuentro humanidad en otros "Seres" como los peluches. No creo que solo se puedan generar vínculos con aquellos que requieran de tecnología para volverlos más "vivos". Gelitin es un grupo de artistas que en el año 2005 realizaron un proyecto llamado *Hase*, que consistía en un conejo gigante que dejaron para que este se descomponga en la cima de un cerro italiano. Esta obra nos permite entender el paso de la infancia y la desaparición de esta, al igual que la mortalidad. Además, podemos ver en esta obra su carácter interactivo, pero ya no por parte de la tecnología, sino que por iniciativa de las personas que suben al cerro y se encuentran con esta colosal escultura en la cual pueden descansar y, por consiguiente, acompañar. Como se menciona en un artículo por Packham (2006) "Después de la cansadora subida a la cima del cerro, algunos

visitantes se toman una siesta en la panza del conejo y sienten la calidez que emana después de un día soleado”⁸ (p.80). Se genera una relación simbiótica en donde el peluche ayuda al humano, mientras que la persona le brinda compañía a este, por haber sido abandonado. Estos artistas lograron generar una propuesta que crea un vínculo entre el espectador y la obra misma, aportándole emocionalidad a este objeto, que tras la relación que se genera, comienza a volverse un ser vivo en sus ojos.



Gelitin. (2005). Hase. [Escultura de lana de 61 mts de ancho y 6 mts de alto]. Colletto Fava

No son solamente son artistas quienes resultan referentes importantes en mi práctica, sino que también lo son los juguetes de mi infancia. Los que más destaco en esta ocasión son los videojuegos, los animatronics y los tamagotchi, en los cuales entraremos más en detalle. Los tres tienen un poder inmersivo en donde todos tus sentidos y concentración son requeridos para interactuar con ellos, lo que te lleva al plano de otra realidad, por lo menos hasta que la interacción con estos finalice.

⁸ En su idioma original: “After the exhausting ascent to the hilltop, some visitors take a nap on rabbit’s belly and feel the warmth it gives off after a sunny day.”

Por un lado, los videojuegos tienen un carácter de abstracción de la realidad muy potente. Se transiciona entre uno mismo y el personaje del juego, identificándose con este. Al igual que lo mencionado anteriormente, con respecto al trauma como herramienta artística para que otro “Ser” sienta como yo en mis obras, los videojuegos realizan lo mismo de forma contraria, donde yo comienzo a sentir lo que le sucede a la máquina. No es el personaje quien salta, cuando uno está jugando, uno mismo se refiere al personaje principal como un “yo”; uno salta, uno corre, uno vence y muere en el juego. Todo esto sucediendo dentro de una ficción que nos reconforta y recuerda que es el otro “yo” el que vive eso, aunque, de todos modos, siga siendo un yo. Uno habita una realidad donde nada te afecta, te vuelves inamovible hasta por las acciones más fuertes, una realidad digital que se vuelve tan real como la tangible. Aquí uno se siente empoderado por este carácter invencible, lo llena una calma y seguridad absoluta. Nada te va a afectar, eres completamente ajeno a tus problemas y a ti mismo.

El segundo tipo de juguete que destaco son los animatronics, entendidos tanto los juguetes del estilo de los Furby’s o los FurReal Friends, como las mascotas mecánicas de locales como Chuck E Cheese . Al tener sensores, resultan más cercanos que una máquina cualquiera, logran un vínculo mayor a uno en términos emocionales a los que se generan, por ejemplo, con un microondas. De alguna manera se acerca más a un ser vivo que a un objeto inanimado común, independiente de que estos sean del mismo origen. Se transforman en un “Ser” con vida en nuestro inconsciente.

Esta vida que uno les da origina no solo en su parentesco visual con un ser vivo, sino que también parte desde que interactúan contigo inclusive antes que uno los hago con ellos. Te buscan e interpelan. Se asemejan a lo que haría un ser animado, lo que nos conecta con ellos en otro nivel. A diferencia de los videojuegos, los animatronics pueden comenzar la interacción, lo que mantiene tu atención en la dinámica que se establece entre uno y la máquina. Son una compañía real que carece de “vida”, son entes que transitan entre un ser vivo y uno sin vida.



