

¿QUÉ HARÍA YO SIN MÍ?

PATRICIA ELVIRA ARRIA RADA

Proyecto de Grado

Director
ADOLFO CIFUENTES
Licenciado en Literatura y Lingüística

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
ESCUELA DE BELLAS ARTES, INSED
BUCARAMANGA, SANTANDER
2005

RESUMEN

TITULO: ¿QUÉ HARÍA YO SIN MÍ?*

AUTOR: ARRIA RADA, Patricia E.**

PALABRAS CLAVES: Máquina, cuerpo, juego, dolor.

DESCRIPCIÓN: Nos miramos en la máquina y en ella proyectamos nuestra fantasía de funcionamiento. La actual expansión del cuerpo en el ciberespacio genera un conflicto con la concepción del cuerpo biológico que evoluciona de manera más lenta, resulta limitado e incómodo en su organicidad. Por medio de objetos y máquinas creados para rehabilitar cuerpos lesionados se pone en escena ese cuerpo que se percibe como frágil y obsoleto frente a la fantasía maquina.

Pero se trata aquí de una reivindicación: en su fragilidad y sujeción a la temporalidad se le sitúa como el terreno y la expresión del goce, del juego, del deseo, es decir, de todo lo no mecánico, de lo orgánico, de lo incontrolable. Instrumento desde el cual construimos y sentimos el mundo, desde el cual conocemos, única forma posible de ser y estar.

* Proyecto de Grado

** Universidad Industrial de Santander. Bellas Artes. CIFUENTES, Adolfo.

ABSTRACT

TITLE: WHAT WOULD I DO WITHOUT ME?*

AUTHOR: ARRIA RADA, Patricia E.**

KEYWORDS: Machine, body, play, pain.

DESCRIPTION: Nowadays, we look at ourselves being projected onto the machine and in doing so we project our ideal of “best performance”. The current reach of our human bodies in the so called cyberspace creates a conflict in the self conception of the biological body, which evolves relatively slowly and turns out to be limited and insufficient in its composition. By means of objects and machines created to rehabilitate the handicapped body, the author sets in scene that body which is perceived as fragile and obsolete compared to the ideal of “best performance”.

But here, the body claims: due to its fragility and damnation to eventual death, it stands out as the place where self expression of joy, play, desire and in other words everything which is not mechanic, biological and uncontrollable is expressed. It is the instrument from which we humans feel and create the world, from which we know, it is the only possible way to be.

* Graduation Project.

** Universidad Industrial de Santander. Bellas Artes. CIFUENTES, Adolfo.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.2. PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.3. LIMITES Y ALCANCES	3
2. JUSTIFICACIÓN	4
3. OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICOS	6
3.1. OBJETIVO GENERAL	6
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	6
4. MARCO DE REFERENCIA	7
4.1. REFERENTES	7
4.1.1. Marcel Duchamp	7
4.1.2. Rebecca Horn	9
4.1.3. Mona Hatoum	11

4.1.4. Libia Posada	12
4.2. MARCO CONCEPTUAL	14
4.2.1. La concepción del hombre máquina	14
4.2.2. El Objeto	15
4.2.3. El Dolor	17
4.2.4. El juego	19
5. PROCESO	22
6. CONCLUSIONES	35
BIBLIOGRAFÍA	36

LISTA DE IMAGENES

	Pág.
Imagen 1. <i>In Advance Of The Broken Arm.</i>	8
Imagen 2. <i>Bottle Drier.</i>	8
Imagen 3. <i>Original studio photograph showing the Trébuchet on the floor.</i>	9
Imagen 4. <i>Les Amants.</i>	10
Imagen 5. <i>On the Rocks.</i>	10
Imagen 6. <i>Buisson ardent.</i>	11
Imagen 7. "Silla de Ruedas"	12
Imagen 8. Incomunicado.	12
Imagen 9. Sala de Rehabilitación.	13
Imagen 10. Boceto.	15
Imagen 11. Boceto.	16
Imagen 12. Boceto.	17
Imagen 13. Boceto.	19
Imagen 14. Boceto.	22
Imagen 15. Tractor de columna – Objeto Inicial.	25
Imagen 16. Detalle del soporte – Objeto inicial.	25
Imagen 17. Tractor de Columna - Aparato en proceso.	26
Imagen 18. En el taller- Corsé y posibles elementos de intervención.	26
Imagen 19. Corsé - boceto intervención con silicona y agujas.	27
Imagen 20. Corsé – Boceto.	27
Imagen 21. Corsé- boceto para estudio de posición – suspensión.	28
Imagen 22. Corsé. Boceto - transfixión.	28
Imagen 23. Corsé - Boceto detalle de fijación tuercas.	29
Imagen 24. Soporte miembros inferiores - aparato inicial.	30
Imagen 25. Soporte - Boceto.	31
Imagen 26. Soporte - estudio de posición.	31
Imagen 27. Soporte - boceto solución de posición e intervención.	32
Imagen 28. Boceto.	33

Imagen 29. Obra final.
Imagen 30. Detalle.

34
34

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al maestro José Germán Toloza, Director, por su compromiso y esfuerzo en la construcción de la carrera de Bellas Artes.

Agradezco a todos mis maestras y maestros. Cada uno de ellos me ha dado algo valioso de sí, rescatando con ello algo de mí que, de otra forma, no habría manifestado su existencia.

A mi director de Proyecto, Adolfo Cifuentes, por todo su apoyo y aportes en la tarea de convertir una maraña de ideas, posibilidades y deseos en la estructura coherente de un proyecto artístico.

A Jaime Amaya, Juan Diego y a todos los que me han permitido invadir sus espacios y posesiones y con generosidad me han donado objetos y elementos que hacen parte del presente trabajo artístico.

A mi grupo de apoyo, compañeros de toda esta aventura. Ellos saben quienes son.

A mis pacientes, por entregarme la dimensión de su fragilidad.

GLOSARIO

APARATOS DE REHABILITACIÓN todas las máquinas y ayudas ideadas con el fin de volver a poner en funcionamiento partes del cuerpo que se han lesionado.

ORTESIS aparato que se coloca sobre el cuerpo con el fin de sostener una posición o evitar la deformación de un segmento corporal.

PRÓTESIS aparato o máquina para reemplazar una parte faltante o para extender la funcionalidad de un órgano existente.

INTRODUCCIÓN

Las prácticas del cuerpo dan testimonio de las concepciones e interpretaciones que desde lo político, lo cultural, lo religioso y lo social determinan sus funciones, relaciones y todo aquello que lo implica y lo afecta.

El cuerpo sujeto-objeto de las prácticas médicas ha sido desintegrado hasta sus mínimos componentes de manera que ya no se figura como un todo sino como un ensamblaje de partes que funcionan según las leyes de la física y la biología. Las tecnologías anteceden los imaginarios y los determinan; así, a medida que se avanza en estas áreas, la concepción y las fantasías suscitadas por la máquina y su relación con el cuerpo constituyen la manera de significarlo y situarlo de nuevo en el mundo.

Las posibilidades tecnológicas actuales, parecen haberlo relevado de muchas de sus funciones. Así, el cuerpo es el campo de las manifestaciones orgánicas de la vida, y de cierta forma se le mantiene mientras no hallemos otra manera de conservar el cerebro vivo y funcionando. Esto ha generado un conflicto entre el cuerpo expandido que nos crea el ciberespacio y el cuerpo biológico, que se percibe disminuido, obsoleto e ineficiente frente al primero. También, incómodo cuando perturba el libre curso de la fantasía y hace patente su organicidad, su fragilidad y temporalidad al enfermarse o lesionarse. Ese cuerpo que detiene su funcionamiento como las máquinas de la era mecánica, varado, requiere de reparaciones y para ello debe ser sometido, intervenido, manipulado, invadido por el dolor, habitado por metáforas y fantasmas de muerte, separado del mundo del goce, del juego, de los afectos.

La arquitectura, los amoblamientos y los aparatos diseñados para diagnosticar o tratar el cuerpo enfermo dan cuenta de la concepción mecanicista, simplificadora y desintegradora del sujeto que ha orientado la medicina en occidente. Como objetos, tienen el potencial de evocar y significar el mundo de donde proceden junto con las vivencias y sensaciones de quienes los llevaron en sus cuerpos. Pero son también susceptibles de desplazamiento por medio del juego con sus estructuras, la intervención y la interacción, ampliando así sus posibilidades de expresión a otras vivencias fundamentales que, como el dolor, solo existen y se experimentan a través del cuerpo.

1. FORMULACION DEL PROBLEMA

1.1 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo lograr que elementos provenientes de un contexto médico científico articulen un lenguaje plástico eficaz en el propósito de referir a una determinada conceptualización del cuerpo?

