



UNIVERSIDAD  
**Finis Terrae**

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**¡Jugar a estar bien!**  
Arte, humor y salud mental.

FRAN VELOSO CARREÑO

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

Profesora guía de taller de grado: Natasha Pons Majmut  
Profesora guía de ensayo crítico: Carla Motto Tejada

Santiago, Chile  
2024

Dedicado a quienes el sistema les falla constantemente,  
a los que no tienen buena relación con su familia  
y se han sentido solos la mayor parte de su vida,  
pero que frente a la adversidad han logrado  
ser resilientes.

## AGRADECIMIENTOS

### GRACIAS A

Todas las mujeres hermosas que me dieron un abrazo cuando lo necesité.

A el amor de mi vida, mi querido gatito regalón, Puchito.

A mis íntimas Mayra e Isidora.

A quienes confían en mí día a día, incluso después de salir y quedar cesante.

A quienes me acompañaron cuando lloré y cuando reí.

A las amistades que hice en el camino y a los que me dejaron en ese mismo andar.

A mi psicóloga que me ayudó a no morir emocionalmente.

A los gays, las lesbianas, loh transgerero, loh lgtv+.

A mi gran y querida amiga escultora Gata Hotmann, por ser mi partner de universidad.

A China, porque, ¿por qué no?

A mis profesoras Carla, Vito y Natasha por la paciencia.

A mi maestra de dibujo Sandra.

A la gente que me inspira.

y a mi por no desistir, evitar caer en el autosaboteo, aprender a confiar y ser más amable  
conmigo.

Y a la coca cola.

También gracias a mi sponsor  
(mi familia)

## RESUMEN

En el siguiente ensayo, se busca explicar cómo el arte es un espacio para develar reflexiones subjetivas, con respecto a la salud mental en Chile. Desde aquí, planteo evidenciar una postura crítica frente al sistema sociocultural en el que estamos insertos, el cual, no se interesa verdaderamente por las necesidades físicas y/o emocionales del ser humano. Estas reflexiones se basan en una búsqueda consciente sobre la carga simbólica, política y cultural de lo que me rodea y que acompaña la opinión que tengo y deseo compartir a través del lenguaje artístico. Esto lo realizo conectando una serie de capas; procesos y operaciones, que van configurando la obra y que proponen como lenguaje principal la ironía. Su materialización final la levanto a través del video, en donde se toman elementos de la estética del consumo, como la publicidad, las marcas, entre otros; e integrando el ritmo frenético al cual estamos acostumbrados a recibir y digerir la información, a través de los medios de comunicación masivos digitales como las redes sociales, en plataformas como Instagram y Tiktok. Para finalmente regalar al espectador una obra que aborda desde una resignificación crítica, la realidad en la que vivimos, usando el humor irónico, para intentar aliviar nuestras dolencias como sociedad hiper productiva y deshumanizada.

*Palabras claves: ironía, consumo, salud mental, videoarte, alteridad.*

## ABSTRACT

The following essay seeks to explain how art is a space to reveal subjective reflections regarding mental health in Chile. From here, I propose to evidence a critical stance against the sociocultural system in which we are inserted, which is not really interested in the physical and / or emotional needs of human beings. These reflections are based on a conscious search on the symbolic, political and cultural load of what surrounds me and that accompanies the opinion that I have and wish to share through artistic language. This was done by connecting a series of layers; processes and operations, which are configuring the work and that propose as main language, irony. Its final materialization I raise it through the video, where elements of the aesthetics of consumption are taken, such as advertising, brands, among others; and integrating the frenetic pace to which we are accustomed to receive and digest information, through digital mass media such as social networks, on platforms like Instagram and Tiktok. To finally give the viewer a work that addresses from a critical resignification, the reality in which we live, using ironic humor, to try to alleviate our ailments as a hyper-productive and dehumanized society.

***Keywords:** irony, consumption, mental health, video art, otherness.*

## ÍNDICE

<b>DEDICATORIA</b>	<b>1</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>2</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>1. ¿Un objeto que me quiere hablar!</b>	<b>8</b>
1.1 ¿Qué objetos?	8
1.2 Función social	13
1.3 Resignificación objetual	17
<b>2. Play-Doh</b>	<b>20</b>
2.1 Herramientas de consumo ( operación de acceso)	20
2.2 Desarmar el código	25
2.3 La alteridad como operación	29
<b>3. No me pretendo burlar... pero igual lo hago</b>	<b>33</b>
3.1 Amasar la ironía	34
3.2 Situar la escena	38
3.3 Enseñar a ver	41
<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>44</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>45</b>
<b>OTRAS REFERENCIAS</b>	<b>46</b>
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>47</b>

## INTRODUCCIÓN

“Cuando venía en la locomoción colectiva

Un pequeño me preguntó

"¿Qué podemos hacer con este mundo tan cruel?"

Y yo le dije...

Ríe, ríe..."

31 minutos. (2015) .*31 minutos - Cucho Lambretta - Ríe.* (00:15 sg).  
Virgin Music / Aplaplac

Desde muy pequeño siempre sentí una curiosidad innata por querer entender el mundo. La manera en cómo se me enseñó a percibir la vida, el cuerpo y entorno nunca fueron suficientes para mí. Yo creo que fue esa misma necesidad de comprender al ser humano en sociedad, lo que me movilizó a ser artista y, de cierto modo, a descubrir desde aquí una vía para conectar con lo que me rodea. Mi visión sobre las situaciones que me parecían absurdas como la violencia, el cómo funcionaban las cosas, fueron las que nunca le terminaron de hacer sentido a mi sensibilidad. Esa amable e ingenua necesidad de pensar en mejorar el mundo, desde muy pequeño, fueron las que me llevaron a refugiarme en el humor y el juego, ante lo grotesco del mundo.

El sentirme ajeno a lo que me rodeaba, me llevó a concebir el arte como un lugar para conectar con mi propio sentido de realidad, para mostrárselo a otros. Cuando todo parece estar mal, solo queda reír. Creo que lo más sano y aliviador, es ver las cosas de otra forma e intentar vivir de maneras que no hagan tanto daño. Este impulso es lo que me lleva a crear, reflexionar y generar un refugio en este imaginario que levanto y comparto con las demás personas. Imaginario que se va construyendo de la mano con la ironía y un sin fin de operaciones que me permiten armar un escenario compuesto por capas. Estas me posibilitan entrar de lleno en la búsqueda y/o estudio de los simbolismos y las cargas políticas y culturales, asociadas al mundo gráfico y objetual que emerge desde la estética de consumo que me rodea.

Es así como en el primer capítulo me aproximó a las problemáticas que se desenvuelven en el trabajo artístico que desarrollo, analizando los factores externos que

agravan el malestar generacional. Además de hablar de los objetos de consumo y cómo son interpretados para incluirlos en la práctica a través de la resignificación, poniéndolo en diálogo con artistas como Piero Manzoni o el colectivo La farmacéutica nacional.

En el segundo capítulo se explica la parte más técnica del trabajo, generando una relación entre la serie de mecanismos y herramientas, con la estética de consumo en torno a la inmediatez y la apropiación de los diferentes códigos del mundo de la medicina. Estos acompañan las operaciones de mí hacer que articulan el lenguaje de la obra, además de explicar el cómo se va desarrollando esta operación. Respaldandome por artistas como Rauschenberg y de discursos como el de Pilar Quinteros

Finalmente, el tercer capítulo habla de cómo se articula el lenguaje de la obra, refiriéndome a la ironía que opera en el trabajo. Además de describir en profundidad la poética y la relación estrecha que hay con la palabra, haciendo conexiones con el dadaísmo y el creacionismo para concluir con lo que impulsa mi hacer.

## **¡UN OBJETO QUE ME QUIERE HABLAR!**

### **1.1 ¿Qué objetos?**

Los objetos que nos rodean, moldean nuestras maneras de percibir y vivir, sea física, psicológica o socialmente. Para el desarrollo de mi trabajo es importante entender que el acto de percibir lo asocio con el dicho “lo que no se dice, no existe” generando una analogía con “lo que no se percibe, no existe”. Si bien estos dichos pueden ser limitantes, considero que contienen cierta verdad, debido a que, así como el lenguaje genera realidades, el acto de percibir también lo hace. El no percibir del todo se convierte en una omisión, una omisión de la realidad, es esta falla en la percepción lo que me termina por interesar y decido traer a mi práctica artística. Esta se puede dar incluso cuando algo se ha vuelto parte de nuestra rutina, dejando de cuestionarnos el por qué nuestra vida se ve condicionada y/o expuesta a estas estructuras, en este caso, en torno al consumo.

