

CONTINUUM

El carácter cósmico del movimiento y la mimesis al edificio democrático

Andrés Marcial Coba

Continuum es un proyecto que he codirigido, conceptualizado y producido con Nicolás Salas, colaborando a la vez con varios artistas y diferentes agentes expertos en disciplinas ajenas al espacio del arte, pero fundamentales para la materialización de ideas que, si bien tenían un horizonte claro en su conceptualización, fueron generando conocimiento y descubrimientos en este proceso de colaboración multidisciplinaria.

Continuum utiliza al dispositivo de prótesis para reemplazar y a su vez imitar a un órgano o miembro faltante, en algunos casos el “otro”, en otros la colectividad y el “gran otro” y como composición global al orden político en tiempos (post) democráticos. En este texto revisaré como este proyecto en su capacidad de mimesis imita al edificio democrático, pero inscribe dentro de él a narrativas postpandemia que parten del carácter cósmico del movimiento y el tiempo. Posteriormente revisaré a los trabajos de los artistas que participaron y su aporte al espacio del arte, de la misma manera explicaré como cada uno de estos trabajos se ha inscrito en el proyecto por medio de una serie de críticas grupales e individuales en las que no solo se compartieron recursos como material bibliográfico y estrategias de producción, sino se colaboró en la conceptualización y producción de las obras.

Continuum se sirve de la esencia cósmica del movimiento relativo, es decir al movimiento de un observador o marco de referencia¹ con respecto a otro y consecuentemente al tiempo de nuestra experiencia subjetiva. Considerando al movimiento como parte fundamental de la experiencia humana el medio de elección para *Continuum* fue el video y su soporte la pantalla

¹ Un marco de referencia es un sistema de coordenadas o un conjunto de ejes que se utilizan para describir la posición y el movimiento de los objetos. Diferentes observadores en diferentes marcos pueden tener diferentes perspectivas sobre el mismo evento físico, por tanto, el movimiento relativo implica el movimiento de un observador u objeto con respecto a otro.

La relatividad especial introduce los conceptos de dilatación del tiempo y contracción de la longitud, que son consecuencias del movimiento relativo a velocidades cercanas a la velocidad de la luz. El tiempo parece dilatarse (reducirse) para los objetos en movimiento en relación con un observador, y las longitudes parecen contraerse en la dirección del movimiento.

de los celulares de los espectadores. El video en su movimiento aparente² como ilusión de desplazamiento entre fotogramas, es aquel que mimetiza a la perfección a nuestra percepción de movimiento y consecuentemente de tiempo. Es a este tiempo de lo subjetivo al que de manera múltiple sintetizaron en una forma de escritura videográfica en diez obras de videoarte de 5 artistas ecuatorianos. Nicolás Salas, Daya Ortiz, José Alejandro Salgado, Lisbeth Carvajal y Andrés Marcial.

Estas obras de videoarte que abordan a la temática de la percepción del tiempo creadas específicamente para la plataforma-instalación artística *Continuum*, serán presentadas desde el 20 de diciembre del 2023 hasta el 20 de marzo del 2024 en el patio central del Centro Cultural Metropolitano de Quito (CCM). Esta plataforma está compuesta de una aplicación digital³, la cual, luego de ser descargada, funciona en los dispositivos celulares de los espectadores, en sus pantallas se proyectan las obras de videoarte mencionadas anteriormente, relativas a la ubicación geográfica del usuario y sectorizadas por medio de beacons de bluetooth⁴, los cuales delimitan un radio de transmisión de cada obra de videoarte. Es decir, una estructura arquitectónico-sonora compuesta por cinco estaciones —una estación por cada video de cada artista— es superpuesta a la estructura del patio central del CCM. Paralelamente, el recorrido del espectador es registrado por un cámara que toma fotografías de larga exposición que se presentan en una escultura holográfica del remanente. Prótesis de aquel que circuló por la estructura *Continuum*.