1.2 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo hacerlo con precisión y economía de elementos y medios?
- ¿Requiero de la presencia del objeto en sí o puedo transmitir lo mismo con base en iconografía médica?
- ¿Cómo referir a la fragilidad, la fragmentación, en fin, a las percepciones de un cuerpo lesionado por medio de los elementos y su disposición en las superficies y en el espacio?
- ¿Cómo generar el desplazamiento de los objetos, del campo de lo útil al campo de lo simbólico?- ¿De lo médico a otras esferas, y más específicamente al campo del arte?

1.3 LIMITES Y ALCANCES

- La propuesta explora el campo de la relación hombre-máquina y específicamente una visión mecanicista del cuerpo desde la medicina. Toma una fase determinada del tratamiento, que es la rehabilitación y las lesiones que afectan el aparato locomotor.
- La propuesta se desarrolla a través de la investigación de objetos utilizados en rehabilitación y la iconografía relacionada con las prácticas de la misma proveniente de documentos personales, libros de historia de la medicina y registro directo de procedimientos en áreas hospitalarias. La puesta en escena se basa en la presencia física de los objetos.
- La riqueza de la iconografía y la carga simbólica y afectiva de los objetos abren posibilidades expresivas que se exploran durante el proceso. La vivencia de enfermedad como médica y como paciente por parte de la ponente aporta elementos de sinceridad y sensibilidad en la aproximación al tema.
- La propuesta puede constituirse en punto de partida para la exploración futura de otros aspectos presentes en el acto de curar y en la mirada médica.

- La propuesta pretende explorar las posibilidades de expresión, juego y significación de objetos provenientes del mundo médico, por medio del desplazamiento y la intervención.

2. JUSTIFICACIÓN

La reflexión sobre el cuerpo se ha hecho recurrente en el arte contemporáneo. El cuerpo como identidad, como lugar donde ocurre la vida. Cuerpo escenario, cuerpo del arte, cuerpo social, allí se inscriben las ideologías y las fantasías. Cuerpo soñado y siempre en construcción desde la estética, desde la tecnología, desde los medios. Cuerpo-máquina, “hyper-threading”*, cuerpo expandido, ¿cuerpo sin límites?

La epidemia de SIDA, las catástrofes naturales, las guerras, los accidentes, nos hablan de otro cuerpo: frágil, sujeto al dolor y a la enfermedad, al deterioro. Es el cuerpo objeto y sujeto de la medicina. Aquel que se percibe desde la experiencia de enfermedad como paciente, o como sanador-médico. Se construye desde imaginarios distantes de la supermáquina. Nada se asemeja menos a ella que un cuerpo desvalido, fracturado. Mecanismo que se significa en su hacer y ha dejado de funcionar.

Se hace evidente el conflicto entre el cuerpo que nos propone la tecnología y se afianza en la fantasía de vencer la temporalidad y el cuerpo biológico, campo de la organicidad y la fragilidad. Los imaginarios siguen al desarrollo tecnológico y desde el Renacimiento, el cuerpo se viene construyendo en el espejo de la máquina, tal vez porque la máquina es creada a nuestra imagen o, dicho de otra forma, se construye a la medida de nuestros sueños.

La máquina, en su función protésica está presente en todos los campos de nuestra vida; así, hace su aparición en la reparación y rehabilitación del cuerpo lesionado reemplazando el movimiento perdido, sosteniendo la estructura, como extensión del cuerpo del paciente y del terapeuta, integrados en la tarea de curar. Las formas de estos aparatos, así como las de los elementos que hacen parte del proceso de rehabilitación hacen referencia a su acción sobre la estructura del cuerpo. La estética y la mimesis no se hallan en la intención de su diseño, sin embargo, su desplazamiento al campo de lo simbólico hace explotar su potencialidad expresiva de dos maneras: desde su origen, como vehículo de sensaciones y manipulaciones de los cuerpos que los llevaron; pero también, mediante su transformación por intervención e interacción se muestran eficaces en aludir a otras esferas vivenciales que, al igual que el dolor, solo existen y se expresan a través del cuerpo y que, si bien parecen alejarse durante ese

* Tecnología de los procesadores Intel que optimiza el uso de recursos del procesador. En este caso se asimila a cuerpos repotenciados con fármacos para obtener rendimientos “sobre humanos”.

estado corporal de *máquina inservible*, no desaparecen, solo subyacen a la espera de que les sea devuelto el territorio usurpado.

La disposición de estos objetos en la instalación permite experimentar con sus posibilidades expresivas de manera más contundente que en el campo bidimensional. El peso visual y conceptual que poseen, la intervención por medio de otros elementos, las tensiones que se crean por su relación visual, temática y espacial, son condiciones que se ponen de manifiesto en las dimensiones de la instalación. El desplazamiento de los objetos de lo utilitario a lo simbólico, del campo de lo médico al campo de la plástica, se puede realizar con mayor riqueza de elementos en una dimensión que permita explorar con amplitud el ritmo, el movimiento y la espacialidad que acompañan las vivencias del cuerpo.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Indagar, desde las posibilidades del arte, en una concepción específica del cuerpo mediada por la cultura y la tecnología, a través de la experimentación con objetos de rehabilitación.

3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Rescatar desde la plástica la dimensión del “cuerpo orgánico” como terreno de lo sensorial e instrumento de lo cognitivo, frente a la percepción de obsolescencia inducida por la posibilidad del cyborg.
- Referir a la fragilidad y temporalidad del “cuerpo natural” mediante la resignificación de materiales que aluden a lo resistente, lo durable, lo inorgánico.
- Empezar la exploración de los objetos y de la máquina en sus posibilidades expresivas, no solo del dolor y la limitación sino en otras connotaciones simbólicas que los aparatos por sí solos, o por las intervenciones con otros elementos, pueden proporcionar.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 REFERENTES

4.1.1 Marcel Duchamp. Proporciona el mayor enjuiciamiento de la obra de arte en la cultura contemporánea cuando adopta un paso en relación con la máquina sin precedentes. La máquina está hecha. No trata de emularla sino que la arranca de su uso práctico, hace su elección dentro de la frialdad estética, sin buscar componer objetos competitivos con las máquinas. Se propone crear un arte con base en la intención y no en la percepción visual. Para el efecto, puede hacer un desplazamiento físico del objeto, pero es más importante el desplazamiento de tipo conceptual que hace que las máquinas se cuestionen con humor e ironía. Juega, atribuyendo a lo inorgánico los valores de lo orgánico, como el sexo. Corrompe así la limpieza de los engranajes resultando en mecanismos masturbatorios o se afirma en el concepto de máquinas célibes, improductivas en rechazo de la genitalidad. El objeto, finalmente, no posee identidad propia.

Su programa consiste en aprovechar todo tipo de máquinas existentes y junto a las máquinas producidas como utensilios reconoce la existencia de dos aparatos maquinales distantes entre sí pero que comparten el fin de la gratuidad y se sitúan en el terreno del juego. Una, el ajedrez, lleno de reglas y exactitud, pero que permite una cantidad de variantes, un máximo de apertura rozando entonces con la casualidad. Allí aparece la segunda máquina, el azar, que significa confiarse a fuerzas y procesos que ya ha decidido por nosotros, pero que son capaces de auto cuestionarse.

De hecho, muchos de sus ready-mades y la confluencia de todas sus investigaciones, procesos mentales y estéticos culminan en la obra del gran vidrio, donde reafirma lo temático libidinal (la máquina es agredida por los valores bajos del sexo que cuestionan su seriedad). Allí la máquina es más célibe que nunca; alude a un amor imposible realizado solo a través de la simulación, del juego.

En su obra visual se encuentran dos puntos cruciales a propósito de la percepción: *la perspectiva es más que visión y, todo lenguaje visual se basa en la mente*. La idea de que un objeto es una amalgama de información y perspectiva, no nos dice lo que realmente es. Pero, si lo observamos y meditamos sobre él por un lapso de tiempo, él nos entregará sus secretos escondidos. Estamos ligados inevitablemente a la experiencia real del tiempo y del espacio tal como lo establece Kant en su *crítica de la razón*

pura. Duchamp, nos da la versión visual de un sistema matemático que describe como el ojo y la mente trabajan juntos.

Imágen 1. *In Advance Of The Broken Arm*.



DUCHAMP, Marcel. 1915.

Imágen 2. *Bottle Drier*.



DUCHAMP, Marcel. 1914/61.

Imágen 3. *Original studio photograph showing the Trébuchet on the floor.*



DUCHAMP, Marcel.1916-17.