Furby from Hasbro. 2012. <https://elephant.art/furbies-became-cute-emblem-90s-nostalgia-toy-27022020/>

Por último, se encuentran los Tamagotchis. Juguetes con forma de huevo que contienen una mascota en su interior, lo que hace que quien juegue se vea en una posición paternal/maternal, atendiendo a todas sus necesidades. Este juguete de bolsillo proviene de las palabras japonesas “tamago” (huevo) y “tomodachi” (amigo) que aluden al modo de juego y características de este. Viendo el proceso completo de vida de tu nuevo amigo, desde el nacimiento de este huevo que aparece en pantalla, que luego de nacer comienza a bombardearte con alarmas que suenan durante el día para avisarte que esta criatura tiene hambre, está enfermo, triste o necesita atención hasta su rápida muerte. Creo que este juguete en particular fusionan aspectos importantes que tanto los animatronics como los videojuegos contienen. Por una parte, tienen la urgencia e inmediatez del videojuego donde debes responder en el momento, lo que te atrapa y consume, y en el caso de los animatronics, comparten esta cercanía de amigo que te atrae con su propio actuar, solo que en los tamagotchis, estos te están pidiendo directamente algo, no solo se expresan, ellos necesitan, dependen de ti, poniéndote en una situación de responsabilidad hacia este “Ser”.

Es importante recordar el carácter inmortal de estos “Seres”, ya que terminan siendo el vehículo por el cual represento el miedo a la mortalidad y la ansiedad en mi obra. Esto se ve especialmente marcado en el caso de los Tamagotchi, ya que a diferencia de los otros juguetes ellos tienen mortalidad integrada. Si uno no responde a sus llamados, en poco tiempo este ser morirá. Si

bien, tienes la opción de reiniciar el juego para que nazca otro Tamagotchi, cada uno morirá inevitablemente. Esta función de reinicio logra suavizar lo que para muchos niños es un primer acercamiento a la muerte, pero solo a través de lo kawaii.



Foto por Jamie Wiseman/Daily Mail/REX/Shutterstock. Tamagotchi An Electronic Toy Pet Which Needs Feeding and Playing. 1997. <https://mashable.com/article/original-tamagotchi-is-back>

La forma en la que represento estos juguetes es desde la imagen de la tecnología de cierto modo obsoleta. No obsoleta en su vigencia conceptual en la actualidad, sino más bien en términos técnicos. Como menciona Zielinski (2011) “no buscar lo viejo, lo ya existente desde siempre, en lo nuevo, sino descubrir cosas nuevas, sorprendentes, en lo viejo” (p.4). Por un lado me interesa rescatar algo desde una visión nueva que, en el momento de creación de dichos artefactos, no se tenía consciente, y por otro lado, me importa indagar en las posibilidades conceptuales que presentan estos juguetes para ir empleando nuevos puntos de vista a estos elementos tan familiares, que tanto me impactaron y siguen afectando.

Esta cercanía hacia la máquina me ha llevado a comenzar mi exploración dentro de las nuevas tecnologías, desde video instalaciones hasta la utilización de sensores para involucrar directamente al espectador. Una obra donde esta misma interactúe primero con el público, que llegue de forma espontánea y que uno se vea en la necesidad de responderle. Tanto como nosotros