Esta plataforma no será invisible para el usuario sin la mediación de su dispositivo celular, se volverá perceptible tan solo a través de su interacción con este y su movimiento dentro de este espacio geográfico delimitado, intentando generar una distorsión en la percepción del tiempo y el espacio a los usuarios conectados a sus dispositivos celulares, quienes moviéndose de manera sincrónica presenciarán obras de arte dependientes de su ubicación geográfica, generando así un recorrido por esta estructura invisible.

² El movimiento aparente, estudiado por Max Wertheimer y los psicólogos de la Gestalt, se refiere a la percepción de movimiento cuando no hay ningún movimiento físico real de un objeto.

³ La aplicación para *Continuum* fue desarrollada por un equipo de la Escuela de Medios Interactivos de la Universidad San Francisco, este equipo fue dirigido por Andrés Parra docente de dicha institución y sus alumnos Diego Veintimilla y Christian López.

⁴ En el contexto de la tecnología, particularmente en el marketing de proximidad y los servicios basados en la ubicación, las beacons de Bluetooth son dispositivos pequeños que utilizan Bluetooth Low Energy (BLE) para transmitir señales a teléfonos inteligentes u otros dispositivos cercanos. Cuando un dispositivo equipado con la aplicación adecuada entra dentro del alcance de un beacon, puede desencadenar acciones específicas a la ubicación, como entregar contenido personalizado, enviar notificaciones o proporcionar información, en este caso específico se transmitirá un video asociado a la ubicación geográfica del espectador.

En ese sentido la obra, no solo intenta poner en evidencia la máxima de Marshall McLuhan “el medio es el mensaje”⁵ y la sincronidad e interconectividad que esto conlleva al momento en que los medios (los dispositivos celulares) se tornan en extensiones de nuestro cuerpo y modelan la forma en que percibimos al mundo, sino que, por medio de obras de videoarte críticas transmitidas por esos mismos medios, invitamos al espectador a la pausa y a la contemplación de un espectáculo que se revela frente a sus ojos como si se tratara de un teatro —en donde se presentan varias obras al mismo tiempo— superpuesto sobre la estructura del patio central del CCM.

El filósofo Jacques Rancière en su libro *La distribución de lo sensible* explica la relación que encontraba Platón en tres formas de arte amenazantes al sistema político monárquico, estas son: el teatro, la escritura y la coreografía, las describe de esta manera: “Platón así destaca dos modelos principales, dos grandes formas de existencia y de la distribución de lo sensible, la eficacia del lenguaje —la escritura y el teatro— que también son formas estructurantes del régimen de las artes en general. Sin embargo, estas formas resultan estar vinculadas perjudicialmente desde el principio a un régimen de política determinante, al contrario, estas fomentan un régimen basado en la indeterminación de identidades, la deslegitimación de posiciones de discurso, la desregulación de particiones del espacio y del tiempo. Este régimen estético de la política es estrictamente idéntico al régimen de la democracia, el régimen basado en la asamblea de artesanos, las leyes escritas inviolables y el teatro como institución, Platón contrasta una tercera y buena forma de arte con la escritura y el teatro, la forma coreográfica de la comunidad que canta y baila su propia unidad. En resumen, Platón destaca tres formas en las que prácticas discursivas y corporales sugieren formas de comunidad: la superficie de signos mudos que son, como pinturas, y el espacio del movimiento corporal que se divide en dos antagónicos modelos (el movimiento de simulacros en el escenario que se ofrece como material para la identificación de la audiencia y, por otro lado, el auténtico movimiento propio de los organismos comunales)” (2000).

Encuentro muchos paralelismos entre el régimen estético que propone Rancière, su simetría con el sistema democrático y la estructura conceptual y museológica de *Continuum*, en este proyecto su teatralidad en cinco estaciones diferentes —con cinco espectáculos diferentes que tienen la misma duración (un minuto y veinte segundos) pero diferente temporalidad—, es superpuesta al espacio expositivo, el patio central del CCM. La escritura es parte fundamental del proceso creativo de los 5 artistas participantes, sus guiones han sido desarrollados a través de imágenes que en su cadencia se revelan como movimiento aparente, videos que hablan de la percepción del tiempo desde una perspectiva postpandemia. El movimiento (aparente) no