4.1.2 Rebecca Horn. La fusión entre el cuerpo y la máquina, entre lo biológico y lo tecnológico ha sido central en el trabajo de Rebecca Horn; por otra parte, este tema en el arte moderno tiene una larga tradición con artistas a quienes ella reconoce como influencias determinantes. Así, podemos sentir la presencia de Duchamp, con sus molinos de chocolate y sus pistones málicos y masturbatorios, su obsesión con las secreciones corporales y su voyerismo. Sus máquinas erotizadas sugieren las esculturas cinéticas y autodestructivas de Jean Tinguely, los collage de Max Ernst y los motores robóticos de Picabia.

Su fascinación por el *cuerpo dañado, confinado, regulado y sometido, como una especie de máquina varada*, se origina en la experiencia personal de eventos traumáticos. Su lenguaje estético alude a la *fragilidad, el erotismo el deseo, el dolor*. En sus filmes y en sus instalaciones las máquinas aparecen revestidas de características humanas con voluntad propia y, en ocasiones, son ellas las que determinan el movimiento del humano que las porta o inician el movimiento en escena por sí solas.

El movimiento es rítmico, a veces en descargas que sugieren la actividad orgásmica, a veces con largos intervalos de inmovilidad. Sus máquinas se fatigan y descansan; se agitan y se desgastan. Además exigen tiempo del espectador en espera del movimiento. Nos recuerdan nuestra temporalidad, nuestra autonomía limitada en un mundo urbano mecanizado y mediado por la tecnología.

Junto a los mecanismos y el metal, introduce elementos líquidos en sistemas de circulación o de eyección, objetos simbólicos como el huevo de avestruz frente a un cuchillo que oscila periódicamente, en constante evidencia de fragilidad de lo vivo; o elementos lúdico-eróticos, como el columpio, que se desplazan en su ambigüedad cómodamente, con un movimiento de vaivén más o menos acelerado.

Imágen 4. *Les Amants*.



HORN, Rebecca. 1991. *Zwei Glastrichter, schwarze Tinte, Champagner, Metallkonstruktion, Motoren*, 400 x 300 x 150 cm. Cortesia de la Galerie de France, Paris.

Imágen 5. *On the Rocks*.



HORN, Rebecca. 2002. Galerie Jamileh Weber. Disponible en el Internet: www.artnet.com/.../Galerie_Jamileh_Weber.html.

Imágen 6. *Buisson ardent*.



HORN, Rebecca. 2001. *Installation, cuivre, verre, charbon, laiton*. Disponible en el Internet: http://www.paris-art.com/image_detail-328.html>.

4.1.3 Mona Hatoum. El cuerpo ha sido central en su obra. En “*Corps étranger*” (1994), transmite una sesión endoscópica a través de su propio cuerpo. En *Look No Body!* (1981), amplifica los sonidos de sus latidos cardíacos. Nos habla de cómo la investigación médica convierte el cuerpo en campo de estudio de la mente observadora, mecanismo a descifrar y explicar por el acceso y la exposición cada vez más minuciosos de ese interior de la mano de la tecnología.

Evolucionó hacia el uso de materiales menos subjetivos en apariencia como el acero, la malla y el alambrado, combinados con electricidad, en forma de luz o de descargas. Su referencia a los objetos cotidianos que evocan reposo o recuperación (camas, divanes, cunas, sillas de ruedas) evocan el cuerpo relajado y vulnerable. Sin embargo, su intervención sobre ellos, (cambio de manijas por cuchillos, de la base del colchón por alambre de púas) les quita todo significado de apoyo y seguridad, transmitiendo nociones de sufrimiento, abuso, amenaza.

Logra el desplazamiento de significado en los objetos por medio de los materiales y la intervención con elementos, a veces muy sutiles, y el manejo de la espacialidad. Se juega con la percepción, la ironía, la inteligencia; el

objeto despliega allí sus posibilidades de resignificar, evocar y despertar sensaciones y reflexiones.

Imágen 7. "Silla de Ruedas".



HATOUM, Mona. fenster schließen [en línea]. Disponible en el Internet: <www.swr.de/.../popups/galerie/hatoum3.htm>.

Imágen 8. Incomunicado.



HATOUM, Mona. 1993. Disponible en el Internet: <<http://www.tate.org.uk/servlet/ViewWork?cgroupid=999999961&workid=21323&searchid=12114>>.

4.1.4 Libia Posada. Ella le da sentido a las experiencias y conocimientos anteriores a su trabajo artístico. Cuando Libia Posada habla de enfermedad,

de dolor, cuando construye espacios y utiliza los aparatos propios del repertorio médico, se expresa con toda la autoridad que da el conocimiento y la experiencia. Pero lo que es difícil y aún exótico, es que alguien logre conectar ese frío y aséptico mundo donde se ejercen los rituales de la salud humana, con el mundo de las artes plásticas. Libia Posada, al poseer al mismo tiempo la disciplina y el rigor del científico y la sensibilidad del artista, puede responder adecuadamente a esa opción y a ese reto que ofrece el arte contemporáneo de construir espacios en los que ciencia y arte, razón e intuición, se unen para proponer nuevas sensaciones y reflexiones en torno a los asuntos humanos.

Después de trabajar intensamente con el dibujo y la pintura, Libia encontró que las instalaciones le permitían conciliar esos dos mundos opuestos que viven ella. Su profesión dejó de ser entonces una amenaza para su desarrollo en el campo artístico, para convertirse en nutriente de sus ideas y sus propuestas, y hoy la artista disfruta buscándole posibilidades estéticas al riguroso mundo de la medicina, descontextualizando y recontextualizando el léxico y los conceptos de las ciencias médicas, inventando “máquinas de curar”, y proponiendo nuevas imágenes y situaciones.

Los espacios artificiales que construye Libia Posada, nos invitan a pensar en asuntos que preferimos ignorar en la vida cotidiana, como son el dolor, la enfermedad y la muerte, pero también nos inducen al mismo tiempo a reconocer el valor de la salud y la vida, y a reflexionar – como ella pretende – sobre nuestras nociones de lo normal y lo patológico, lo mental y lo físico, lo natural y lo artificial, lo público y lo privado.

Imágen 9. Sala de Rehabilitación.



POSADA, Libia. 2003. *Installation, photographs, drawings, video, and action*. Disponible en el Internet: <http://www.universes-in-universe.de/car/habana/bien8/centro-lam/e-tour-04.htm>.

4.2 MARCO CONCEPTUAL

4.2.1 La concepción del hombre máquina. La concepción que dominará el siglo XVII se vislumbra ya en la obra de Leonardo. Su anatomía no llegó a grandes descubrimientos como la de Vesalio, pero contribuyó grandemente al desarrollo del dibujo anatómico sobre el cual se basaron las tablas del *De humani corporis fabrica*. Para Leonardo, como para Vesalio, no se puede hacer anatomía sin imágenes. Pero el elemento más destacado de su anatomía es su incipiente mecanicismo

El historiador italiano Eugenio Garin subraya

la importancia del maquinismo en la concepción Leonardesca del ser humano. A través del dibujo, Leonardo procede a la anatomía de la realidad y reduce el fenómeno a sus estructuras, que en últimas son matemáticas- mecánicas- maquinales. Cuando analiza el funcionamiento de un órgano, reduciéndolo a sus componentes para presentarlo como un juego de fuerzas maquinales, su obra investiga los diferentes niveles en los que se despliega la realidad, esquematizándolo y explicando todos sus segmentos. Los dibujos y las reflexiones teóricas apuntan a una visión unitaria de las cosas en su estructura profunda.¹

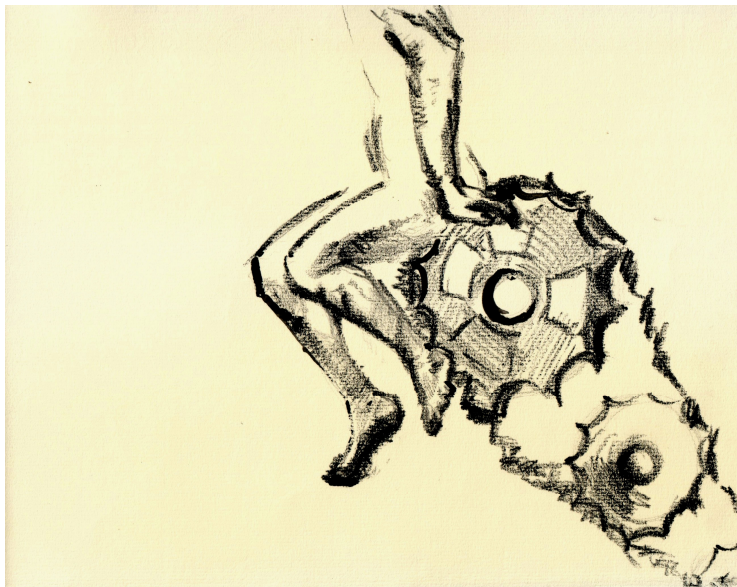
Garin comenta que:

las máquinas son el hombre, los animales, el mundo. Motores de estas máquinas son los espíritus o espíritu, la virtud espiritual o sea la fuerza. Instrumento, fuerza, máquina, la anatomía de Leonardo, que estará convirtiéndose en mecánica general y en investigación física del universo, descubre bajo la piel un juego de canales, cuerdas, palancas, pesos, motores secundarios y primarios de las transmisiones y modificaciones de las cosas. Antes del alma, Leonardo, después de haber mostrado su componente física se detiene con estas palabras, irónicas para unos, terriblemente serias para otros: “Y la definición del alma se la dejo a los frailes, quienes, por inspiración divina, conocen todo lo demás”².