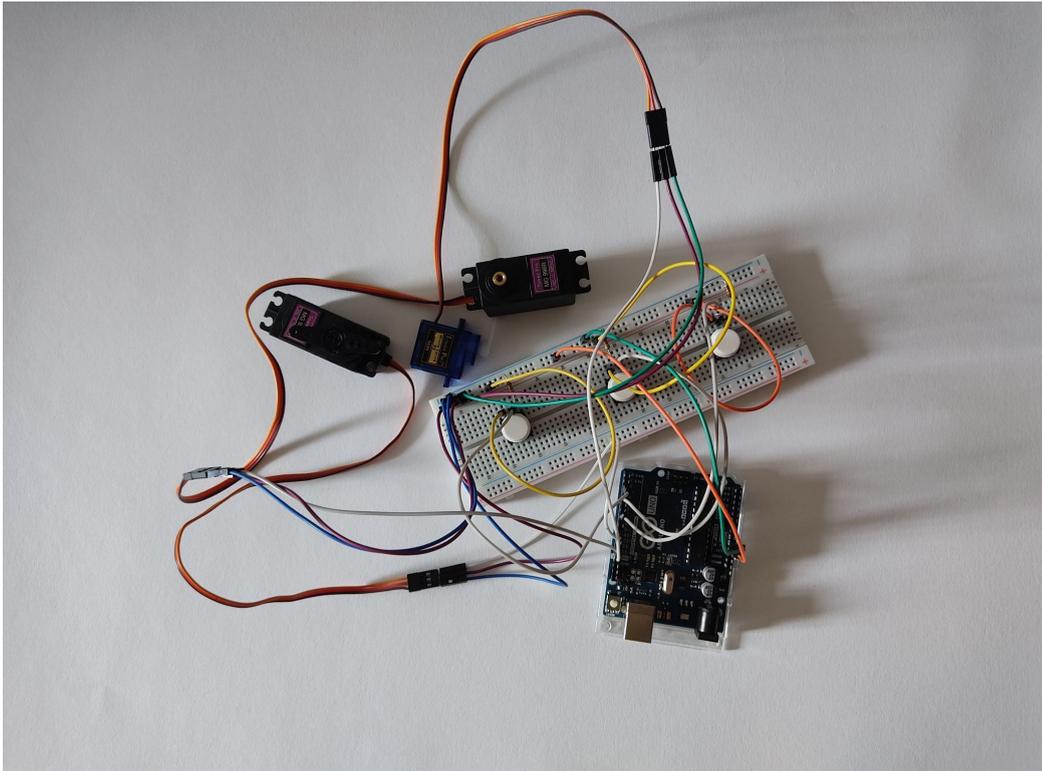
necesitamos estos escapes de ficción, ellos nos necesitan a nosotros, y es eso lo que quiero dar a entender. Es una relación simbiótica donde la artificialidad nos alimenta y nosotros la alimentamos a ella. Esa relación simbiótica de constante dar y recibir se genera con los “Seres” artificiales de una forma muy única, y quizás, sea imposible de lograr con otro ser vivo.

La única forma de posibilitar este vínculo, al igual que con los seres humanos, es mediante la comunicación y el cuidar la relación a través del constante contacto. Para comunicarnos podemos interactuar con ellos a través del uso de las máquinas, pero si solo nos detenemos en esta capa de comunicación no las entenderemos de forma real y sería solamente unidireccional, donde nosotros nos aprovechamos de ellas. Es por esto que me planteo el desafío de poder entenderlas a ellas también.

4.1 Arduino Sync

Siguiendo mi práctica artística, me vi en la necesidad de integrar elementos tecnológicos a mis obras, los cuales no solo me permitirían poner en diálogo dentro de mi trabajo los conceptos relacionados al cyborg que planteé anteriormente, sino que también me darían la posibilidad de experimentar directamente la relación humano-máquina. Para lograrlo, tuve que aprender, en un comienzo C++, un lenguaje de programación con el que podía utilizar placas electrónicas de Arduino⁹. Estas placas se conectan al computador, donde uno les inserta un código en este lenguaje para que ellas sepan qué deben hacer. Es un proceso muy similar al de aprender un nuevo idioma para comunicarse con alguien de otro país. Al ir aprendiendo cómo escribir el código, fui sintiendo que empezaba a hablar con la placa, nos íbamos entendiendo. Cuando escribía algo, ella respondía, podía decirme si hice algo mal y hasta me decía cómo arreglarlo. Otras veces era más complejo, y lo que comunicaba era solo un error resultante de un problema más profundo en sí mismo. Fue un proceso lento pero muy satisfactorio, de a poco iba comprendiendo lo que la máquina decía y nos pudimos comunicar.

⁹ “Arduino es una plataforma de desarrollo basada en una placa electrónica de hardware libre que incorpora un microcontrolador re-programable y una serie de pines hembra”. Recuperado de Arduino.