⁵ La perspectiva de McLuhan sobre las prótesis sugiere que nuestras herramientas y tecnologías no son sólo instrumentos neutrales, sino que configuran activamente la forma en que percibimos el mundo y nos relacionamos con él. Instó a la gente a tomar conciencia de los efectos de los medios y la tecnología en su conciencia y a examinar críticamente las implicaciones de estas extensiones de nosotros mismos.

es solo el del espectáculo presentado en los celulares de los espectadores sino que el propio movimiento del espectador es el que revela a los videos que ocupan una determinada área geográfica dentro del patio central del CCM, y que en el conjunto de espectadores interactuando con esta estructura revelan también su cualidad coral, debido a que el sonido de cada uno de los videos fue diseñado para generar acordes en conjunto con el resto, lo cual, le permitirá al espectador externo a la obra percibir un orden escondido, una especie de coro del cual el espectador es activador pero no necesariamente creador. La cualidad móvil y performática que adquiere involuntariamente el espectador es registrada por una cámara digital y proyectada en forma de holograma en una video-escultura, misma que sirve de prótesis del espectador luego de que este ha abandonado el espacio expositivo, es decir, un actor automático y a la vez escritor del testimonio del movimiento de los espectadores.

Cómo mimesis del régimen estético y consecuentemente del orden democrático existe a la vez una especie de extrañamiento e ironía que se extiende a todos los aspectos de la obra, una imitación que se sostiene solo desde el simulacro mismo. Al ser esta una obra que funciona como prótesis del edificio democrático de su capacidad de cuestionamiento y crítica a lo establecido⁶ y de su capacidad de agrupar colectividades, pero a la vez ser dependiente del dispositivo celular del espectador el cual reduce a la colectividad a la experiencia individual y localizada geográficamente, esta obra nos presenta de manera crítica a la colectividad como simulacro y a la vez como espectáculo posibilitado por su dispositivo celular y observado por un agente externo (sea este humano o no humano). A continuación, describo en que puntos encuentro al simulacro como pilar conceptual de este proyecto:

1. *Continuum* fue producido gracias a que ganó los fondos de la convocatoria de Exhibición en Espacios Culturales Independientes y/o Comunitarios del Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación (IFCI), sin tener un espacio expositivo tan solo simulandolo en los celulares de los espectadores, y superponiendo a esta estructura al espacio en donde se presenta. Lo cual pone en cuestión a las bases que constituyen a un espacio expositivo y su institucionalización.
2. *Continuum* en su estructura conceptual simula al régimen estético del orden democrático que plantea Jacques Rancière, y a la vez toma distancia del modelo democrático al evidenciar su gradual ausencia. Esto se pone en evidencia en algunas de las narrativas videográficas presentadas, mismas que parten desde un orden posdemocrático en el que la institucionalidad es cada vez más permeable y menos vigente, la presencia del estado es débil y denota precarización en todos los aspectos

⁶ Las opiniones de Platón sobre el teatro, la escritura y la coreografía pueden vincularse a su escepticismo más amplio sobre la democracia. Él creía que una sociedad bien ordenada debería estar dirigida por reyes filósofos, individuos con un profundo conocimiento de la verdad y la justicia. Las artes, en opinión de Platón, tenían el potencial de socavar la formación de ciudadanos virtuosos. Según Platón, las cualidades imitativas y emocionales de la escritura, el teatro y la danza podrían contribuir a una democracia caótica e ingobernable en la que los ciudadanos se dejaran llevar por sus pasiones en lugar de guiarse por la razón.

de la vida cotidiana. Otras narrativas parten de un orden pre-político, anterior o independiente de las asociaciones y organización que existe dentro de la sociedad civilizada.