¹ GARIN citado por D’ASCIA, Luca. *Cuerpo e imagen en el Renacimiento*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 2004.

² GARIN citado por D’ASCIA, Luca. *Cuerpo e imagen en el Renacimiento*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 2004.

Imagen 10. Boceto.



Es importante resaltar la analogía entre esta anatomía y la hidráulica, las máquinas construidas usando energía del agua y las estructuras del cuerpo humano. Esto se fundamenta en otra analogía entre las caídas de agua y los impulsos nerviosos. La hidráulica es uno de los campos de la ingeniería más desarrollados en el Renacimiento: se construye los acueductos y cloacas en Siena. Los hospitales se organizaron con un perfil de higiene debido a los progresos de la hidráulica y la fisiología empezó a utilizar modelos retomados de una ciencia de alto desarrollo en la época.

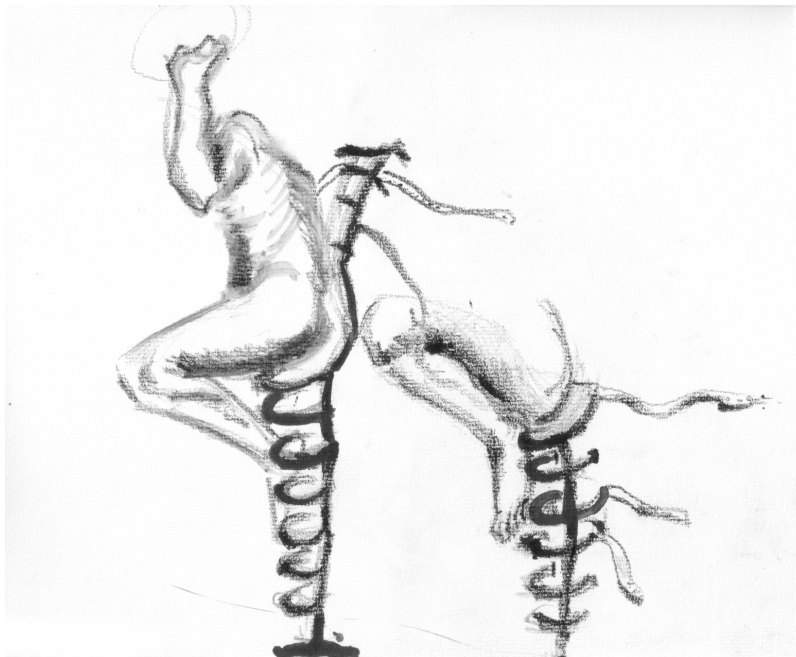
Sin embargo, la mecanización de la imagen del cuerpo fue un proceso muy largo. La química demoraría en aceptar esta visión de la anatomía como dinámica de fuerzas. La fisiología cambiará a modelos mecanicistas muy influidos por Descartes, pero en la anatomía el cambio será bastante rápido con los trabajos de Vesalio a lo largo del siglo XVI.

4.2.2 El objeto. Roland Barthes en La semántica del objeto expresa que:

Nos referimos a él como "una cosa que sirve para alguna cosa". El objeto es, por consiguiente, a primera vista, absorbido en una finalidad de uso: sirve al hombre para actuar sobre el mundo, para modificarlo de una manera activa. Es una especie de mediador entre la acción y el hombre. Sin embargo, los objetos son también otras cosas, suponen sentido. Es decir, hay un sentido que desborda el uso del objeto, y que lo significa aparte de su función"³.

³ BARTHES, Roland. Semántica del objeto [en línea]. Disponible en el Internet: <<http://www.nombrefalso.com.ar/apunte.php?id=9>>.

Imagen 11. Boceto.



Como todo signo, el objeto se encuentra en la encrucijada de dos coordenadas: una simbólica que remite a un significante y la segunda es la de la clasificación, o taxonómica, que nos es sugerida o impuesta por nuestra sociedad.

Los significados de los objetos dependen mucho no del emisor del mensaje sino del receptor, es decir, del lector del objeto. En efecto; el objeto es polisémico, es decir, se ofrece fácilmente a muchas lecturas de sentido: frente a un objeto, hay casi siempre muchas lecturas posibles, y esto no sólo si se pasa de un lector a otro, sino que también, algunas veces, en el interior de cada hombre hay varios léxicos, varias reservas de lectura, según el número de saberes, de niveles culturales de los que dispone. El sentido es siempre un hecho de la cultura.

Baudrillard⁴ en *El sistema de los objetos* se refiere al momento en el cual el objeto sobrepasa su finalidad técnica o funcional para convertirse en gadget. Prácticamente puede inventarse la función a propósito para el objeto, es decir este se torna funcionalmente subjetivo y entra en el campo de la obsesión. Allí puede revestirse de una calidad poética, la cual experimentamos en las máquinas de Picabia, en los mecanismos de Tinguely y en todos los objetos de los cuales no recordamos para qué pueden servir y conservamos tan solo por la estética de sus mecanismos.

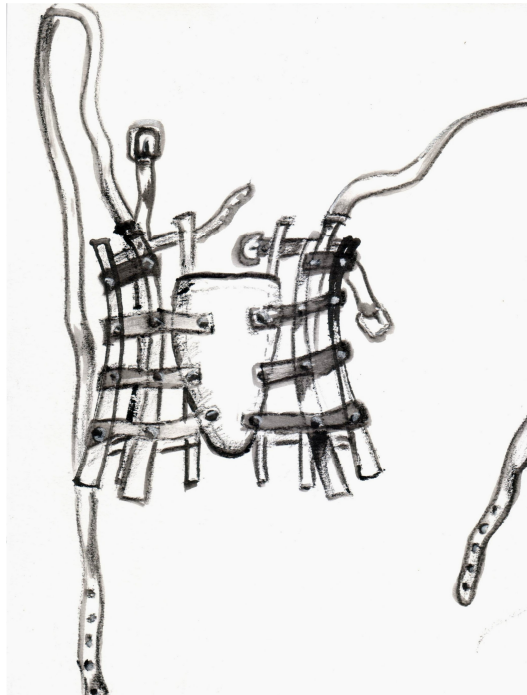
⁴ BAUDRILLARD, J. *El sistema de los Objetos*. México: Siglo XXI editores s.a. de c.v., 2004.

La verdadera funcionalidad del objeto no útil pertenece al orden del inconsciente. El mito de la funcionalidad milagrosa del *mundo* es correlativo del fantasma de una funcionalidad milagrosa del *cuerpo*. El esquema de ejecución técnica del mundo está ligado al esquema de realización sexual del sujeto. Cualquier objeto tiene algo de chisme: en la medida en que su instrumentalidad práctica se borra, es investido de otra libidinal. Basta este hecho para que se transfiera a las prácticas mentales; es decir, detrás de cada objeto real hay un objeto soñado.

Los modos del imaginario siguen siempre a los modos de la tecnología. Los objetos tradicionales fueron más bien testigos de nuestra presencia, símbolos estáticos de los órganos de nuestro cuerpo. Los objetos técnicos ejercen una fascinación diferente pues nos remiten a una *energía* virtual; ya no son receptáculos de nuestra presencia sino, portadores de nuestra imagen dinámica. De todas maneras, cualquiera sea el funcionamiento del objeto, lo experimentamos como *nuestro* funcionamiento; cualquiera que sea su modo de eficiencia, nos proyectamos en esa eficiencia, así esta sea absurda.

4.2.3 El Dolor. Nunca se hace tan presente nuestro propio cuerpo o el cuerpo del otro como cuando el dolor invade nuestra subjetividad; quizá el gesto de dolor sea el más humano de todos los fenómenos, él nos descubre absolutamente vulnerables.

Imagen 12. Boceto.



El cuerpo doliente abre una significación muy profunda del sentido de la existencia: "El dolor señala el triunfal retorno de la naturaleza, en su forma elemental, después de todos los esfuerzos realizados para no tener nada que ver con ella", apunta Jean Starovinsky⁵.