Placa Arduino con tres motores y botones. 2022.

4.2 “Yo solo Quería a Alguien II” y lo Encontré

Luego de entender mejor la programación de la placa, comencé a armar una estructura con forma de cabeza de conejo desgarrada, saliendo de un televisor de tubo hecho de cartón. Coloque motores en la mandíbula y dentro de la boca del conejo, ambos conectados a un sensor ultrasónico, el cual capta movimientos en un rango de distancia que uno puede decidir. Entonces, en el momento en que alguien se acercaba a la obra, el conejo abría la boca y descubría un video a través de un proyector pequeño escondido dentro del televisor. Esta obra se comunicaba de forma independiente, solo necesitaba alguien a quien hablarle.

Lo que más me interesó de esta propuesta, fue como la gente quería dialogar con la máquina, se acercaban y al comienzo se sorprendían de que la obra se moviera por cuenta propia. Se alejaban y volvían a acercarse, con cautela. Pero una vez que veían que era lo que pasaba, la gente se quedaba y se esforzaban para ver qué es lo que ese conejo estaba contándoles a través del video.



Pesce. I. (2022). Yo solo quería a alguien II. [Instalación motorizada con sensor de movimiento y proyección]. Universidad Finis Terrae.

4.3 Unity Sync

Luego de esta obra comencé mi investigación actual, en la cual tuve que aprender otro lenguaje de programación llamado C#. Este me permitió utilizar Unity, un programa con el que se crean videojuegos. Con esta nueva herramienta me planteé el desafío de comunicar ambas tecnologías, la más análoga de Arduino y la completamente digital de Unity para que dialogarán entre sí. A diferencia de la comunicación que logré con Arduino, esta vez yo era una intermediaria entre ambas máquinas, las ayudaba a entenderse entre sí. Lograban un vínculo, como el que yo generaba con ellas. De esta forma pude lograr comunicación entre máquinas.

Por otra parte, la realización de videojuegos nos lleva a otro ejemplo de diálogo con la máquina, que se ve presente dentro de la memoria motriz humana. Al jugar, uno aprende otro idioma también transversal para todos, independiente de la nacionalidad. Todas las personas que juegan o jugaron mucho a lo largo de su vida conocen de forma intuitiva los controles con los que se

juega. A o círculo para saltar, B o X para atacar. Cuando comienzas un juego nuevo, intuitivamente descubres los controles. Es una especie de lenguaje compartido que te permite dialogar con todos ellos por igual. El control con el que se juega se vuelve una extensión más de uno mismo que no requiere de observación para utilizar, ni instrucción por leer.