3. Si bien *Continuum* es una colaboración artística que unió a cinco videoartistas de diferentes disciplinas artísticas con diferentes líneas de pensamiento y de diferentes regiones del Ecuador. Además, que contó con el desarrollo de aplicaciones interactivas por parte del equipo conformado por Andrés Parra, Christian López y Diego Veintimilla (docente y alumnos de la Escuela de Medios Interactivos de la Universidad San Francisco de Quito) y del diseño sonoro de Adrián Cabezas, es decir, hay todo un colectivo en la producción y creación de este proyecto. Este proyecto debido a su calidad protésica es una obra que ubica al espectador en una colectividad en la que el individuo es extrañado de esta misma, pues el movimiento colectivo dentro del espacio de exposición es mediado por el carácter individualizante de su propio dispositivo celular. Este simulacro de colectividad posibilita la discusión acerca de la percepción del tiempo y el espacio condicionada por las pantallas digitales.
4. *Continuum* indirectamente se distancia del orden político establecido, la temática se acerca a la interacción humana desde el concepto de movimiento relativo —y al carácter cósmico de este—, el Continuum espacio tiempo no considera a la organización política para la interacción entre cuerpos y masas, por tanto, su fuente de inspiración parte de este orden en el que el cosmos y la humanidad no tienen como mediador al contrato social⁷. De manera casual, esta mimesis de edificio democrático que significa *Continuum* será expuesto en el CCM, espacio cultural que se encuentra al lado del Palacio de Carondelet, el cual alberga a la Presidencia de la República del Ecuador. Ubicación que da realce a la poética de esta instalación artística.

La arquitectura de *Continuum* encuentra pares en obras como *Fountain of light* (2007) de Ai WeiWei⁸ inspirada en la torre (1919-1920) que Vladimir Tatlin diseñó para el Tercer Encuentro Internacional del Partido Comunista, esta estructura sintetizaba la visión del edificio comunista, es decir, una arquitectura que no solo construiría al edificio del nuevo mundo, sino que también generaría la espacialidad dentro de la cual sus edificios (instituciones) serían construidos, vistos y habitados. Para la visión constructivista la arquitectura y el diseño tenían

⁷ “En el sistema de Hobbes el bien supremo es la vida y para protegerla los hombres se ponen de acuerdo para transferir voluntariamente todos sus derechos (excepto el derecho a la vida) y todo su poder al soberano (sea éste una persona o una asamblea) con objeto de que la vida les sea preservada. Por lo que respecta al soberano, éste adquiere todas las facultades y todo el poder, de manera que él es el único capaz de decidir qué cosa está bien o qué cosa está mal para garantizar la vida de sus súbditos y la paz en el Estado.

Así pues, el pacto de unión propuesto por Hobbes es un pacto de alienación total de los derechos naturales, excepto el derecho a la vida: Ninguno por cualquier cosa que haya pactado, se puede obligar a no oponerse a quien quiera asesinarlo, herirlo, o causarle cualquier otra lesión”(1998)

⁸ Véase: <https://www.tate-images.com/M01302-Fountain-of-Light.html>

como objetivo albergar a la vida y a la vez expresarla. Una arquitectura que al cambiar la realidad material de la sociedad consecuentemente transformaría la visión del mundo conllevando de por sí, un cambio radical de percepción en donde el arte y la vida convergerían. En el 2007 WeiWei produjo un modelo a escala real de la torre de Tatlin para la galería-museo de arte Tate de Liverpool; a manera de parodia el artista decoró a la torre con 32400 piezas de vidrio y las iluminó desde el interior de la estructura, esta obra fue expuesta sobre una plataforma flotante en la piscina del museo demostrando no solo la fragilidad de la pieza, sino la liquidez de nuestro contexto histórico. La obra tenía la intención de hacer visibles las contradicciones del Partido Comunista Chino, yuxtapone a la utopía del edificio comunista al gusto por la opulencia de los miembros de la élite política de dicho partido.

Jacques Rancière nos ofrece una lectura más profunda de la obra que a la vez sirve para explicar parte de la poética de *Continuum* y de su ubicación geográfica estratégica en esta presentación al lado del Palacio de Carondelet.