El dolor es una vivencia que involucra la totalidad de lo humano, tanto lo fisiológico, como lo psicológico y lo social. En esta experiencia entran en juego modos de significarlo culturalmente, pero también, y de manera más fundamental, la experiencia misma de sentirlo. El dolor es una experiencia solitaria y es lo que no se puede comunicar. En este sentido cualquier representación del dolor requiere de una sublimación la cual puede darse en dos sentidos: hacia el sacrificio, como una manera de santificación de la vida, o hacia el disfrute y el gozo. Así, tendríamos una construcción ética y una construcción erótica del significado del dolor. La estructura ontológica de ambas sublimaciones son dos maneras distintas de resolver el problema original que el dolor devela: la conciencia de *la muerte*.

Para entender el dolor clínicamente infligido como una experiencia vivida, es necesario que volvamos a la cosa en sí misma (a la conciencia de vida inmediata, prerreflexiva) o, en este caso a *la vida en dolor*.

La experiencia evidenciada en las narraciones de los pacientes es la del *daño y la dolorosidad* del dolor infligido, de su *naturaleza de lesión*, de la necesidad continua de *entregar el cuerpo de uno a otros* para que lo traten y lo hieran, y las presiones para *restringir el cuerpo y la voz cuando hay dolor*, para poder mantener la compostura y hacer más fácil el trabajo de otros. Estos son entonces las cuatro facetas que describen el fenómeno del dolor clínicamente infligido.

Encontramos las nociones de pérdida del cuerpo habitual, desintegración, invasión por algo extraño a él, la pérdida de control y autonomía, de la capacidad de desplazarse por sí solo. Entra en una relación de sometimiento ante las manipulaciones, intervenciones e instrumentaciones que se le imponen con el fin de que se pueda recuperar el cuerpo anterior a la lesión o la enfermedad. Las palabras de un paciente, lo expresan de manera elocuente:

- *¿Cómo te hace sentir esto?*

- *No sé como contestarte a esto pero sé que no era yo, **no era mi cuerpo**. Me sentía como si tuviera la ayuda para que otras personas me devolvieran lo que era mío antes de que todo esto ocurriera. Supongo que el cuerpo de uno ha pasado por un gran choque. El cuerpo se tiene que reajustar. Me agradaba que la fisioterapeuta llegara para devolverme, para empezar, el*

⁵ STAROVINSKI, Jean.

movimiento en mis dedos. Estaba bastante dolorido cuando ella comenzó a trabajarlos y entonces ella trabajó mi muñeca y sentí "¡Oh, bueno! algo está regresando". Y ella llegó hasta mi codo y sentí "¡Hurra!, mi brazo regresó". Uno siente como si hubiera perdido una parte del cuerpo, y dependes de otros para tenerlo de regreso.

Para aquellos que lo experimentan, el dolor tiene la capacidad de entrar al funcionamiento esencial del propio cuerpo y destruir nuestro estar en el mundo familiar y que damos por hecho. Addis (1986) sugiere que el dolor impone su presencia, requiriendo que uno lo atienda, no sólo por su intensidad sino también, como Merleau-Ponty ha indicado, por su espacialidad pues, siempre se encuentra localizado en cierto lugar del cuerpo. Pero además, el dolor traspasa las fronteras de aquel, invadiendo y alejando ese mundo familiar y comfortable que lo rodea, creando en su lugar un espacio vacío, solo habitado por su presencia.

4.2.4 El juego. En *La actualidad de lo bello*, el filósofo alemán Hans-Georg Gadamer⁶ analizando el concepto de juego encuentra dos características principales. En primer lugar "el juego aparece (...) como el automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino el movimiento en cuanto movimiento del ser viviente". Y la expresión típica de este movimiento que no tiende a un fin es el "vaivén".

Imagen 13. Boceto.



⁶ GADAMER HANS, George. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1991. p. 67.

Johan Huizinga⁷ en *Homo Ludens* se refiere al juego, en su aspecto formal, como a una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente.

Por lo tanto, en el Homo Ludens:

-el hombre que juega- expresa una función también esencial y debe estar junto al "homo faber". Para cumplir su objetivo, Huizinga amplía la noción de juego más allá de la niñez, hasta el conjunto de las manifestaciones humanas, y ve en él las relaciones con las competencias, la máscara, los mitos, los intercambios, etc. Igualmente, Huizinga establece una relación profunda con la estética, el arte barroco, la "fantasía" romántica y lo que podría denominarse como la ruptura del ser fuera de su arraigo natural o social. El juego, "es una función llena de sentido". Todo juego significa algo, y esto se cumple sin base en alguna conexión racional⁸.

Es irracional porque, según Huizinga⁹, el juego abarca tanto al mundo animal como al humano. En definitiva, "la existencia del juego corrobora constantemente, y en el sentido más alto, el carácter supralógico de nuestra situación en el cosmos", Huizinga¹⁰ nos sigue dando la clave: el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego. Es más, desde el pensamiento de la irresponsabilidad estructural, *el hombre es un animal que está agradablemente condenado a jugar.*

La obra *Eros y Civilización* de Herbert Marcuse¹¹

trae a colación la teoría de la educación estética de Schiller, la reivindicación de la imaginación, de la belleza o del principio lúdico del juego, como reivindicación de la totalidad del carácter humano. Y ello implica, sobre todo, una reivindicación de la sensibilidad, en una civilización humana genuina, la existencia humana sería juego antes que esfuerzo y el hombre viviría en el despliegue, el fausto, antes que en la

⁷ HUIZINGA H., Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial S.A., 1972. p. 26.

⁸ HUIZINGA H., Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial S.A., 1972. p. 12.

⁹ *Ibid.*, p. 14.

¹⁰ *Ibid.*, p. 256.

¹¹ MARCUSE, Herbert. *Eros y Civilización*, citado por ("...") [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/marcuse.htm>.

necesidad, “porque el juego es improductivo e inútil y cancela las formas represivas de la explotación del trabajo y del tiempo libre”.

El juego -que constituye el núcleo de toda creación y de todo lo imaginario- como el arte, no representa ningún concepto y el placer que provoca no es resultado de ningún sentimiento, de ninguna finalidad. Es "finalidad sin fin". En palabras del etnólogo Jean Duvignaud¹², es "sentimiento de una realización posible o prometida, pero que nunca va más allá de la metáfora. Juego y arte manifiestan una autonomía que les permite ser, y no sólo en sentido figurado, un mundo dentro del mundo”.

¹² DUVIGNAUD, Jean, citado por (“...”) [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/automovim.htm>.

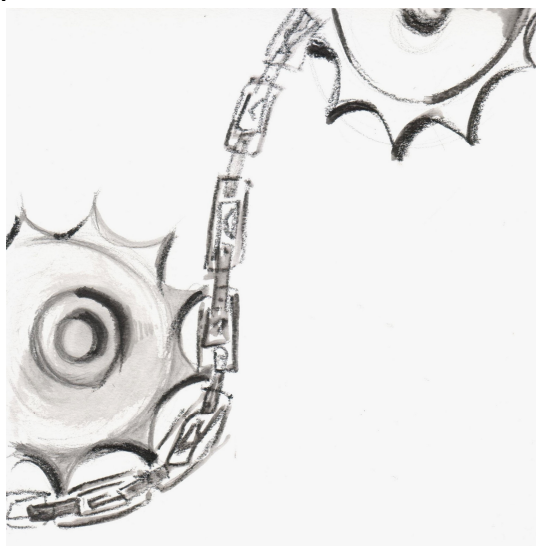
5. PROCESO

El punto de partida. ¿Amor a primera vista? Visita relámpago al área de rehabilitación del antiguo HRGV. La intención, saludar a quienes trabajaban allí pues, ante el inminente decreto de liquidación, dejaríamos de vernos en corto tiempo. Al recorrer el lugar sin el afán habitual por el estado de algún paciente, caí en cuenta de que nunca había traspasado el límite del área de terapias; decidí entonces, echar un vistazo en las salas de atrás. Tal vez no hubiese otra oportunidad de husmear en esa especie de trastienda. Penetrar en esos espacios olvidados y quedar atrapada irremediadamente fueron sucesos simultáneos.

La primera sala estaba ocupada por *objetos- aparatos* pesados y en *desuso*, ensamblaje de guayas, poleas, pesas, agarraderas y manómetros. Algunos me atraían por sus partes, otros por sus formas, o porque no lograba imaginar su *función*. Pero todos compartían la *estética de la tecnología mecánica* anterior a la era digital. Así, estaban hechos para que *el cuerpo* se entrenara de nuevo, a costa del esfuerzo muscular, de la voluntad del paciente y la destreza del terapeuta.

La segunda sala estaba dedicada a hidroterapia. Tanques de remolino, antecesores del jacuzzi, manómetros, termómetros, válvulas, acero, llaves de paso, grúas y sillas de traslado; todo olvidado tras una puerta, pero con su capacidad de función intacta, esperando a *ser accionado* para iniciar de nuevo su acuático masaje sobre la humanidad de algún dolor.