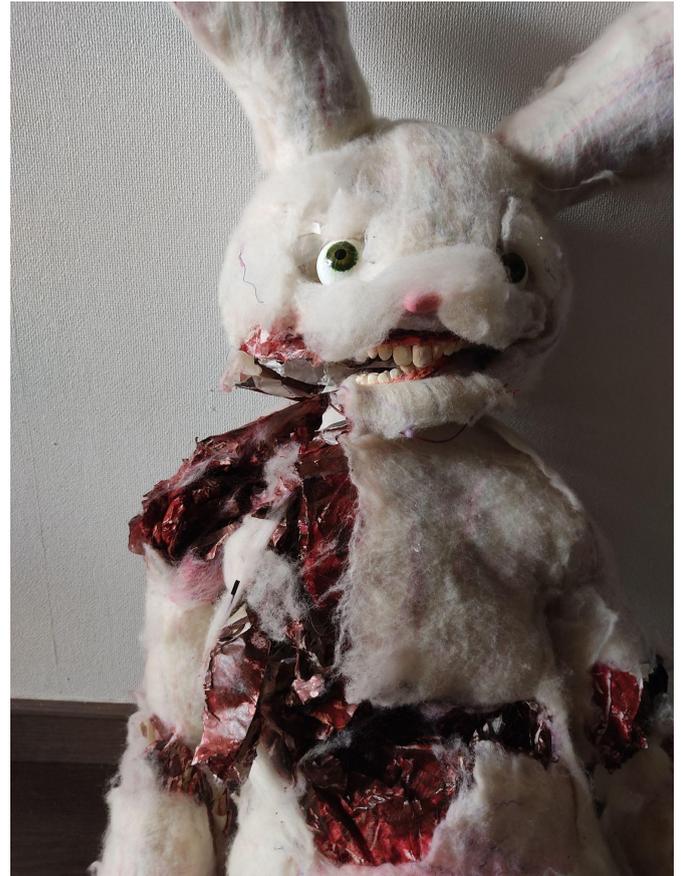
4.4 Estoy Aquí

Tras aprender algunas de las posibilidades de Unity como programa y haber trabajado con Arduino, me cuestiono desde mi desconocimiento que tan factible es comunicar estos programas y generar una obra que mezcle la interacción análoga de sensores y mecanismos, con la digital de un videojuego. Fue entonces que con algunos consejos de amigos ingenieros comencé mi proceso de obra final. Para esto quise tomar la realidad digital y colocarla dentro de la realidad tangible. Desde un principio el factor que más me motivo fue por fin lograr que las máquinas se comunicaran entre sí, pero no sin el ser humano como otro ser que participa en esta ecuación. Es importante mencionar que esto no es por un incentivo antropocentrista de querer que el ser humano sea parte de todo, sino que por la necesidad que yo tengo de devolver a la máquina lo que tanto nos ha dado. Finalmente, lograr que lo que me ha contenido durante los años reciba una retribución.

A través de Unity, genero un juego que nos remite a la interfaz de los Tamagotchis, la cual fue uno de mis primeros acercamientos al concepto del vínculo emocional que se puede generar con una máquina. Como plantea Saloz (2019), “el tamagotchi fue nuestra primera mascota” (p. 17). Este juguete nos permitió experimentar la tecnología como un ser vivo, incluyendo el luto de sus rápidas muertes. En base a esto, en mi propia práctica, creo este juego en el que se encuentra un conejito pequeño en una habitación rosa. Aquí se observan dos cuadros que chorrean sangre, muebles de madera color celeste, una cesta con zanahorias, una ventana que no sale a ningún lugar, una puerta cerrada y un televisor del cual sale una figura humanoide blanca. En este espacio el conejo no se desplaza, solo responde a tres botones análogos que el espectador puede presionar. Uno es para acariciarlo, otro para darle comida y el último genera una reacción similar a un *glitch*¹⁰ o error en el conejo. Cuando se presionan estos botones, tres motores se activan de manera análoga e independiente, cada botón corresponde a un motor. Estos causan reacciones en un conejo de

¹⁰ Un error generado cuando las gráficas de un juego no se cargan, o se cargan de forma incompleta. Recuperado de Ionos.

peluche que alberga una pantalla que a su vez, contiene el juego mencionado anteriormente. Este animal está cubierto por capas de vellón como piel, las cuales en algunas zonas se rajan y descubren lo que hay en su interior; diarios, circuitos y papeles color sangre. Tanto elementos electrónicos como otros más naturales lo componen como un “Ser” mitad orgánico mitad artificial. Tiene extremidades desmembradas y heridas, llagas que exponen su condición cyborg de manera explícita.



Pesce. I. (2022) Sin título. [Escultura de vellón y diario mecanizada].

El juego Tamagotchi previamente descrito, se encuentra dentro del conejo en una rajadura que tiene en su estómago, casi como un seppuku¹¹. Ambos están en una habitación de 2.5mts cuadrados, en la oscuridad. El conejo tangible está inmóvil, cabizbajo y sollozando. Este estado continúa hasta que, por acción de un sensor ultrasónico, el conejo detecta cuando alguien se acerca a él, lo que lo obliga a detener su llanto, subir la cabeza y retomar la compostura, para aparentar su

¹¹ Seppuku (切腹) es el nombre que recibe el ritual de suicidio mediante un corte profundo del vientre con una espada (generalmente corta llamada tantō) que realizaban los samuráis. Recuperado de Japón Secreto.

estabilidad emocional frente a un otro. Las luces de la sala comienzan a iluminar el ambiente, con una luz levemente color rosa, tiñendo su realidad. Esto expone una habitación con murallas rosadas y cojines lila. Es un cambio drástico interno y externo, tanto para el conejo como para el espectador, quien, al acercarse a este “Ser”, vivencia este giro en el ambiente. En su estómago, bajo la pantalla, contiene unos botones que, al ser apretados, permiten dar a entender que ambos conejos están conectados. Si aprietas un botón, ambos “Seres” se mueven y experimentan la misma sensación. Son diferentes, pero a la vez el mismo ser.