“En lugar de enfocarse en la distancia entre la utopía y la realidad, creo que vale la pena centrarse en la dialéctica interna del disenso artístico. El disenso siempre navega entre el polo de la transformación material del mundo sensible y el polo de una transformación interior del percibir y del juzgar, pero también su navegación hace siempre que una lógica reaparezca como objetivo de la otra. La torre de Tatlin, los prouns de El Lissitzky o las películas de Vertov, partieron de una revolución estética que apuntó a construir las formas materiales de una nueva vida, pero la construcción de esta nueva vida fue primero la construcción de las diversas formas de su visibilidad y la construcción de esta forma de visibilidad siguió siendo la construcción de una imagen, una anticipación del mundo venidero, una imagen que pedía una reforma de la percepción. Bueno, pero las consecuencias que deberían extraerse de estas contradicciones son contradictorias en sí mismas, el fracaso de la propuesta de fusión directa del arte y la vida normalmente lleva a la conclusión de que, para actuar políticamente, el arte debe actuar desde la distancia en lugar de fantasear con la supresión de lo contradictorio.” (2016).

Sin intentar limitar la lectura que el espectador pueda tener sobre *Continuum*. Veo en el carácter cósmico de las narrativas presentadas en este proyecto y en el carácter universal del movimiento como fundamento constitutivo y activador de esta instalación-plataforma artística, un extrañamiento e ironía que son parte esencial de la poética de *Continuum*. Una crítica al edificio democrático que en sí mismo reactiva al sistema democrático a través del disenso.

Narrativas post pandemia como síntesis del carácter universal del movimiento.

Como expliqué anteriormente, la plataforma *Continuum* se compone de 5 estaciones, pisos o departamentos cada una presenta una diferente temporalidad y una posibilidad de reflexión

acerca de aquello: la temporalidad de lo liminal como elemento iniciático que da la bienvenida al espectador al patio, la temporalidad de lo nómada que permite el tránsito al resto de narrativas, la temporalidad de lo entrópico y la temporalidad de lo traumático que apuntan al orden cósmico del movimiento relativo independiente de la civilización o al estado de naturaleza de Thomas Hobbes⁹ y la temporalidad de lo abyecto como punto de potencial salida, lo expelido y lo rechazado pero que es imposible de ser separado completamente. El diseño museográfico de *Continuum* para el CCM tiene forma circular y se ubica en los alrededores del patio central, por tanto, cada estación en su recorrido se conectará a la vez con el resto de las estaciones haciendo que la experiencia de la exposición dure indefinidamente mientras el espectador circule por el espacio expositivo. Cada video correspondiente a cada estación tendrá una duración de un minuto con veinte segundos, sin embargo, el tiempo subjetivo que detonará cada estación será variable.

Las temporalidades abordadas en esta exposición son las siguientes:

Temporalidad de lo liminar

Esta estación es la entrada a la instalación artística. En los videos de Lisbeth Carvajal el film se presenta en su función de piel, la artista hace evidentes a las herramientas de edición propias del medio videográfico como el corte, el pegado y la transición; operaciones que permiten configurar a una piel que no solo tiene la función de barrera, sino a la vez de filtro, es decir la sucesión de fotogramas sacados de fotografías de su archivo personal, editados para generar la ilusión de movimiento aparente es paradójica al presentarse paralelamente como suspensión de movimiento, como un momento liminar. Esta piel cortada y suturada configura una casa con fotografías del exterior de la casa donde Lisbeth pasó su infancia, al sobreponer a la imagen del marco de las ventanas de unos de sus registros fotográficos sobre los demás fotogramas, ella ubica al espectador en un lugar ambiguo, la piel que es barrera y a la vez filtro, no determina si el espectador se encuentra en el exterior o interior de una construcción arquitectónica, parece que uno está viendo una casa desde afuera, sin embargo, debido al marco de las ventanas, uno siempre está adentro de esta casa, es así que ese marco de la ventana que evidencia aún más la calidad fílmica y de tegumento del medio videográfico, es la vez el que muestra a la barrera como un momento previo al ingreso o a la salida de un lugar en evanescencia, valido por su carácter de barrera y filtro a la vez, pero suspendido en su función de conectar un lugar con otro.