Son los objetos que consumimos, además del ritmo en que lo hacemos, lo que problematizo en mi trabajo. Tomo los remedios farmacéuticos, las marcas de ropa, los dulces, las redes sociales etc, para comenzar la investigación. Debido a que constantemente nos vemos hostigados por una cantidad de estímulos que nos ofrece el mundo de la publicidad o las redes sociales, es que terminamos acostumbrándonos a esa sobrecarga de información y por defecto a su invisibilización.

En la actualidad los objetos ya no son simplemente artefactos de uso funcional, sino que pasan a ser elementos que adquieren cualidades, siendo una de estas (y que permea en la sociedad), la capacidad de convertirse en un sujeto de identificación. Es decir, que se deja de lado la función del objeto propiamente tal y la gente comienza a adquirirlo por lo que eventualmente pueda representar; una clase social, lujo, estilo de vida, estética, una identidad, una lucha, etc. Además, el hecho de que estos sean masificados y producidos a gran escala, logra evidenciar las carencias de nuestro sistema en relación a responder a la demanda frenética y absurda por consumir lo que sea. Para explicarlo de mejor manera; si los objetos se crean para cubrir nuestras “necesidades”, entonces esas “necesidades” son las que terminan siendo trastocadas, al entrar en un bucle, donde siempre habrá una nueva necesidad, impuesta o inventada para no dejar de consumir lo que el mercado ofrece.

En este momento nos centraremos en definir y explicar cómo he aprendido a leer la simbología de los objetos de mi cotidiano y como los he trasladado hacia el arte. Lo que nos lleva al primer acercamiento a los procesos artísticos que he desarrollado a través de la pieza *Política en lo cotidiano* .

**Figura 1**  
“*Política en el cotidiano*”



Veloso, F. (2021). *Política en el cotidiano*. [Óleo sobre tela]. 40x60cm.

Este ejercicio en la actualidad toma un peso significativo para mi proceso. Debido a que me vi enfrentado al desafío de construir un bodegón<sup>1</sup> en donde incorporé elementos, que en primer lugar, fueran identificables por cualquier persona y, que a su vez estuvieran estrechamente vinculados con las problemáticas que me interesa abordar. Con esto en mente, tome una pala, una escoba y una bandera chilena para crear la composición. De modo que, al considerar lo sígnico de los utensilios, se pudiera generar un discurso con respecto a lo que sucedía en Chile durante el periodo de estallido social y proceso constituyente.

La Bandera ya no es solo un trozo de tela, es un símbolo, una identidad, un país. Ponerlo al lado de una escoba y pala es burdo, pero también fue la clave para comenzar a concebir el arte como un espacio de denuncia, reflexión y conexión. Artistas como Víctor Hugo Codocedo o Carlos Leppe, han utilizado la bandera en sus obras, jugando con su representación y/o manipulándola de modos que este objeto como signo, se acoplara a sus contextos sociopolíticos, siempre dirigido hacia la crítica.

En la actualidad mi trabajo se sigue desarrollando en la observación crítica y reflexiva que tengo sobre Chile, debido a que es mi cotidiano y contexto. Específicamente referido a nuestra salud mental, ya que es una área que me parece urgente de atender.

Desde mis lecturas, logro entender que muchas veces los malestares son generados por el contexto, más que por motivos internos, y que son las estructuras sistémicas con sus diferentes manifestaciones de violencias, las que entorpecen nuestras formas de funcionar y de vivir tranquilos o estables. Además, existe una raíz mucho más profunda ligada a la era en la cual vivimos y que tiene que ver con la autoexigencia, acompañada con la baja o nula tolerancia a la frustración, debido a que se nos ha condicionado a ser excesivamente autosuficientes, como menciona Chul-Han (2017):

La sociedad del rendimiento es una sociedad de la autoexplotación. El sujeto obligado a aportar rendimientos se explota a sí mismo hasta quemarse del todo (burnout). En ello se desarrolla una auto agresividad que rara vez no se recrudece hasta llevar al

---

<sup>1</sup>Un bodegón, también conocido como naturaleza muerta, es una obra de arte que representa animales, flores y otros objetos, que pueden ser naturales (frutas, comida, plantas, rocas o conchas) o hechos por el hombre (utensilios de cocina, de mesa o de casa, antigüedades, libros, joyas, monedas, pipas, etc.) en un espacio determinado.(colaboradores de Wikipedia, 2024)

suicidio. El proyecto resulta ser un *proyectil* que el sujeto obligado a rendir dispara contra sí mismo (p.96).

La sociedad del rendimiento es a su vez la base del malestar generalizado que tenemos como humanidad. Esta forma de autoexplotación es muy dañina debido a que no discrimina clase social, cultural ni política. Es decir, aparte de estar constantemente autoexigiéndonos, se le suman el montón de desigualdades que podemos estar padeciendo, siendo estas económicas, de género, raciales, etc. Lo cual es específicamente dañino para nuestro bienestar emocional.

Esto nos lleva a que en Chile, existe un desentendimiento de los problemas que nos afectan y aumentan de manera significativa los riesgos asociados a la salud mental. Según un artículo de Ciper (2024), muchas de las ansiedades y miedos que se generan en la actualidad Chilena, están fuertemente ligados a sus contextos, y que independiente de lograr ocuparse médicamente -cuando surge la sintomatología- es necesario también ocuparse de los escenarios en común que causan esta serie de malestares. Escenarios como la falta de seguridad laboral, la inestabilidad económica que esto provoca y la delincuencia como factores fuertemente enlazados que existen en el país.

En el contexto artístico nacional, estas problemáticas han sido abordadas de distintas formas, sin embargo, me interesa especialmente el trabajo de *La farmacéutica nacional*, un colectivo interdisciplinario conformado por artistas chilenas y chilenos, el cual se fundó en el año 2019, bajo un contexto nacional y político complejo; el estallido social. Parte de su trabajo es abordar malestares emocionales, a través de la poesía, el arte y la performance, acompañado de la recopilación de testimonios de la gente, para así generar un diálogo y reflexión con respecto a la salud mental. Bajo este contexto surge el proyecto "La Solución: buscando el origen de nuestro malestar".

Esta obra, es una instalación que contempla elementos y gráficas propias del mundo de la industria farmacéutica. En ella proponen su propia línea de medicamentos, además de una pastilla para acabar con el malestar de la población chilena, pero que se encuentra completamente vacía.

## Figura 2

"La Solución: buscando el origen de nuestro malestar".



Colectivo la farmacéutica nacional. (2024). *La Solución: buscando el origen de nuestro malestar*. [instalación] Nota. Vista de la exposición del colectivo, en Galería Metropolitana, Santiago de Chile. Foto: Benjamín Matte. Fuente: <https://artishockrevista.com/2024/03/28/me-siento-mal-nos-sentimos-mal/>

Esta obra es el resultado de muchas interacciones performáticas con el público, a través de las cuales logran recolectar una serie de relatos e información para crear esta instalación y así mismo, este remedio ficticio como una de las operaciones artísticas que levantan.

La obra es una parodia a lo que son las posibles soluciones ante las falencias en la salud mental en Latinoamérica, especialmente Chile, evidenciando que muchos de esos malestares están sujetos, no a una razón específica sino más bien a un modelo económico y cultural que interfiere de manera negativa en la salud emocional de las personas, siendo muchas veces el contexto el que enferma a la gente. Su trabajo se vuelve entonces, una forma de denuncia, en especial en una época en donde es urgente hacerse cargo de estas problemáticas.

Nos ayuda a entender que la estabilidad psicológica no solo depende de la voluntad del ser humano, sino más bien, comprender que la responsabilidad es de un sistema que exige productividad, por medio de discursos que romantizan y avalan el hiper rendimiento, inclusive catalogando como una “buena cualidad”, pero que termina por ser profundamente enfermante..

## 1.2 Función social

Durante el proceso creativo que desarrollo, me apropié del mundo gráfico que ofrece la medicina, con el fin de usarlo a favor del mensaje que deseo otorgar. Es por esto que hablaremos de *Geniart*. Un trabajo compuesto por mil cajas de un tamaño de 2,5 cm de largo por 1 cm de alto y de un grosor de 0,8 cm aprox , dispuestas sobre un plinto blanco de 90 centímetros de altura aprox . Acompañado de 3 cajas con el mismo diseño solo que de dimensiones 45cm x 20 cm y de grosor 11,5 cm.

**Figura 3**  
*Geniart*



Veloso, F. (2024). *Geniart*. Nota. cajas de remedio en miniatura. Fuente: autoría propia

*Geniart* pretendía ser una burla irónica a la idea de que está todo hecho. Anhelando ser la solución utópica<sup>2</sup> a los problemas que padecemos los artistas, una forma de combatir la frustración por no poder crear algo, digamos magnífico, nuevo o extravagante. Pero que, en el fondo, estamos condenados a aceptar nuestra situación, todo está hecho y eso no implica que sea malo, simplemente es. Si bien esta es la explicación del propósito del trabajo, lo importante a recalcar es cómo tomo las funciones que me ofrecen los objetos, en este caso la caja y decido cambiar su funcionalidad a través de operaciones como alterar la escritura del envase para que sea un complemento a mis ideas y mensajes que deseo mostrar. Es así cómo voy produciendo un juego y exploración con la escala para abordar la masificación del objeto.