Imagen 14. Boceto.



Tuve que permanecer allí hasta que todo fue fotografiado, filmado, accionado, palpado y examinado en todos sus detalles. *La experiencia* estuvo conformada por el asombro, el juego, la interrogación y el goce ante los *mecanismos*, los *materiales*, las formas y la connotación *erótica* de algunos de ellos, por una parte y, por otra, por la visión de todos aquellos cuerpos que con *lesiones*, *fracturas*, *limitación* y *dolor*, tuvieron que integrarse a esas *máquinas* y acomodarse a ellas, como a una nueva piel o a un nuevo esqueleto externo, mientras su propia máquina varada entraba en reparación.

Entre el deseo y la prohibición. ¿Cómo poseer el objeto amado? En este punto, luego de una vibrante descripción al tutor de toda la experiencia vivida, se hacía indispensable la posesión total y absoluta, si no de todos, por lo menos de algunos de aquellos aparatos. La sensación de que sólo estaban esperando, como la bella durmiente, el beso del príncipe para empezar a contar su historia, hacía necesaria una estrategia que creara la oportunidad del beso y el despertar.

Poseerlos materialmente era una posibilidad extremadamente remota por pertenecer al inventario de una entidad; así que, en plena etapa de enamoramiento, surgió el conflicto entre el *deseo*, cuya satisfacción requeriría de innumerables gestiones administrativas con altas probabilidades de frustración, y el *abandono* total ante las proporciones épicas de la tarea.

La conversación con una antigua querida maestra durante un encuentro de vacaciones ayudó a abrir el abanico de posibilidades de apropiación, y se inició un período de búsqueda de alternativas que permitieran llevar los objetos de manera virtual al espectador. Comenzó una nueva exploración para integrar medios visuales: hologramas, proyecciones, otras formas que no requirieran la presencia física del objeto. Los costos y dificultades técnicas abortaron estas posibilidades. Por otra parte, los ensayos se percibían carentes de la fuerza que se deseaba transmitir y la virtualidad los despojaba de aquella carga de sentimientos y sensaciones depositadas en ellos por el *contacto* con los cuerpos.

La imagen del ausente: una segunda mirada. Los acontecimientos alrededor del hospital (marcha estudiantil, cierre parcial de algunos servicios, liquidación, vacaciones laborales) llevaron el *objeto de deseo* al plano del *objeto ausente*, con todas las consecuencias de idealización y revestimiento de cualidades únicas e irrepetibles, condiciones que hacían imposible pensar siquiera en hallar algo similar o parecido que pudiera potencialmente ocupar su lugar en la propuesta.

Nuevas gestiones confirmaron la imposibilidad de posesión. Así que se hizo necesaria una nueva vía de exploración en la búsqueda de aparatos relacionados con el cuerpo-máquina varado, en los talleres ortopédicos, talleres de metalmecánica fabricantes de sillas, soportes y otros elementos técnicos para facilitar el desplazamiento. Excursión por las chatarrerías en busca de componentes usados de la máquina para ensamblar o elementos para intervenir los aparatos.

Simultáneamente se realizó una visita grupal al escenario inicial. En esta segunda mirada, luego de larga ausencia, alimentada solo por fotografías, se realizó una fría disección de los aparatos con conclusiones sorprendentes: en realidad, registraban mejor de lo que eran, y, en su mayoría, no transmitían las mismas sensaciones a quienes no estaban familiarizados con su uso en medicina. Aquellos estéticamente atractivos, no evocaban el cuerpo de manera contundente. Finalmente, se eligió sólo uno porque su forma y movimiento evocaban el cuerpo, lo erótico y a la vez lo maquínico que existe en el mismo, y se consideró que era capaz de expresar este desplazamiento continuo en las dos direcciones con los elementos y materiales que lo construyen. Definitivamente, estaba acorde con los objetivos de la propuesta.

Y... se amplía el campo visual: ¡De nuevo solteros! En busca del ready-made.

La búsqueda por los talleres dio frutos. El grupo prestó apoyo moral y logístico en la tarea de examinar, aportar y registrar los objetos y elementos como moldes del cuerpo, maniqués anatómicos, antiguos, aparatos ortopédicos, prótesis, corsés. Los propietarios, permitieron la invasión, la exploración, el modelaje y la toma de registros por todo el establecimiento con infinita paciencia; explicaron el funcionamiento de los aparatos y documentaron la historia de quienes tuvieron que someter su humanidad a la estrechez y la rigidez de los mismos durante largos años para sostener una espina dorsal dolorosa, soportar unas piernas paralizadas, o reemplazar un segmento de pié que hubo de amputarse o simplemente nunca se formó.

¿Con cual de todos? Con los registros de la nueva exploración y la posesión física de los objetos se pudo tener la visión de la totalidad de los elementos y su orientación. Por observación y lectura de cada uno como unidad y en su relación con otros, se fue estableciendo un sistema de selección de acuerdo con parámetros de coherencia, fuerza, conjunción entre sí, concordancia con los objetivos, alto potencial expresivo, importancia de su peso espacial, contundencia, posibilidades de intervención, materiales y elementos propios de la tecnología pre-digital, carga simbólica y proximidad al cuerpo durante su utilización. Por otra parte, su presencia visual de manera individual y en relación con los demás objetos en el espacio debía constituir un sistema eficaz en la expresión del concepto.

Los Elegidos.

- **Tractor de columna cervical.** Corresponde a una tecnología anterior a la era digital y conserva todo su potencial de función. Lo anima un motor eléctrico que, por medio de poleas y palancas, imprime un movimiento de vaivén en trayectoria vertical, a la pieza que ejerce la función de traccionar. En esta se ensamblan una guaya metálica y una especie de hamaca que es el elemento que entra en contacto con el cuerpo. Esta última tiene una forma evocadora de la pelvis y está elaborada en materiales suaves al tacto.

Imagen 15. Tractor de columna – Objeto Inicial.



Imagen 16. Detalle del soporte – Objeto inicial.



El objeto- máquina conjuga formas, materiales y movimiento de modo que, al ser liberado del mundo médico y de su función de reparar el cuerpo, se transfiere con facilidad a la esfera de lo simbólico permitiendo lecturas que aluden al cuerpo, a su concepción maquina (guayas, metal, motor, poleas, movimiento) pero que se desplazan al campo de lo *erótico-lúdico*. El ritmo y el tipo de movimiento, vaivén, le confieren un sentido de no función, de ir a ninguna parte, movimiento que no marca relación con el antes y el después,

solo con el ahora y el aquí, tiempo que se vive en los espacios sagrados del juego y del erotismo.

Imagen 17. Tractor de Columna - Aparato en proceso.



Tal vez la prelectura de todos sus atributos hizo imposible sustraerse a su seducción, con la consecuencia de desvelos, angustias, ir y venir del taller a la ferretería, de esta a los bocetos, cien viajes al hospital a verlo, del duelo y la renuncia por la noche para, de nuevo, arremeter en la mañana contra todo lo que impedía su *posesión*.

- **Corsé.** Este objeto es inseparable de la historia de su dueña. Su estrecho *contacto con el cuerpo* envejecido, torcido, fatigado, incapaz de sostenerse por sí mismo de la anciana que tuvo que *encerrarse en él*, lo impregna irremediamente de la angustia e impotencia que acompañan la sensación de que el cuerpo se *nos desmorona desde adentro*, desde la propia estructura, como si ese final que es la muerte empezara su tarea de demolición desde lo más profundo de nosotros mismos.

Imagen 18. En el taller- Corsé y posibles elementos de intervención.



Imagen 19. Corsé - boceto intervención con silicona y agujas.