Finalizada la interacción, cuando el espectador quiera seguir con su vida, los conejos volverán a estar solos, comenzando de nuevo a lamentarse, llorando por su soledad y su incapacidad de acercarse a otro, al menos que sea a través de que alguien más lo interpele. Las luces se vuelven a apagar, recordándoles a estos “Seres” que no hay nadie con ellos, excepto la oscuridad que los rodea y consume.

Por otra parte, este mismo acto de comenzar de nuevo el ciclo de tristeza que los persigue, puede incentivar al espectador a querer volver, lo que genera una sensación de responsabilidad sobre esta máquina, al igual que el tamagotchi que pide y pide atención para sobrevivir. La felicidad y bienestar de ellos depende únicamente de nosotros, al igual que las mías dependieron de ellos.

Esta responsabilidad, que usualmente tiene la máquina en mi vida, al ser quien me consuela en mis crisis, se da vuelta. Le devuelvo la mano brindándole ayuda a la máquina. En vez de siempre estar está en función del humano, esta vez el humano está en función de ella. Por esto creo tan importante que la relación sea simbiótica, que nosotros también velemos por el bienestar de las máquinas como ellas nos cuidan y resguardan a nosotros.

A través de esta conexión, la realidad del conejo tangible, la de la digital y la de uno como humano comienzan a volverse una indistinguible de la otra. Se crean vínculos significativos entre todas; máquina-digital, digital-persona y persona-máquina, llegando a una donde las tres conviven simultáneamente. Me interesa generar ese vínculo emocional con la máquina como ente humanizado para entender mi propia relación con la tecnología como un espacio de contención,

pero al mismo tiempo planteándome el escenario distópico en donde uno se encuentra desprotegido de estos, donde la esperanza se quiebra y la misma contención sufre de forma humana.

Por otra parte, creo importante generar en otras personas esta misma relación que yo siento con las máquinas en mi cotidiano, en especial en el contexto actual en el que nos encontramos, donde cada vez hay más y más máquinas que se asemejan a un ser vivo. Adentrar a un otro en mi propio sentir y pesar, ha sido un importante elemento motivador en mi obra desde un comienzo. Lograr que un otro viva, a través de la visualidad y la interacción lo que no puedo expresar de forma verbal, al igual que insertar al espectador en este mundo distópico que presento. Por otra parte, me planteo lograr que quien vea e interactúe con la obra logre generar un vínculo lo suficientemente fuerte como para que se cuestionen la humanidad de una máquina.

Tanto material como conceptualmente, borro la línea que separa la máquina del ser vivo para que solo sea un "Ser" más, sin etiquetas mentales que lo categoricen como objeto. Esa capacidad de otorgarle emociones a objetos "inanimados" como lo hacíamos en la infancia es lo que busco reactivar. Por eso también creo tan importante situar al espectador dentro de un ambiente infantil, buscando artificialmente crear una regresión a esos momentos donde no se conocían estas etiquetas. Cuando uno es pequeño, todo ser que se mueva de forma autónoma o parezca un animal, se transforma en un ser vivo más frente a ellos.

En esta obra me aferro a los conceptos bases que planteé al comienzo de este escrito. Por una parte, analizando como un estímulo externo, como lo es el anime y los juguetes nos han afectado. Tomándome de este efecto, incorporo los elementos en los que baso gran parte de mi estética e imaginario visual, en especial en el videojuego generado dentro del conejo de peluche.