**Figura 4**  
*Geniart*



Veloso, F. (2024). *Geniart*. [instalación].

Esto me trae al trabajo del artista Piero Manzoni con su obra *Mierda de artista*, dado que dialoga con mi práctica al buscar abrir la posibilidad de comprender el rol del creador en su época, además de criticar, a través de la burla irónica, el elitismo que existía en el contexto de sus obras. Una manera de performar el objeto y de entender al artista como un agente productor de sus medios. Utilizaba materiales y distintos recipientes que lograban contener

---

<sup>2</sup> debido a que la caja no contenía absolutamente nada en su interior

los fluidos que provinieron del cuerpo, pensaba más en el objeto como un mecanismo que funcionará a favor de sus ideas y el material como un medio que se ajustaba a sus deseos.

**Figura 5**  
*Mierda de artista*



Manzoni.P.(1961).*Mierda de artista*. Fuente:  
<https://historia-arte.com/obras/mierda-de-artista-de-manzoni>

*Mierda de artista* cuestiona la manera en como se mercantiliza el arte en aquel periodo, satirizando esta idolatría o culto por los artistas. Además, generó una especie de nuevo objeto de consumo en masa, en donde se apropió de él a través de la incorporación de una etiqueta que lo señalaba como dueño del producto.

Es interesante cómo toma la frase «Todo lo que escupe el artista, es arte», y la lleva al límite, apropiándose de esta. A través de una reflexión sobre la corporalidad del artista y el rol que este cumple, logra justificar su trabajo y comercializarlo, así lo hizo con “aliento de artista”, en donde inflaba globos y los vendía.

Como mencionaba anteriormente, los objetos que él escogía se acoplaban a su idea de encapsular lo que salía de su cuerpo para comercializarlo. Me interesa cómo aprovecha la carga simbólica que contiene el objeto, en este caso la lata, que su función es la de contener, y el cómo utiliza el título de la obra, para redireccionar la lectura y funcionalidad de ese objeto. Creo que en ese juego, objeto y título, es donde se genera una suerte de ilusión, ya que no

necesariamente podría contener, en este caso, mierda. Por esta misma razón el texto y la palabra son fundamentales, ya que mediante las formas de nombrar, muchas veces las connotaciones son más claras e intencionan la lectura de la obra (una herramienta a aprovechar). En sus trabajos es importante resaltar que utiliza elementos gráficos que se mueven en torno a los objetos manipulados, con esto me refiero a que la tipografía, los colores elegidos, etc., siguen la estética de los productos de consumo de su época.

Si bien su trabajo es una crítica al rol del artista en su contexto, me interesa la manera en que evidencia esta postura mediante el objeto. Desde mi punto de vista, termina convirtiéndose en una especie de objeto hablado, es decir que no necesita una explicación explícita debido a que se ha logrado formular de una manera en que se entienda por sí misma. Es así como la operación abre muchas posibilidades, no solo en pos de criticar el arte, sino además en otras áreas de la vida cotidiana, una forma de dar a conocer ideales o pensamientos de maneras sutiles y reconocibles.

La confianza es algo fundamental a la hora de mostrar su trabajo, ya que indirectamente construyó un manifiesto en contra de lo que se consideraba arte, utilizando el gesto performativo<sup>3</sup> como motor movilizador. Esto me lleva a pensar el cuerpo como medio de producción, una de las problemáticas que él abordaba, o quizá más que una problemática, le sacaba provecho económico a esa reflexión/relación. Finalmente creo que existe un interés genuino por defender ideas sobre cómo entendemos el mundo, queriendo mostrar una posición, un ideal frente aquello que nos preocupa.

Esto nos lleva a una de las capas de mi trabajo, en donde independiente del tema que se desee abordar, me guío por las cualidades del objeto, para así generar un lenguaje propio. Estos ya no son sólo materia, es además un cuerpo, una figura que puede y tiene la capacidad de comunicarse. Es así como se le despoja de su funcionalidad y comienza a pensarse más allá de su materia, terminando por incluir las lecturas que carga en relación a lo social, político y cultural.

En este contexto Soto Calderón (2020) plantea la idea de que las imágenes tienen un doble poder, el primero, es el poder de condensar la historia y el segundo, la posibilidad de

---

<sup>3</sup> El gesto performativo, desde mis lecturas, es cuando el objeto se activa por medio de expresiones y acciones corporales.

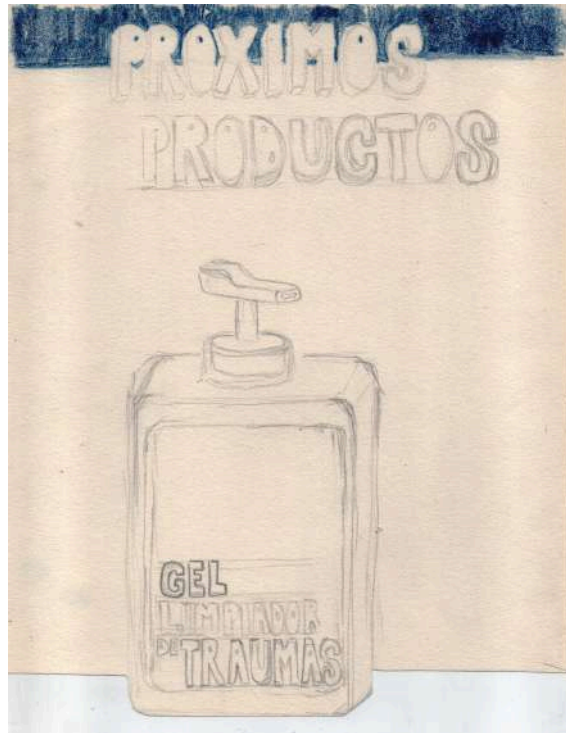
descubrir otra historia. Estas reflexiones en relación al poder de la representación son las que logran dar oportunidad a que las imágenes u objetos puedan contener sus propias formas de manifestación.

Con esto me acerco a la idea, de que la mayoría de objetos o códigos que elijo, no son solo porque sí, sino que están relacionados a su capacidad de decir, de expresar, de comunicar. Así como en *Política en lo cotidiano* o en *Geniart*, se resignifican los objetos en base a su funcionalidad y terminan por dictar, diferentes formas de ver un mismo estado de las cosas. Así mismo es interesante ver cómo el arte abre la posibilidad de repensar el rol y función del artista en base a las funcionalidades que se le otorga a la obra. Se podría hablar del arte como un reconfigurador de nuestro entorno.

### **1.3 Resignificación objetual**

El arte se propone como un espacio de resignificación, a través de la reinvención de los objetos que nos rodean. Considerando su simbología o semiótica, es que esto se va reconfigurando para dar paso a un mensaje que pueda ser leído y comprendido por otros. Por ejemplo en *Geniart*, se entiende que es una caja de remedios, pero al otorgarle otro propósito a través del cambio de escala, logra esta reinvención buscada. Así mismo va sucediendo con diversos elementos de mi entorno, esto se evidencia en algunos de mis primeros bocetos, en donde tomó el mismo objeto, pero cambió su significado a través de la manipulación del texto que contiene.

**Figura 6**  
“Bocetos 1”



Veloso.F. (2024). *Bocetos 1*. [Dibujo].

*Bocetos* es una propuesta didáctica para explicar que somos varios los que sufrimos de dolencias emocionales en relación a nuestras carencias afectivas, considerando que podemos de vez en cuando tomarlo con humor, una manera de decir, ¡no estás solo! yo también pase por eso, ¡pero te invento una solución! Son esas herramientas amables y a la mano, que me ofrecen las artes plásticas, en este caso el dibujo, el cual utilizó a favor de mi operación. Este procedimiento se va aplicando a lo largo de toda mi práctica, puesto que la resignificación es una capa del trabajo que le aporta consistencia y sentido.

**Figura 7**  
*Bocetos 2*



Veloso, F. (2024). *Bocetos 2*. [Dibujo]

¿Cuál es la necesidad de resignificar?, lo que me impulsa es el poder generar alternativas de discursos que acompañan las dolencias que solemos tener como humanos. Siendo parte del propósito de las obras que voy configurando el validar y exponer una visión que alivie al espectador y a su vez critique el cómo nos vemos expuestos a un sistema que colapsa.