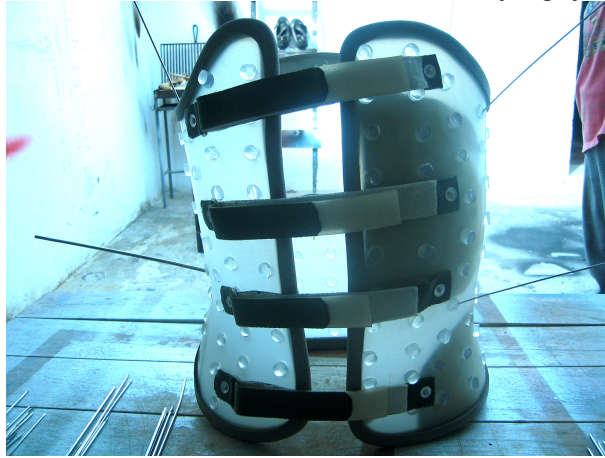
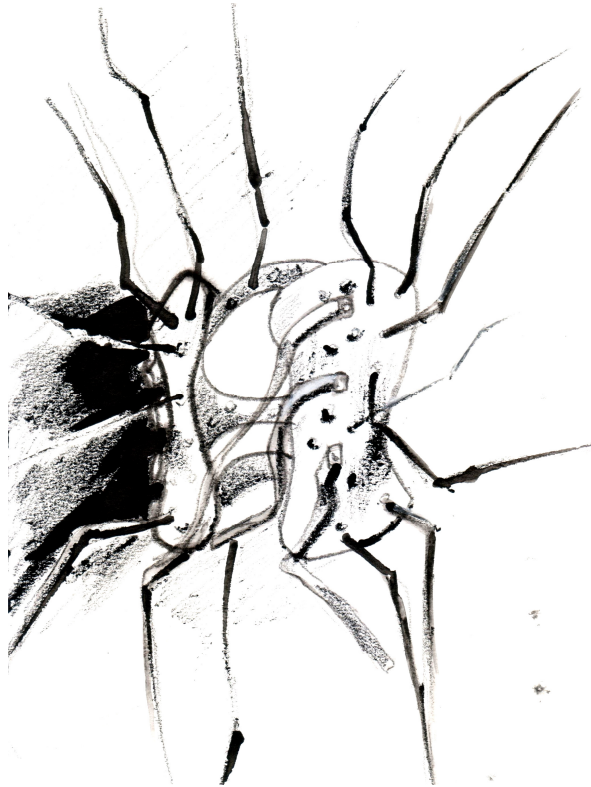


Imagen 20. Corsé – Boceto.



Todas las lesiones que afectan la estructura del cuerpo implicada en el hacer, en el movimiento, en el desplazamiento, se caracterizan por el dolor intenso, la pérdida de la autonomía - *como si nos quitaran las piernas*-, la *pérdida del cuerpo*, (se desconoce el nuevo cuerpo que duele y que no funciona).

Imagen 21. Corsé- boceto para estudio de posición – suspensión.



Imagen 22. Corsé. Boceto - transfixión.

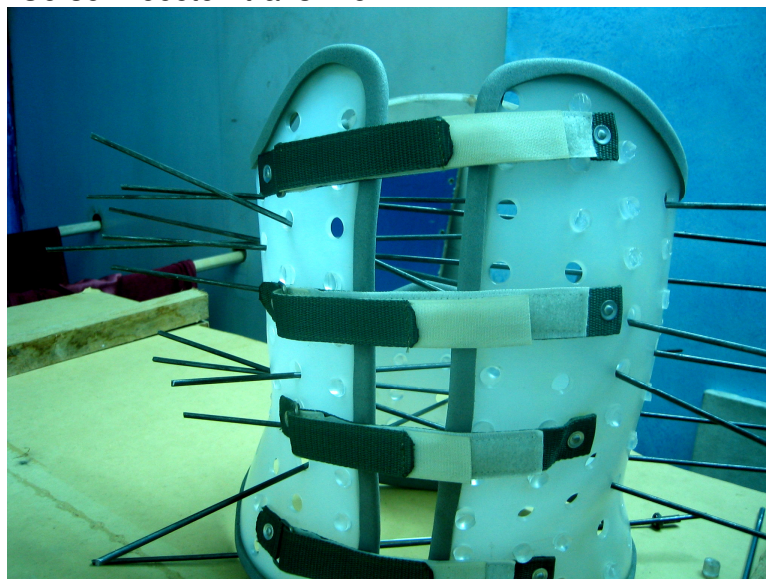
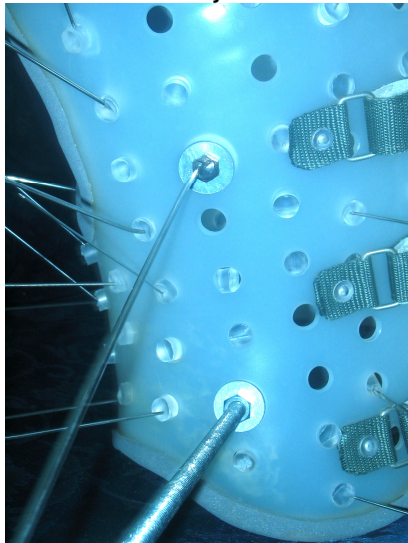


Imagen 23. Corsé - Boceto detalle de fijación tuercas.



El objeto está elaborado con materiales semitransparentes que permiten ver su interior, de donde se ha esfumado el cuerpo conocido. La transparencia, además, le confiere *una falsa sensación de levedad*; en realidad es una estructura muy rígida que al adosarse al cuerpo en su función de corregir y dar soporte, agrega una gran cantidad de *dolor inflingido* al dolor original propio de la lesión. La coexistencia paradójica de levedad y transparencia, con la propiedad de herir o causar dolor, es común a muchos objetos de uso cotidiano que, como parte del acto de curar, tienen contacto con el cuerpo o lo invaden a través de la piel o los orificios.

La intervención se ha realizado a partir de un elemento metálico, largo, delgado y agudo, proveniente del armamentario que se utiliza para reparar los huesos fracturados. La elección se hizo por la connotación de reparación y acto de curar que le da su procedencia, porque está destinado a penetrar el cuerpo hasta el interior de los huesos y permanecer allí en forma temporal o definitiva, tal como lo hace el dolor; además, la posibilidad de insertarlo en el corsé de manera numerosa y profusa (*un dolor como si me clavaran mil agujas*) insiste en el carácter agobiante de la sensación. Por otra parte, sus extremos punzantes refieren a la espacialidad del dolor en dos direcciones: hacia adentro del cuerpo, donde se inserta y hacia fuera, donde el dolor se proyecta alejando todo a su alrededor. El extremo exterior se orienta hacia lo alto, sugiriendo su resolución a través de la sublimación como sacrificio u ofrenda espiritual.

La forma del corsé es la del cuerpo de la anciana: asimétrica, algo deforme, pequeña. Las correas que lo fijan refuerzan la sensación de pérdida del

movimiento, pequeño cuerpo atrapado, blindado, reducido, negado a las experiencias placenteras, ocupado en su totalidad por el dolor.

Las agujas metálicas se integraron al corsé con fragmentos de silicona. Al paso de la luz proporcionan la sensación de cientos de ampollas en los sitios donde se insertan las agujas, al tiempo que el objeto adquiere una luminosidad que lo enriquece visualmente.

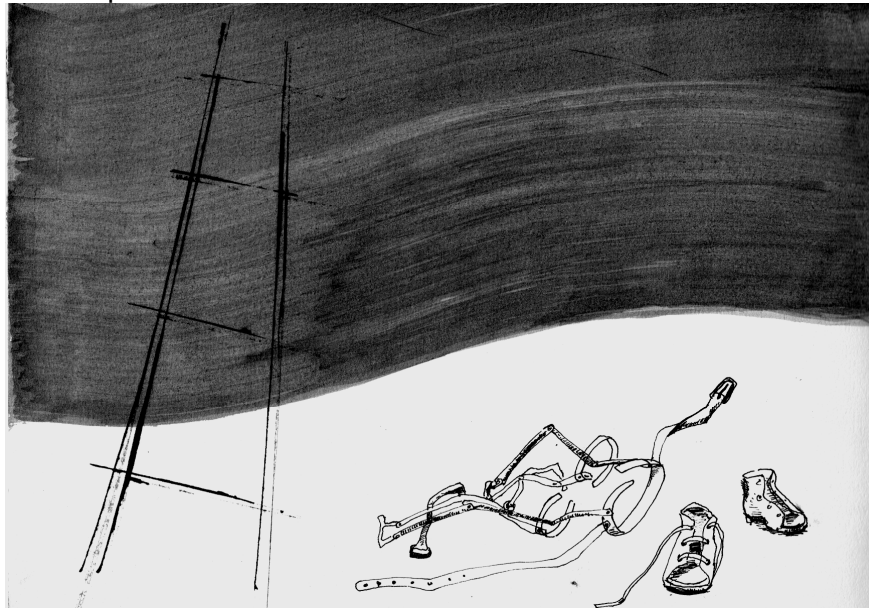
El objeto intervenido se suspende del techo por medio de guayas metálicas, como elemento indicativo de la tecnología mecánica, acentuando la dureza de la imagen al tiempo que insiste sobre la mirada al cuerpo *como máquina desde el campo médico*. La suspensión alude a todo aquello que queda suspendido o postergado en la vida de quien padece el dolor; además, al omitir el contacto normal del cuerpo con el suelo a través de las piernas, se le impide el desplazamiento= autonomía.