⁹ “no se puede negar que el estado natural de los hombres, antes de constituirse la sociedad, fuese un estado de guerra de cada uno contra todos los demás, durante el tiempo en el cual los hombres viven sin un poder común que los atemorice a todos, ellos se encuentran en ese estado que se llama guerra y tal guerra es de todos contra todos” (1998)

Cabe recalcar que Lisbeth tomó los registros fotográficos para sus videos en una visita a la casa y barrio de su niñez en su ciudad natal, Esmeraldas en el noroccidente de Ecuador. La provincia de Esmeraldas ha sido una de las más afectadas debido a la escalada de violencia en nuestro país, varias partes de esa provincia han sido abandonadas ya que el vivir en esa zona geográfica implica un elevado riesgo para sus habitantes. Esmeraldas es una de las cinco ciudades más violentas de Latinoamérica siendo una de sus causas la falta de presencia del estado y el abandono de su parte a esta provincia. En el video de Lisbeth el significante casa se vuelve inconexo con otros significantes, se convierte más bien en piel-filtro un dispositivo de transición entre un afuera y un adentro evanescentes, desconfigurados.

Temporalidad de lo nómada

Los videos de José Alejandro Salgado transitan entre lo digital y lo material, lo virtual y lo presente, son indeterminados e indeterminantes debido a que la textualidad que plantea en sus narrativas se encuentra en un continuo fluctuar entre la contextualización y la descontextualización. El artista parte de registros principalmente sonoros que son tomados de la realidad inmediata ya sean en medio de un túnel dentro de la ciudad de Quito —no como metáfora de cambio sino como espacio de transigencia— o contratando actores de diferentes partes del mundo para que reciten poemas autogenerados y refinados en conversación con ChatGPT. Estos registros sonoros son la base para crear composiciones musicales atmosféricas que cumplen la función de contexto; paralelamente utiliza imágenes abstractas (las cuales también cumplen la función de atmósfera o de fondo) que no se adhieren al carácter universal de la abstracción de principios del siglo XX¹⁰, sino hacen referencia a un “yo”¹¹ en construcción, indeterminado debido a que la oposición entre texto y contexto es ambigua y tensa, concuerda tan solo para volver a su estado de incertidumbre en el siguiente fotograma.

Este coeficiente identitario de lo incierto utilizado en sus videos integra al dispositivo celular como parte de su poética, al considerarlo como emisor audiovisual cumple el rol de prótesis de un interlocutor que nos plantea a nosotros mismos que lugar ocupamos dentro del registro de lo simbólico¹², en tiempos donde los referentes identitarios han sido removidos y se nos ha

¹⁰ El arte abstracto de principios del siglo XX buscaba llegar a la mayor cantidad de personas en su interés de reformar la percepción de estas y poner en evidencia la relación arte igual a vida, por tanto, encontraba en las formas más simples y abstractas una conexión más universal que en las formas figurativas que tendrían un significado diferente variando de cultura en cultura.

¹¹ El “yo” según el psicoanálisis es la estructura psíquica que se genera como autoimagen dentro de la subjetividad, teniendo esta la función de ser mediadora entre las demandas sociales y los deseos inconscientes del sujeto.

¹² El registro de lo simbólico de acuerdo a Lacan, es el espacio del lenguaje, es aquel campo en el que lo social se desarrolla debido a que nos comunicamos con los demás a través de los significantes y los significados establecidos en el lenguaje. En cuanto nos inscribimos en el orden simbólico ocupamos un lugar dentro del lenguaje.

delegado la responsabilidad de autoconstituírnos sin ellos en medio de una normativa de fugacidad subjetiva.

Temporalidad de lo entrópico

Los videos de Nicolás Salas exploran el carácter cósmico de la existencia en obras de videoarte y modelado en 3D. Estas se inspiran en las ideas de Sean Carroll sobre la entropía y la cosmología cíclica. Los vídeos del artista presentan una secuencia de modelos animados en 3D que representan el paralelismo de la vida con el ascenso y la caída de estructuras cósmicas. La ilusión háptica que muestran sus videos hace perceptible y vívida a la interacción dinámica entre orden y desorden remitidos a aspectos propios de la existencia humana tales como la memoria, el origen de la subjetividad, la vida y la muerte, reflejando la naturaleza cíclica propuesta en las teorías de Carroll.