## PLAY-DOH <sup>4</sup>

Los niños, que juegan con cualquier trasto viejo que encuentran, transforman en juguete aun aquello que pertenece a la esfera de la economía, de la guerra, del derecho y de las otras actividades que estamos acostumbrados a considerar como serias. Un automóvil, un arma de fuego, un contrato jurídico se transforman de golpe en juguetes.

(G.Agamben, 2005, p.100)

Mi práctica se va construyendo mediante un hacer lúdico. En donde el juego, se manifiesta a través de mis percepciones del mundo objetual, sus códigos y las reflexiones que nacen a partir de aquello. Visto de otro modo, moldear como plastilina mi realidad para compartirla con otros, convertir lo aparentemente inmodificable en un juego.

### **2.1 Herramientas de consumo (operación de acceso)**

Los distintos mecanismos o formas que adquiere la mecánica de consumo, permean nuestra sociedad, esto se puede evidenciar tanto en las marcas, la publicidad e incluso las redes sociales. Todo, de alguna u otra forma, terminan por ser herramientas de consumo, pero que a su vez afectan y condicionan nuestras formas de percepción. Tal como lo habla Byung-Chul Han (2017):

El exceso de positividad se manifiesta, asimismo, como un exceso de estímulos, informaciones e impulsos. Modifica radicalmente la estructura y economía de la atención. Debido a esto, la percepción queda fragmentada y dispersa. Además el aumento de carga de trabajo requiere una particular técnica de administración del tiempo y la atención, que a su vez repercute en la estructura de esta última (p.33).

---

<sup>4</sup> Play-doh es una marca de plastilina que se utiliza para realizar proyectos de artes o manualidades, dirigida a un público infantil. Compuesta por harina, ácido bórico y aceite de silicona. Su función no siempre fue esa, debido a que principalmente se utilizaba como limpiador de papel mural y no fue hasta que en una escuela los niños comenzaron a utilizarla como masa de modelar, lo cual eventualmente hizo que se rediseñara y comenzará a comercializar. (colaboradores de Wikipedia, 2024)

Debido a que nos vemos constantemente expuestos a la inmediatez y la rapidez que mayoritariamente nos brindan los medios como tiktok o instagram, a un ritmo desenfrenado y exacerbado, es que nuestros niveles de atención comienzan a ser cada vez más escasos. Tomo esta característica y la trabajo de forma evidente, casi exacerbada desde mi práctica artística a la hora de editar o grabar videos. Generar discursos rápidos o dar un mensaje en el menor tiempo posible es lo que se intenciona desde el lenguaje audiovisual.

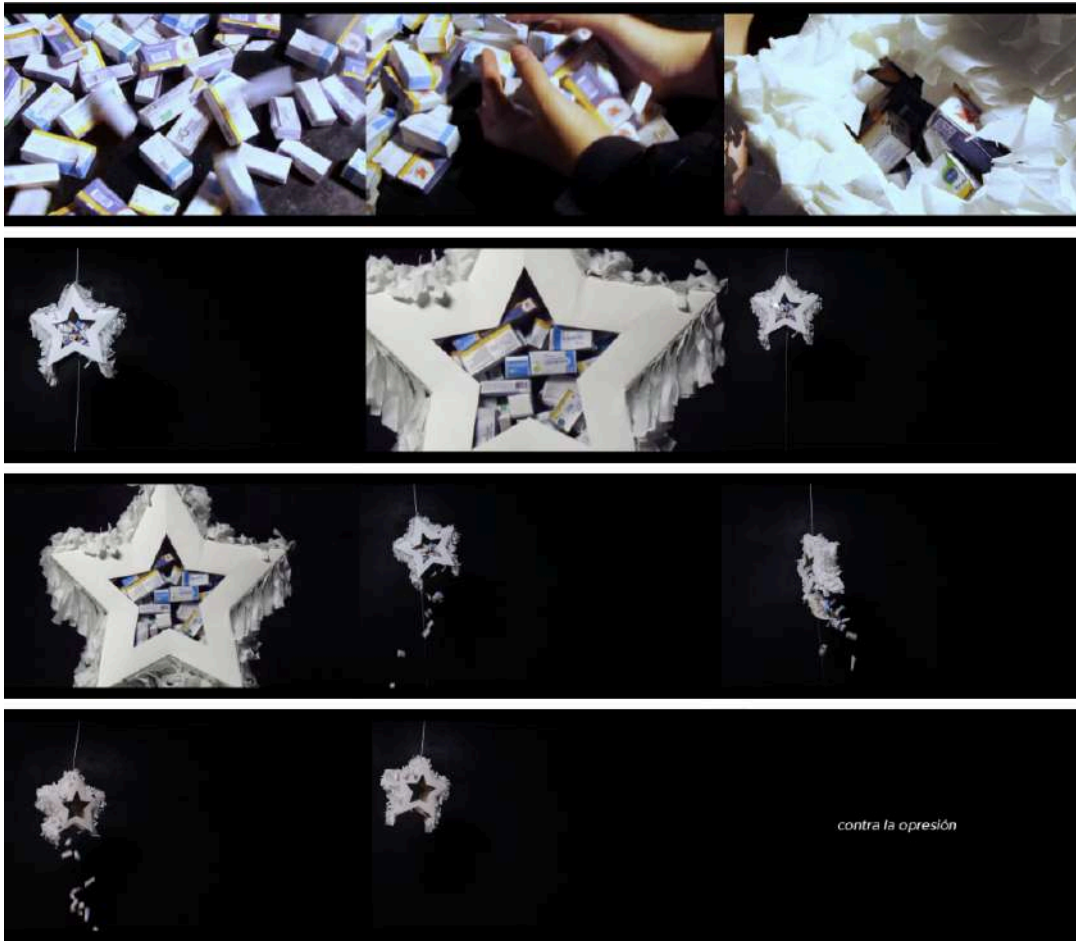
Insistiendo en estos asuntos de los procesos de búsqueda y experimentación artística es que aparece *Dulce Patria*, cuya duración es de 46 segundos. La narrativa del video comienza con unas manos llenando un elemento que no se deja ver, acompañado por la aparición del himno nacional al ritmo de una especie de remix. Para luego dar lugar a un silencio de dos segundos en donde se comienza a mostrar más partes de la pieza que gira lentamente, mientras suena un extracto del reportaje de informe especial de TVN<sup>5</sup> sobre salud mental en Chile.

Para finalmente terminar por mostrar una *Piñata de fármacos*, sobre un fondo negro, que retoma el ritmo del himno nacional, y la imagen comienza a manifestarse al compás de la melodía. Dándole un cierre final con la frase “contra la opresión”. Todo esto en un loop a modo de mostrar la insistencia de las problemáticas que se abordan.

---

<sup>5</sup> Televisión Nacional de Chile

**Figura 8**  
*Dulce patria*



Veloso, F. (2024). *Dulce Patria*. [fotogramas video]

Así como el video adquiere su propia estética y estructura, también lo contienen los objetos que decido utilizar por sus cualidades en relación al consumo, como por ejemplo el *Dispensador de dulces*, un objeto de 16 cm x 9 cm aprox, de color rosado, que en su interior contenía pequeñas cajas de clonazepam.

Me interesó el mecanismo que ofrecía la pieza, con esto me refiero al hecho de poder girar de una manilla y que caiga un remedio, ese intercambio e interacción es lo que estaba buscando. Decidí repensarlo a una escala mayor, por medio de un dispensador de dulces real, pero me limitaba el hecho de que se necesitará un intercambio económico.

**Figura 9**  
*Dispensador de dulces*



Veloso.F. (2024).*Dispensador de dulces*.[instalación] Nota. Parte del proceso previo al dispensador de papel.

Teniendo en cuenta que desde mi práctica conceptual, aquello iría en contra del discurso que estoy formulando, debido a que mi idea es invitar al espectador a una interacción sin restricciones de por medio. En consecuencia y como solución apareció el *Dis-pensador*. Objeto que se mueve dentro de la lógica de la higiene y que tiene las características de intercambio e interacción. Además de poseer esa insistencia de poder presionar la palanca las veces que uno quiera y no parar hasta que se acabe lo que contenga, en este caso una gasa quirúrgica, intervenida de manera serigráfica.

Además de su cualidad de reiteración, también aprovechó el nombre del objeto para jugar con el uso de la palabra, pero ahora solo me interesa hablar de la operación analógica de mi proceso, evidenciando el hecho de que muchas veces se aprovechan los mecanismos que nos rodean, desde lo más práctico, para que estos artefactos se vayan desconfigurando para dar pasó a otras esferas de mi metodología. Es por eso que en el último capítulo desarrollare en profundidad lo que estas piezas implicadan en su totalidad.