Los juguetes con los que crecimos, producidos en masa, quedaron guardados en nuestro inconsciente y forman parte inevitablemente de nuestros recuerdos de infancia. Eran nuestros amigos, con quienes hablábamos, nos contestaban y contenían, y en algunos casos hasta formaron parte de nuestra crianza. El impacto que pueden tener estos elementos es enorme, y es por esto que se vuelven parte de nuestras vidas.

CONCLUSIÓN

A lo largo de este periodo, he logrado profundizar y transformar de forma considerable mi práctica artística, desde un mero intento por tan solo comprender mis propios pesares, a cuestionarme la humanidad que pueden tener las máquinas que me han ayudado y acompañado.

Ante estos cuestionamientos siento que mientras más y más profundizo, más me voy percatando de que estamos en un periodo donde constantemente se le van dando más valores humanos a las máquinas. En ellas encontramos dependencia, así como también, un lugar seguro. Estos objetos que trascienden a “Seres”, pueden ser tan importantes emocionalmente como lo es una persona, cumpliendo muchas de las necesidades sociales que uno busca en un otro.

A través de mi obra he logrado generar un vínculo con la máquina. Pero este ya no es tan solo mío, sino que, conseguí que otro lo experimentara mediante la interacción con mi trabajo. En la época de creciente digitalización en la que nos encontramos, resulta increíblemente pertinente comenzar a cuestionarnos la sensibilidad que estos nuevos “Seres” tienen, y cómo nos relacionamos con ellos. Ahora más que nunca, creo que estos lazos que formamos con las máquinas, inclusive en la adultez se han potenciado, por eso es tan importante experimentar esta relación que solo las máquinas nos dan la oportunidad de vivir.

BIBLIOGRAFÍA

- Bernechea, W. (2022). *Neo Tokio: Historia del animé en la cultura chilena*. Ediciones Zero.
- Calderón, A. S. (2019). *El trabajo de las Imágenes: Conversaciones con Andrea Soto Calderón*. Ediciones Casus-Belli.
- Contreras, T. P. (2016). *La imagen kawaii : Estética e identidad en la cultura japonesa*. Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa. (Nº. Extra 3).
- Haraway, D. (1991). *Ciencia, Cyborgs y Mujeres: La reinención de la naturaleza*. Ediciones Cátedra, S.A. 1995
- Kayser, W. (1957). *The grotesque in Art and Literature*. Indiana University Press.
- Madigan, J. (2015). *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc.
- Popper, F. (2007). *From Technological to Virtual Art*. Massachusetts Institute of Technology.
- Saloz, J. C. (2019). *Efecto Tamagotchi: Los noventa a través de juguetes, series y consolas*. Héroes de Papel.
- Zielinski, S. (2011). *Arqueología de los Medios*. Ediciones Uniandes.
- Michel, P. S. (2014). *The Rise of Japan's Creepy-Cute Craze*. The Atlantic, 1.
- Nittono, H. (2016). "The two-layer model of "kawaii": a behavioural science framework for understanding kawaii and cuteness". *East Asian Journal of Popular Culture*, 79-95.
- Packham, M. (2006). *Rabbit in the Headlights*. Sleek Magazine. Volumen 11. p.78-87.

OTRAS REFERENCIAS

Arias, M. (2020). *Marco Arias*. Obtenido de <https://heymarcoarias.com/statement/>

Depp, I. (2017). Los conceptos de Honne y Tatemaie: Por qué los japoneses no dicen su opinión.

Obtenido de <https://japonandmore.com/2017/12/11/honne-y-tatemaie/>

Yaremi, E. (2017). ¿Qué significa la palabra “kawaii”? Obtenido de

<https://ikigaimatsuri.com/que-significa-la-palabra-kawaii/>

Britez, D. (2019). El Kanji, su utilidad y función. Obtenido de

<https://mirandohaciajapon.com/el-kanji-su-utilidad-y-funcion/>

Henrique, K. (2022). SIGNIFICADO DE KAWAII – CULTURA DE LA TERNURA EN JAPÓN. Obtenido de

<https://skdesu.com/es/kawaii-lindo-curiosidades-significado-japones/>