Entrelazando imágenes cósmicas con iconografía prehispánica o un archivo de fotografías personales. Nicolás crea una yuxtaposición en la que significa a la vida y la muerte como elementos entrópicos e integrales a un orden cósmico más amplio. Las fotografías personales que Nicolás utiliza tanto como la simbología que incluye en sus videos, muestran momentos de nacimiento, crecimiento, decadencia y eventual disolución en un orden que, al parecer aleatorio, sirve como una representación tangible de la naturaleza cíclica de la existencia. La expansión y contracción rítmica del universo simulado en la temporalidad que Nicolás nos presenta en sus videos, se alinean con los patrones cíclicos observados en el archivo fotográfico o en la repetición de patrones de carácter simbólico, reforzando el concepto de entropía como una fuerza siempre presente que gobierna las narrativas cósmicas y personales. Su enfoque de producción multimedia invita a los espectadores a reflexionar sobre la interconexión de los ciclos de vida individuales dentro del esquema cósmico más amplio, influenciado por la exploración de la cosmología cíclica de Carroll.

Temporalidad de lo traumático

De acuerdo con el psicoanálisis el trauma es atemporal, no se define por una duración dentro del tiempo sino por su permanencia la cual marca un hito dentro de la vida de un individuo o dentro de la memoria de una colectividad y el inconsciente social, un trauma es inamovible y a su vez es un elemento constitutivo de la identidad de un individuo y de la colectividad. En mis dos video narrativas abordo a la (a)temporalidad del trauma en su función de dispositivo de

formación de subjetividades, pero a su vez como dispositivo para la inscripción individual dentro del orden social y consecuentemente político. Por medio de juegos de palabras, de referencias cinematográficas y de un continuo diálogo con modelos de creación de imágenes de texto a imágenes, creo animaciones en las que textos específicos utilizados como “prompts” para Stable Diffusion —los cuales utilizan a significantes propios de la cultura global y de Internet— animan a personajes icónicos en un actuar cómico. Esta parodia sublima a la vez a eventos traumáticos a tal punto que es permisible ver a aquello que ha sido perdido en el trauma, mi intención es hacer visible al órgano mutilado y a aquello reprimido por la irrupción del trauma en la existencia subjetiva.

Estas narrativas abordan al orden cósmico desde lo pre-civilizatorio, desde aquello que ha sido negado por medio de la inscripción individual en el orden sociopolítico. En un caso es Osama Bin Laden, el cuál como juego de palabras Osama “Os Ama”, configura una frase significativamente contradictoria, pero que rompe con la narrativa de un enemigo externo. “Osama os ama”, es un intento de revisión a lo que Baudrillard llamó el deseo de aniquilación inmanente a un sistema que se ha vuelto totalitario, que todo lo domina y que todo lo ve (2002). Lo reprimido ominoso salta a la vista en forma de alucinación totalitaria psicodélica. En la segunda narrativa utilizo a la danza cósmica entre figuras políticas relevantes de la contemporaneidad como astros que giran alrededor del sol, emulando al orden narrativo de la primera escena de Werckmeister Harmonies dirigida por Béla Tarr (2000), esta danza antes de indicar un orden político democrático apunta al concepto de estado de naturaleza de Thomas Hobbes, derivando en una asimetría profunda en la que el espectáculo para el pueblo es su propio goce y salida del orden político como teatro en el cual el espacio de la representación se ha desvanecido, se han perdido todas las máscaras y toda identidad, sin embargo, el desequilibrio humano no implica que el curso de los astros cambien, pues estos continúan brillando en el plano astral.

Temporalidad de lo abyecto

En los video-performances de Daya Ortiz, nos muestra acciones que en combinación con el uso exacerbado de texturas sonoras generan una afección háptica; Daya performa solo frente a la cámara, sin embargo, su accionar demuestra la presencia de un otro invisible que es a la vez demasiado cercano para él como para nosotros, los espectadores, la distorsión proxémica que nos presenta Daya en sus video-performances que son a la vez video-narrativas hacen alusión a la invasión de lo ominoso dentro de la esfera íntima, los guantes, la inundación, el escenario de baldosas blancas manchadas, no solo que aluden a una imposibilidad de limpieza, sino al pánico total frente a una potencial muerte. Los performances de Daya en los que predominan una paleta azul-verdosa y gris nos remiten a la atmósfera de un laboratorio en donde la contaminación es inminente, lo cual hace patente nuestra relación con la corporalidad

cadavérica y a su injerencia en la vida diaria, un cotidiano en el cual desde la pandemia se normalizó la presencia del cadáver de manera mediática.