**Figura 10**  
*Dis-pensador*



Veloso.F. (2024). *Dis-pensador*. [instalación]

## 2.1 Desarmar el código

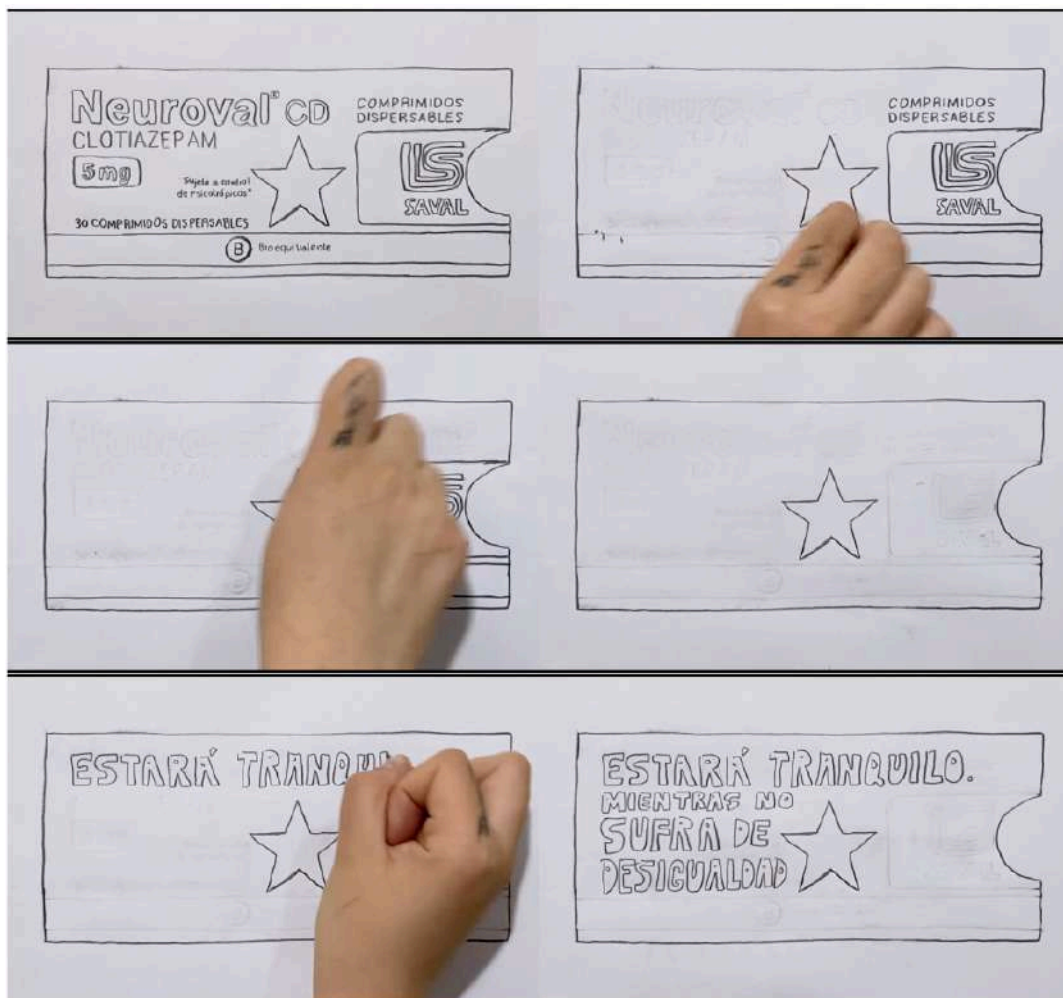
Para entender mis operaciones es necesario saber que, para resignificar, hay que desarmar y es aquí donde entran herramientas como el dibujo, la descontextualización o el desviar las funcionalidades, muchas veces a través de la palabra así como lo vimos en *bocetos 1* y *bocetos 2*.

Sucede también en *Pronóstico del tiempo*, pieza audiovisual, que dura 1:58 minutos, la cual se va transformando a medida que corre el video. Comienza la filmación con el dibujo

del medicamento clonazepam<sup>6</sup>, el cual procede a ser borrado, en su mayoría dejando solo la estrella, para dar espacio a un nuevo texto; “Estará tranquilo, mientras no sufra de desigualdad”, escritura que va acompañada al ritmo de la composición musical de Wolfgang Amadeus Mozart - *Piano Concerto No. 21 - Andante* (popularmente conocida como la canción del tiempo en tvn) acompaña el video hasta el final.

### Figura 11

#### *Pronóstico del tiempo*



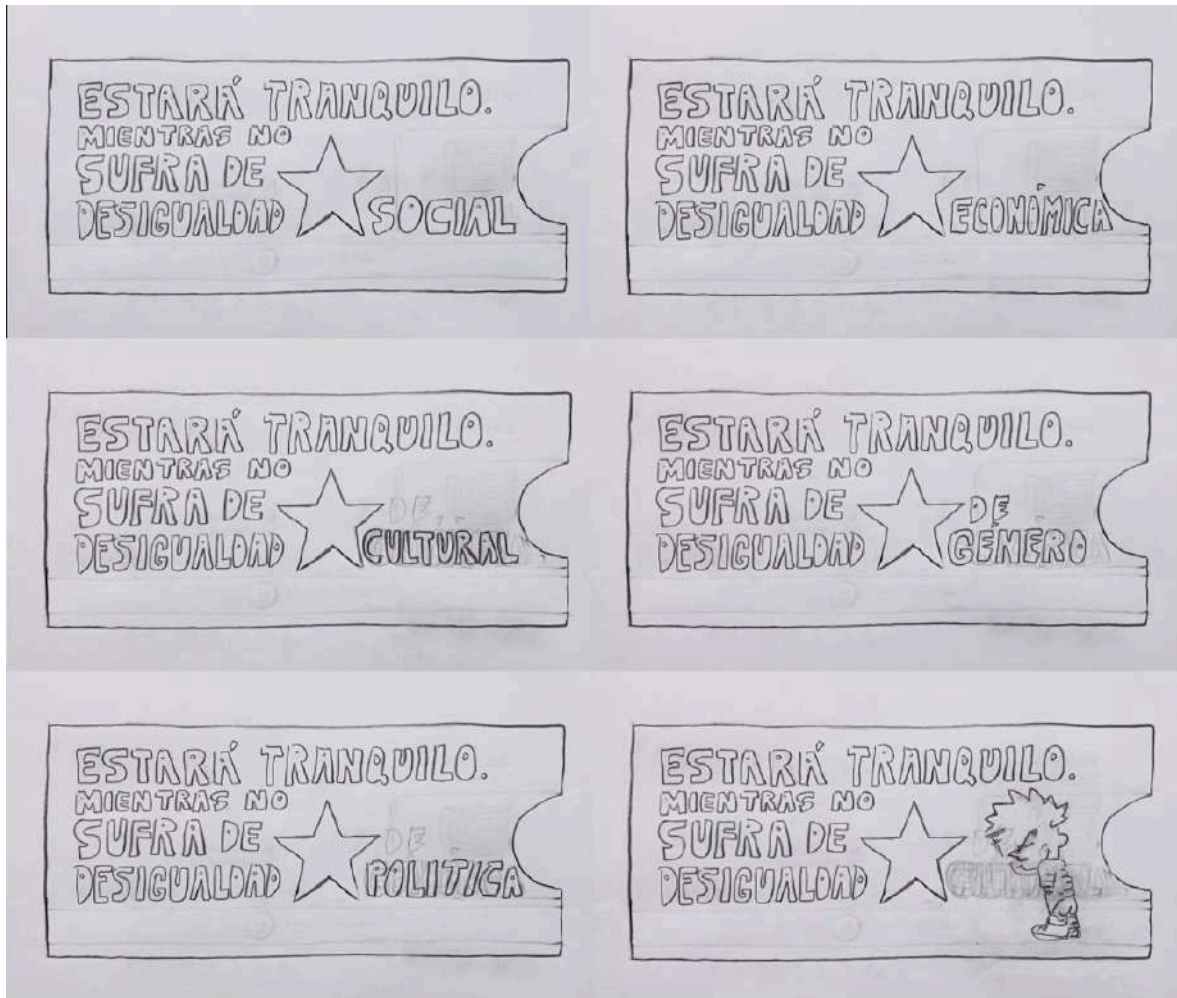
Veloso. F (2024). *Pronóstico del tiempo*. [Fotogramas]

<sup>6</sup> medicamento que se usa para disminuir las sintomatologías asociadas a la ansiedad y a la angustia, entre otros.

Una vez terminada la frase, comienzan a pasar rápida y repetitivamente escritos sobre algunos tipos de desigualdad; económica, política, social, cultural, de género, al ritmo del sonido de una ruleta.

**Figura 12**

*Pronóstico del tiempo*

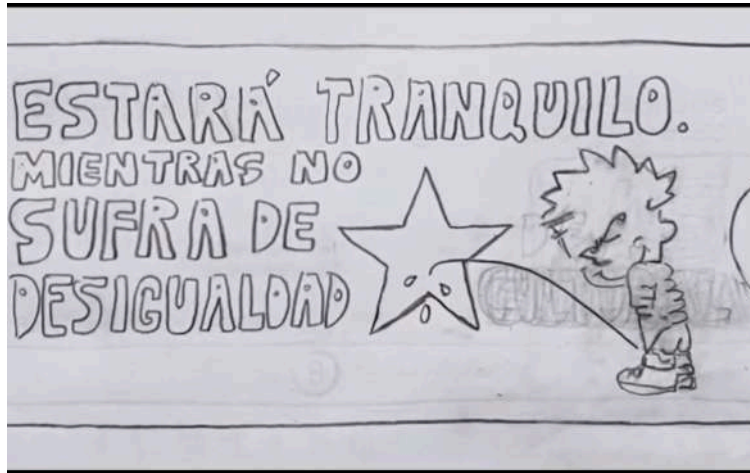


Veloso.F.(2024).*Pronóstico del tiempo*. [Fotogramas].

Para finalmente terminar en la imagen de un personaje orinando en la estrella. Todas estas decisiones tomadas son a modo de hacer un juego entre el título, la imagen y el sonido.

### Figura 13

#### *Pronóstico del tiempo*



Veloso.F.(2024).*Pronóstico del tiempo*. [Fotograma].

El acto de borrar, es algo ya visto en la historia del arte cuando Rauschenberg borra enérgica y meticulosamente el dibujo de Kooning, a modo de hacer un experimento para ver si podía hacer arte solo borrando. Es así como esta acción generó controversia en el circuito artístico de aquel tiempo, poniendo en la mesa cuestionamientos con respecto al arte, la autoría y proponiendo el gesto como herramienta creadora.

Desde mis lecturas considero que el borrar es una posibilidad a darle pie a algo nuevo y es por medio del dibujo que encuentro la posibilidad de crear o alterar imaginarios, lo cual me recuerda y pone en diálogo a la práctica de Pilar Quinteros, quien explora la estética visual de las transformaciones del mundo o de lo creemos conocer de este, lo cual la lleva a comprender que todo es una construcción en el sentido más amplio de la palabra y que el ser humano no es solo capaz de crear ficción, sino también capaz de creer en ellas. Pilar (2019) escribe en su statement<sup>7</sup>: “Qué más hacemos los seres humanos en nuestro tiempo en la Tierra si no crear mundos, interpretar, construir y constantemente re pensar el vago concepto que tenemos de realidad”.

Conceptualmente es interesante como la artista plantea la idea de que los humanos desde su imaginario individual logran crear sus propios mundos, sus maneras de entender la

<sup>7</sup> <https://pilarquinteros.com/statement/>

realidad y de lidiar con aquella, además de como interpretan esta misma, si cada persona percibe y capta de diferentes maneras, ¿por qué no a través de eso mismo generar nuevas posibilidades y lecturas del mundo? Es así como el arte comienza a ser un espacio para develar problemáticas que influyen fuertemente en la salud mental.

### **2.3 La alteridad como operación**

La alteridad nos habla sobre la vinculación que se genera entre un *él* y un *otro*, debido a que no puede existir ese *otro* sin ese *él*. Como ejemplo nos podemos referir al hecho de que no pueden existir *las* culturas, si no existieran *diferencias* entre estas. Es así como en estas diferencias, nos encontramos con nuevas percepciones del mundo y a la vez con la validación de ambas formas de vivir.

Desde mi praxis, la alteridad se convierte en el entre medio entre *uno* y *otro*, asimilando que es necesaria para entender el mundo en su totalidad. Es así como mis trabajos se han visto nutridos por diálogos con otros, desde el intercambio entre lo que conocemos y lo que está por descubrirse en ese momento desde lo objetual. Al final lo que rescato de la alteridad es lograr reconocer las diferencias para hacer que dialoguen a través de un lenguaje en común<sup>8</sup>. Juntar todo en una misma imagen, pudiendo ser bidimensional o tridimensional, sea técnica o conceptual.

Es fundamental comprender que parte de lo que sucede entre los objetos, denominado juego de empatías, conceptualmente está ligado a la alteridad que por definición etimológica es la “cualidad de ser otro”, en este caso se aplica desde la posibilidad de los objetos en conjunto siendo otros, pero sin interferir abruptamente.

Al verlo de esta manera, lo percibo como una asociación que se genera entre los objetos, en donde no puede existir uno sin el otro, ambas se validan y le dan paso a nuevas percepciones dentro del mundo de los códigos visuales, siempre desde una mirada por comprender la colectividad desde la individualidad o lo individual desde lo colectivo.

---

<sup>8</sup> el cual sería la ironía.

En esta reciprocidad, no se puede dejar afuera las simbologías o la cultura visual a la hora de crear el trabajo, esto se puede ver ejemplificado en la elaboración de una piñata en forma de estrella, de color verde, la cual en su interior esta repleta con pequeñas cajas de remedios que almacenaban dulces con escritos sobre expresiones de amor; *te amo, mi cielo, solo tú o por nosotros*, eran algunas de las frases que estos caramelos contenían.

**Figura 14**  
*Sin título*



Veloso.F.(2024).*Sin título*. [instalación].Nota: primer prototipo de piñata de fármacos.

**Figura 15**

*Sin título*



Veloso. F.(2024) *Sin título*. [Proceso].

Esta pieza fue clave en mi proceso, ya que termina por ser ajustada por medio del cambio de escala, para luego incluirla en el video ya antes mencionado, *Dulce patria*.

**Figura 16**  
*Piñata de fármacos*



Veloso.F. (2024).*Piñata de fármacos*. [instalación]. Nota. Proceso previo al video

## NO ME PRETENDO BURLAR... PERO IGUAL LO HAGO

La ironía es una forma de ser consciente, en este caso, consciente del mundo objetual que nos rodea y además hacernos responsables de nuestras representaciones, ya no es solo una representación si no que es *mi* representación, el involucrarse de manera directa con lo que percibimos y deseamos mostrar al mundo, es lo que termina por movilizar mi trabajo. Estas representaciones logran ser una transformación de la realidad que habitamos y la percepción que tenemos de esta misma, es por esto que “las imágenes importan en más de un sentido. Es decir, marcan una diferencia, son relevantes y hacen demandas. Pero ellas mismas son materia, en el sentido en el que siempre están encarnadas en objetos materiales "(Mitchell, 2017. p 145).

A Través de lo propuesto por Mitchell, podemos pensar en la posibilidad de que el mundo podría considerarse una imagen y que, por esto mismo, las lecturas que se logran hacer de los objetos no son disociadas de lo material, sino que más bien son un complemento, considerando que el material contiene su carga histórica, cultural y social. Se plantea de esta forma debido a que metodológicamente no se separa lo que la materia nos ofrece, más bien se busca y escogen elementos que intencionan la lectura del mensaje que se quiere transmitir.

Es así como en los diversos trabajos que se han expuesto durante este escrito, se puede constatar esta operación. Por ejemplo, desde lo objetual la piñata suele asociarse culturalmente a la celebración de los cumpleaños, o de la vida, pero esta misma se transforma al desviar lo que hay en su contenido.

### 3.1 Amasar la ironía

Es importante comprender las diferencias entre parodia e ironía, puesto que estos dos conceptos son sub ramas del humor, pero no significan para nada lo mismo, dado que la ironía es una manera de burla disimulada. Además, para entender la ironía de manera más detallada, nos enfocaremos en las raíces de la palabra que proviene del sustantivo griego *eironeia* lo cual significa “disimulo, ignorancia fingida”. en griego este sustantivo es un deverbatio de *εἰρωνεύομαι* “hacerse el ignorante” que a su vez procede de *eiron* = disimulo o que disimula. Según la rae es una expresión que da a entender algo contrario o diferente de lo que se dice, generalmente como burla disimulada. La parodia por otro lado, es una

imitación de algo o alguien con un toque de humor, de igual forma es importante mencionar la diferencia con el sarcasmo, ya que este es una burla pero que contiene cierto grado de violencia, debido a que se utiliza frecuentemente para ridiculizar a otro.

Es importante entender la ironía desde su definición, ya que nos da indicios de cómo opera en el trabajo personal, según lo que plantea Sergio Rojas (2016): “En efecto, se ha señalado el hecho de que la ironía es un "modo de hablar" cuyo asunto es precisamente el habla misma como modo” (p.35). La ironía es una manera de hablar y de operar, ya que nace como respuesta del estudio de la subjetividad según Rojas.

En mi trabajo juega un rol clave debido a que se convierte en el lenguaje base, como se desea expresar mediante los objetos escogidos y combinados, se analiza el material, su código, su historia, carga social y/o utilidad, y mediante el juego de contraponer los lenguajes de estos elementos, se busca generar un diálogo entre ellos que a su vez derive en un mensaje o lectura distinta de lo que es su función además despojándose de su utilidad, una forma de problematizar lo que implica el objeto.