Daya vive en Guayaquil, ciudad que fue el epicentro de contagios de COVID a nivel regional y cuya infraestructura hospitalaria fue sobrepasada por la pandemia, circulaban por todo el país imágenes de horror de cadáveres dispersos en la vía pública, pues los servicios funerarios no tenían la capacidad de satisfacer la demanda frente a la cantidad de fallecimientos diarios, factor que sirvió de motivo para un espectáculo mediático de lo grotesco que como evento se ha normalizado al sucederle la ola de violencia que sufre Ecuador, convirtiéndose Guayaquil en una de las diez ciudades más violentas del mundo.

Daya tomó como punto de partida para sus video-narrativas a una experiencia de ataque de pánico, buscaba transmitir la sensación de parálisis que recorre todo el cuerpo al estar en ese estado de ansiedad extremo, el cuerpo que visibiliza Daya por medio de su video-performance es aquel invadido por el horror y la infección, el artista nos muestra al cadáver como elemento contaminante, y su ansiedad por separarse de él nos muestra a la vez la fatalidad de la existencia humana al estar ligado permanentemente a este.

Es por medio de estas 5 estaciones contenidas dentro del edificio *Continuum* como elemento cuestionador de sus mimesis bases, que ofrecemos al público una obra de arte que critica por medio de una mimesis que ocupa un espacio determinado para llenarlo de contenido brindando una nueva forma de mirar al espacio pese a que el espacio expositivo de manera aparente se encuentre vacío. No solo es el espacio el que es percibido de una manera diferente, sino son los medios tecnológicos los que son forzados a cumplir funciones para las cuales no han sido asignados, el celular del espectador en su función comunicativa pasa a ser un emisor de contenido que invita a la pausa y la contemplación, pero a la vez se convierte en un instrumento musical que se sincroniza y adhiere de manera grupal al resto de celulares de los espectadores que en conjunto generan acordes, un orden escondido que se hace perceptible para el espectador externo. También el celular es el dispositivo que por medio del movimiento del espectador es capaz de revelar a la estructura arquitectónica de la plataforma-instalación *Continuum*. De la misma manera los beacons de bluetooth utilizados de manera tradicional para el marketing de proximidad¹³, en este caso son dispositivos determinantes de una arquitectura crítica, que invita a repensar nuestra relación con las pantallas como mediadoras y a la vez, nos invita a reflexionar acerca de nuestra percepción del tiempo, las políticas de comunicación que condicionan el contenido que vemos en nuestros dispositivos celulares, el celular en su dimensión protésica y también mutiladora y el carácter político del arte como dispositivo reorganizador y potenciador de nuevos usos y nuevas perspectivas sobre la espacialidad, sobre el tiempo y sobre la vida misma.

¹³ El marketing de proximidad es aquel que utiliza los dispositivos de potenciales consumidores para animarlos a realizar alguna acción dentro del un local físico de un negocio, se utiliza en localidades geográficas específicas.

Referencias:

Rancière J. (2000), *The politics of Aesthetics*, New York, Continuum.

McLuhan M. (2003), *Understanding Media, The Extensions of Man*, Berkeley, Gingko.

Fernández J. (1998), *Hobbes y Rosseau, entre la autocracia y la democracia*, México, Fondo de Cultura Económica.

Boothby R. (1991), *Death and Desire, psychoanalytic theory in Lacan's return to Freud*, NY, Routledge.

Rancière J. (2016), *Art and Politics: Dissensus and its metamorphoses*, Lecture held at the opening of the festival TPublic, Canal de Youtube de Anette Petersen.

Baudrillard J. (2002), *The Spirit of Terrorism*, London, Verso.