Esto se evidencia en la utilización de diferentes cajas de fármacos: *Quetiapina*, *Clonazepam*, *Samedix*, *Clotiazepam*, *Rexulti*, *Fluoxetina*. Contrapuestos con los dulces ya mencionados anteriormente. Dispuestos sobre plásticos industriales de colores rojo, naranja, morado, rosado, amarillo, azul. Cada caja acompañada por su respectivo confeti.

Todo esto a modo de juntar los dos lenguajes que me ofrecían los dulces y las cajas, para dar el mensaje de la dependencia que se suelen generar los fármacos en las personas.

**Figura 18**  
*Sin título*



Veloso.F.(2024). *Sin título*. [instalación]. nota. proceso.

Así mismo aparece en *Dis- pensador*, obra que se articula por un dispensador de papel, el cual en su interior contiene una gasa quirurgica de color negro, con el escrito “*Estar bien para producir, producir para estar bien*”, haciendo una analogía al circulo vicioso que existe en la sociedad, además de la alusión de la sobrevivencia en la que nos encontramos, porque; debo estar bien para producir lo necesario, para poder vivir en este sistema y debo producir lo necesario para poder estar bien, perpetuando una y otra vez este ciclo.

La gasa, elemento que se aplica para el cuidado de heridas, se le otorga otra dimensión a través de las palabras, lo cual me hace preguntar ¿cómo cuidarse de algo que está tan inserto en la sociedad? cuando el estar bien muchas veces, implica estar bien no por una real importancia en la salud emocional si no que solo para poder sobrevivir bajo las exigencias de un sistema que nos somete a la hiperproducción.. Es así como lo panfletario y lo reiterativo, se convierte en una demanda, considerando además lo sintético y directo del mensaje.

**Figura 19**  
*Dis- pensador*



Veloso.F.(2024).*Dis-pensador*. [instalación].

### 3.2 Situar la escena

Retomando la idea de que el mundo es una imagen, en base a lo que plantea Castillo (2015) al decir que la posibilidad de la imagen es que el espectador pueda dejarse afectar por medio de esta, y en ese mismo encuentro, bajo la mirada de quien observe, se complementa con la cualidad de que la imagen genera una multiplicidad de sentidos. De este modo, convierte la interpretación de la imagen, no en una sola, sino que no en más de una posibilidad. Finalmente, la imagen a través de múltiples operaciones logra crear sentidos y al mismo tiempo los desvía (p.59). La manera en como nuestro día a día o nuestros contextos nos van afectando, es lo que me hace pensar que el mundo es una imagen y que debido a las percepciones que tenemos de este, sucede esa diversidad de nociones y bajo eso actuamos.

Es por esto que en mi práctica el cotidiano se aborda a través de distintas materialidades, de una manera en que se muestre lo que deseo expresar ¿Pero qué es lo deseo expresar? Son mis anhelos más profundos por combatir la desconexión con un mundo individualista y poco eficaz en torno a nuestras necesidades fisiológicas. Es así como el humor aparece siendo una herramienta para manifestar mi disconformidad en relación a lo que percibo de lo que me rodea. En consecuencia de esta necesidad, tomo los lenguajes de mi cotidianidad y los transformé en “chistes” críticos para ir situando la escena.

Es así como en las distintas operaciones artísticas se van desarrollando las narrativas en relación estrecha con las reflexiones que tengo de la imagen que rescato del mundo. Un ejemplo claro es el dibujo denominado *Retrato inventado de un país*. Donde se visualiza una bandera chilena en forma de torniquete, con la frase “Chile tiene un gran torniquete”. Figura que aparece como consecuencia de una situación puntual en donde se le vio negado el acceso a personas en situación de calle al dormir en el espacio público.

**Figura 20**  
*Retrato inventado de un país*



Veloso.F. (2024) *Retrato inventado de un país*. [Dibujo]. 18 x 26 cm.

Siendo un acercamiento a la idea de cómo el sistema neoliberal consume a Chile, no solo negando lo básico en relación a la vivienda, si no que se extrapola a las nociones de las diferentes limitaciones económicas en las que nos vemos sometidos, por ejemplo, el lucro en la educación. Si bien esta idea aún sigue en lo macro y no adquiere aún la profundidad necesaria, es importante comprender que las reflexiones inmediatamente se buscan situar en el arte, es así como se va construyendo la narración en mi trabajo.

*Dulce patria*, *Pronóstico del tiempo* y *Dis-pensador* nacen bajo la misma lógica. Envueltos en un sistema que nos somete y nos atrofia física y emocionalmente. En donde muchas veces la culpa recae en nosotros en contextos que no son favorables para nuestra salud emocional, es que así se van formulando estos trabajos.

La narrativa es un complemento entre imagen, sonido y título. Dónde el nombre, por ejemplo en *Pronóstico del tiempo*, es a su vez la relación que se logra hacer con el sonido al momento de volver a dibujar la imagen, todo esto haciendo alusión al pronóstico que le doy a la situación nacional en torno al consumo del medicamento, así develando el hecho de que muchas veces son los contextos y desigualdades las que no nos permiten vivir en paz.

Por otra parte *Dulce patria* es un juego entre extractos de la letra del himno y la imagen de la piñata, así mismo con la frase que aparece al final *contra la opresión*, a modo de ironizar los elementos que aparecen en el video. Esta pieza en específico es una correlación de trabajos, entre *Política en el cotidiano* y *Piñata de fármacos*, los cuales se han sintetizado hasta llegar a esta escena. En ella se rescatan elementos gráficos como la relación de la composición visual de la estrella, en contraste con el fondo negro que hace alusión a la bandera del estallido social. Además de la alteración del himno en relación a la distorsión que provocan los fármacos.

El negro del fondo del video lo asocio al negro de la gasa del *Dis-pensador*, y la palabra como acción de resignificación<sup>9</sup>. Finalmente, las piezas aunque funcionen por sí solas, también logran no estar disociadas, unas de otras, pudiendo hacer relaciones materiales, conceptuales y perceptuales.

---

<sup>9</sup> operación que atraviesa el trabajo.

### 3.3 Enseñar a ver

#### ARTE POÉTICA

Que el verso sea como una llave  
que abra mil puertas.  
Una hoja cae; algo pasa volando;  
cuanto miren los ojos creado sea,  
y el alma del oyente quede temblando.  
Inventa mundos nuevos y cuida tu palabra;  
el adjetivo, cuando no da vida, mata.  
Estamos en el ciclo de los nervios.  
El músculo cuelga,  
como recuerdo, en los museos;  
mas no por eso tenemos menos fuerza:  
el vigor verdadero  
reside en la cabeza.  
Por qué cantáis la rosa, ¡oh Poetas!  
Hacedla florecer en el poema;  
sólo para vosotros  
viven todas las cosas bajo el Sol.  
El Poeta es un pequeño Dios.

Huidobro.V. (2009). *Manifestos*. Editorial MAGO.

Cuando Vicente Huidobro escribió *Non Serviam* (2009), manifestaba el descontento que le generaba la conformidad de los poetas de aquella época, en relación a que no se cuestionaban o reflexionaban sobre el hecho de la posibilidad de crear nuevas realidades a través de la poesía. Si bien el creacionismo es una corriente literaria, las palabras de Huidobro calan profundamente en mi práctica, debido a que si “El poeta es un pequeño Dios” (2009), ¿por qué el artista no podría tener esa misma oportunidad?, siendo el dios de su imaginario, de sus interpretaciones, creaciones y demás.

Esto nos ayuda a comprender mi relación con la palabra y por ende con el lenguaje que se articula en mi trabajo, no solo desde el creacionismo, sino también desde referentes como lo son los dadaístas, quienes plantearon una corriente artística y literaria, donde solían ser críticos y romper con las estructuras tradicionales del arte, exteriorizando a través del lenguaje la disconformidad que sentían con respecto a la sociedad burguesa.

Esto trajo a mi práctica, parte de algunos manifiestos dadaístas, en especial el poema de Tristan Tzara.

### Para hacer un poema dadaísta

Toma un periódico.

Toma unas tijeras.

Elige en el periódico un artículo de la longitud que quieras darle al poema.

Recorta el artículo.

Recorta en seguida y con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y mételas en una bolsa.

Agítala suavemente.

Ahora saca las palabras, una tras otra.

Cópialas meticulosamente

en el orden en que las has ido sacado.

El poema está listo. Se te parece.

Eres ya un escritor absolutamente nuevo y de una sensibilidad arriesgada, aunque incomprendida por los ignorantes (*¿Cómo hacer un poema Dadaísta?*, 2016).

Tener presente a estas figuras artísticas me hace comprender el manifiesto como algo no ajeno al arte, entendiendo que nuestro rol como creadores es poder generar visiones que desafíen y reestructuren el lugar que habitamos.

Es así como en mi práctica la palabra comienza a ser el vehículo movilizador que no solo es capaz de crear imágenes, sino también, de articularse de tal forma que logra ser una crítica y a su vez humor. Dos elementos que se podrían considerar disociados uno del otro, pero que en mi trabajo logran dialogar para convertirse en las manifestaciones de mis visiones sobre el mundo.

Aunque no pretendo establecer esta visión como una verdad absoluta, sino más bien como una posibilidad de abrir nuevas lecturas y de hacer nuestro habitar más llevadero. Siendo la palabra una de los ejes centrales en mi hacer, más todas las operaciones antes mencionadas, lo que me permite evidenciar otro modo de ver.

Además de invitar a los artistas a tomarle el peso a su hacer, a posicionarnos como seres políticos y comprender que nuestras prácticas son importantes, debido a que estas pueden reconfigurar, demandar, aportan e influir en las reflexiones de otros, considerando el arte como un medio colectivo, capaz de generar formas de afrontar para construir nuevas realidades.

Pensando siempre desde la comunidad, en el pueblo y por el pueblo.

## CONCLUSIÓN.

Es importante considerar que el humano tiene la capacidad para crear nuevas formas de vivir en sociedad, pero usualmente se ve limitado por sus contextos, es por eso que traigo a mi arte, el breve recordatorio de que podemos reírnos y ser críticos para así convertir las deficiencias de nuestro sistema en algo mucho más tolerable. Es así como a lo largo de mi práctica he buscado dar una opinión honesta y sensata, intentando no caer en pretensiones, debido a que me es significativo posicionarnos ante los problemas e injusticias de lo contemporáneo asociadas al bienestar emocional.

Pero este discurso es gracias al proceso, el cual me brindó la posibilidad de armar y reconocer mejor el discurso crítico que me mueve, convirtiéndolo mi hacer en un puente frente a mis reflexiones y críticas sobre las estructuras sociales y culturales que moldean nuestra realidad, especialmente en torno a la salud mental en Chile.

Y a su vez ser consciente de cómo opera mi metodología. Aceptando la ironía como parte de mi lenguaje artístico, ya que me costó mucho integrar, pero finalmente pude utilizar a mi favor, jugando con las diversas herramientas que me ofrece la estética de consumo, a modo de intencionar y dirigir eficazmente mi visión sobre la indiferencia que tiene el sistema frente a nuestras necesidades emocionales y, así mismo, exponer las contradicciones de nuestra sociedad hiper productiva.

Esta resignificación busca no solo que el espectador genere una reflexión crítica sobre el presente, sino también que el artista, en su rol como creador, comprenda que es capaz de reestructurar las visiones que tenemos del mundo. Puedo decir que ahora soy más consciente de mi desarrollo creativo, soy capaz de ir construyendo en el hacer, considerando que lo clave es disfrutar del proceso porque en aquello reside la creatividad.

Además de que pude utilizar un medio diferente (video), el cual pretendo seguir explorando, para descubrir las posibilidades gráficas y conceptuales que me brinda. Incluso aprovechar de explotar la facilidad con la que hoy en día se divulga información por medio de este.

Para concluir, saquen sus propias conclusiones.

## BIBLIOGRAFÍA.

Chul-Han. B. (2017). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial, S.L.

Castillo.A. (2015.). *Imagen, cuerpo*. Ediciones La cebra, Palinodia 2015.

Rojas, S. (2016). Sobre la ironía romántica. *Revista De Teoría Del Arte*, (2), p. 35 – 51.  
Recuperado a partir de  
<https://revistateoriadelarte.uchile.cl/index.php/RTA/article/view/40965>

Soto Calderon .A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. ediciones/ metales pesados

W.J.T. MITCHELL (2017). *¿Qué quieren las imágenes?*. Sans Soleil Ediciones Argentina.

G.Agamben.(20025). *Profanaciones*, Buenos aires, Adriana Hidalgo.( pp.100).

Huidobro.V. (2009). *Manifiestos*. Editorial MAGO.

## REFERENCIAS

¿Cómo hacer un poema dadaísta? (2016b, febrero 4). Círculo de Poesía..  
<https://circulodepoesia.com/2016/02/35981/>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 18 septiembre). *Bodegón*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre.<https://es.wikipedia.org/wiki/Bodeg%C3%B3n#:~:text=Un%20bodeg%C3%B3n%2C%20tambi%C3%A9n%20conocido%20como.monedas%2C%20pipas%2C%20etc.>)

Statement. (2020, 21 enero). Pilar Quinteros. <https://pilarquinteros.com/statement/>

colaboradores de Wikipedia. (2024a, agosto 22). *Play-Doh*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Play-Doh>

Basaure, M. (2024, 18 julio). *El vínculo entre salud mental, inseguridad y desconfianza*. CIPER Chile.

<https://www.ciperchile.cl/2024/07/18/el-vinculo-entre-salud-mental-inseguridad-y-desconfianza/>

Parra, D. (2024, 28 marzo). *ME SIENTO MAL, NOS SENTIMOS MAL*. Artishock Revista.

<https://artishockrevista.com/2024/03/28/me-siento-mal-nos-sentimos-mal/>

De Enciclopedia Significados, E. (2024, 23 septiembre). *Alteridad (filosofía): Qué es y Ejemplos*. Enciclopedia Significados.

<https://www.significados.com/alteridad/>

Pilarquinteros. (2017, 26 febrero). *Restauración I (2010)*. Pilar Quinteros.

<https://pilarquinteros.com/2012/10/28/restauracion-i-2010/>

Admincastellano. (2023, 10 agosto). *¿ironía o sarcasmo?* Universidad de Piura.

<https://www.udep.edu.pe/castellanoactual/ironia-o-sarcasmo/#:~:text=Iron%C3%ADa%20es%20la%20expresi%C3%B3n%20que,maltrata%20a%20alguien%20o%20algo>

Porto, J. P., & Merino, M. (2021, 25 noviembre). *Resignificación - Qué es, historia, en el arte, en la psicología y en la educación*. Definición.de.

<https://definicion.de/resignificacion/#:~:text=La%20idea%20de%20resignifica>

## ÍNDICE IMÁGENES

Figura 1: Veloso, F. (2021). *Política en el cotidiano*. [Óleo sobre tela]. 40x60cm.

Figura 2: Colectivo la farmacéutica nacional.(2024) *La Solución: buscando el origen de nuestro malestar*. [instalación] Nota. Vista de la exposición del colectivo, en Galería Metropolitana, Santiago de Chile. Foto: Benjamín Matte. Fuente: <https://artishockrevista.com/2024/03/28/me-siento-mal-nos-sentimos-mal/>

Figura 3: Veloso, F. (2024). *Bajo prescripción médica*. Nota. cajas de remedio en miniatura.

Figura 4: Veloso, F. (2024). *Bajo prescripción médica*. [instalación].

Figura 5: Manzoni, P. (1961). *Mierda de artista*. [instalación].  
Fuente: <https://historia-arte.com/obras/mierda-de-artista-de-manzoni>

Figura 6: Veloso, F. (2024). *Bocetos 1*. [Dibujo].

Figura 7: Veloso, F. (2024). *Bocetos 2*. [Dibujo]

Figura 8: Veloso, F. (2024). *Dulce Patria*. [fotogramas video]

Figura 9: Veloso, F. (2024). *Sin título*. [instalación] Nota. Parte del proceso previo al dispensador de papel.

Figura 10: Veloso, F. (2024). *Dispensador*. [instalación]

Figura 11: Veloso, F. (2024). *Pronóstico del tiempo*. [Fotogramas]

Figura 12: Veloso.F.(2024).*Pronóstico del tiempo*. [Fotogramas].

Figura 13: Veloso.F.(2024).*Pronóstico del tiempo*. [Fotograma].

Figura 14: Veloso.F.(2024).*Sin título*. [instalación]. Nota: primer prototipo de piñata de fármacos.

Figura 15: Veloso. F.(2024) *Sin título*. [Proceso].

Figura 16: Veloso.F. (2024).*Piñata de fármacos*. [instalación]. Nota. Proceso previo al video}

Figura 17: Veloso. F.(2024). *Sin título*. [instalación]. Nota. no es el primer luce de sal, es una representación del primero, ya que no hay registros del oficial.

Figura 18: Veloso.F.(2024). *Sin título*. [instalación]. nota. proceso

Figura 19: Veloso.F.(2024).*Dis-pensador*. [instalación].

Figura 20: Veloso.F. (2024) *Retrato inventado de un país*. [Dibujo]. 18 x 26 cm.