- **Soporte de miembros inferiores.** Su tamaño y forma hacen explícitos la edad y al padecimiento de su antiguo dueño. Perteneció a un niño y era su medio de desplazamiento. Lo conforman abrazaderas, correas, barras metálicas, bisagras: ¿La infancia encerrada en el mundo frío del dolor? ¿El cuerpo prisionero de su inmovilidad? ¿Como escapar? En este proceso del ojo a la mente y viceversa, en la tarea de desentrañar los secretos (posibilidades) de un objeto surgen imágenes ligadas a su utilidad más aun, si el primer contacto entre el objeto y el artista ha sido en el ámbito de lo útil.

Imagen 24. Soporte miembros inferiores - aparato inicial.

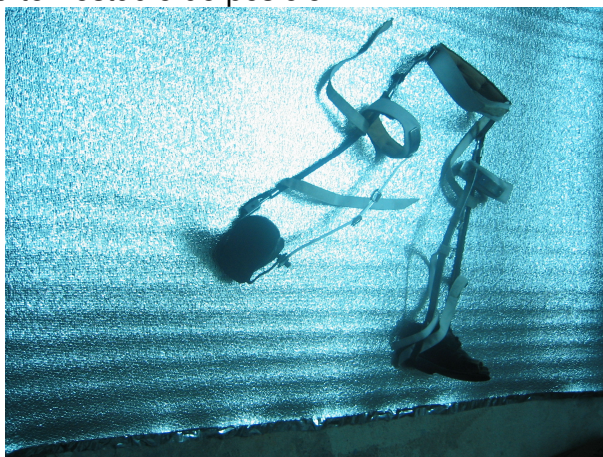


Imagen 25. Soporte - Boceto.



Paradójicamente, esta forma que encierra y aprisiona proporciona a su dueño la única posibilidad de movimiento. ¿Como expresar entonces el movimiento, la libertad? Se inició la exploración trabajando con los amarres (las correas) y la situación del elemento en el espacio. Se eligió una posición tendida sobre el suelo con las amarras sueltas y elongadas por medio de extensiones, en alusión a la posibilidad de librarse de ellas física o mentalmente. La imagen, aunque aproximada a la idea, no era suficiente para expresar otros contenidos poéticos de la idea de libertad.

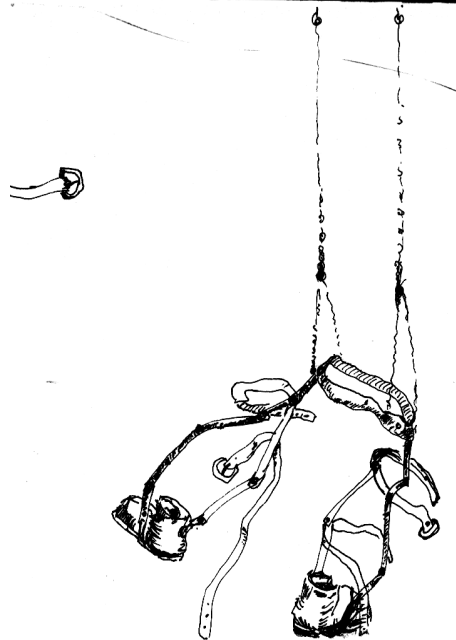
Imagen 26. Soporte - estudio de posición.



La experiencia de libertad se expresa en el movimiento *para nada* (vaivén) que significa el juego. Los niños se mueven para el juego y esta es la

vivencia que caracteriza la infancia. Es este movimiento no hay que ir a ninguna parte...El tiempo se detiene en el espacio sagrado del juego: se juega en el aquí y en el ahora. Surge la imagen del columpio ligada a la infancia desde siempre, evoca el juego, el niño, el movimiento, y la libertad. Se realizan bocetos en vías de intervenir el aparato de modo que se integre visual y mentalmente en esta nueva significación. Se buscan elementos que muestren la esencia del columpio y que al unirse al aparato lo despojen de la dureza y el peso propios de su función para revestirlo con la posibilidad del movimiento libre y aéreo del columpio, trasladándolo de este modo al campo de lo lúdico.

Imagen 27. Soporte - boceto solución de posición e intervención.



¡Todos Juntos a Jugar! Hemos partido de tres elementos del mundo de la medicina cuya tecnología se muestra obsoleta frente a la actual, al igual que el cuerpo biológico frente al cuerpo expandido del ciberespacio. Perdidos para el campo de lo útil, parecían a la espera de que el cuento se repitiera, con todo y príncipe, para ser rescatados y despertar con todas sus posibilidades expresivas en el mundo de los símbolos.

Los objetos iniciaron la provocación y ejercieron su seducción. Al querer poseerlos, el artista fue poseído por ellos a través de todo el proceso. Tuvo que observarlos, oírlos, palparlos, pesarlos, soñarlos, sufrirlos y gozarlos como si fuesen su propio cuerpo, en la tarea de hacer evidente ese cuerpo *terreno vivencial* no develado en cada uno de ellos. A la intervención física

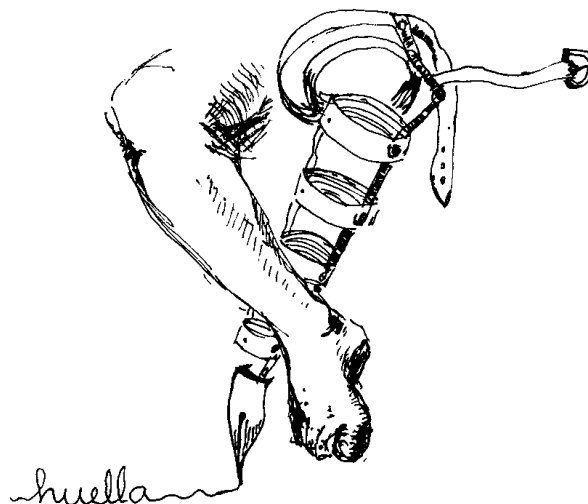
del objeto, correspondió una intervención profunda de aquel en la mente del artista.

El juego y el azar fueron marcando giros no previstos de modo que la intención inicial solo era una sospecha, un trampolín para lanzarse a la exploración.

¿Y al final que pasó? Al instalarse los elementos se integran visual y conceptualmente. Son *máquinas* en el sentido de *prótesis*, herramientas, creación del hombre como extensión de su cuerpo en la intención de controlar la naturaleza, y espejo de las fantasías de funcionamiento del propio cuerpo.

La evocación del cuerpo se realiza inicialmente por medio de la forma básica y la procedencia de los aparatos, pero no se trata aquí de la mimesis. Luego de ser transformados e intervenidos cada uno adquiere características propias de las experiencias vitales a las cuales aluden: la pelvis y el movimiento real de vaivén (juego - sexo) con ritmo definido en uno de ellos; en otro, la intervención denota la presencia del juego, remite al vaivén y la ingravidez (libertad); y el corsé habla del cuerpo atado y encerrado en el dolor, al tiempo que posee una espacialidad invasiva que desplaza los otros dos elementos, denota lesión y expresa el ritmo agobiante del dolor clavado en la carne con la profusión de agujas. Parece, si asimilamos el espacio de la instalación al espacio de la vida, que todo lo ocupa desplazando las experiencias placenteras.

Imagen 28. Boceto.



El dolor hace patente nuestra fragilidad y la seguridad de la muerte. Nos hace palpar la temporalidad. Sin embargo, el cuerpo como terreno de goce

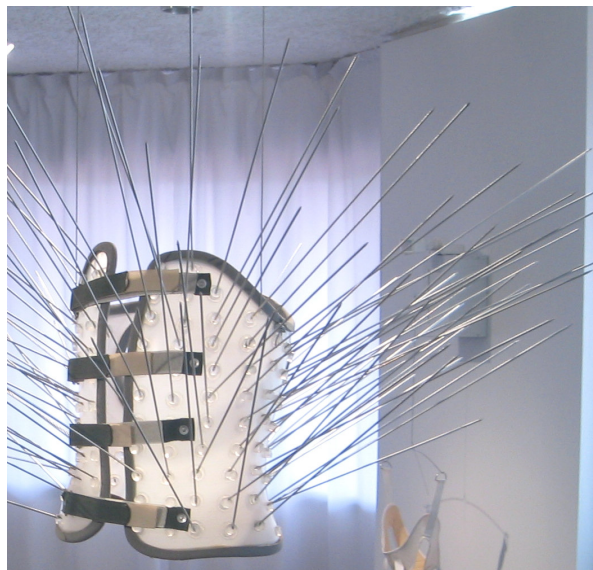
sobrevive al dolor y las posibilidades de lo lúdico y lo erótico subyacen en medio de aquel, como antídotos contra la memoria de muerte.

El resultado del proceso artístico se constituye en una reivindicación del cuerpo orgánico como asiento e instrumento de las experiencias vitales, puerta de entrada de todas las percepciones que permiten la conceptualización e interpretación del mundo. Desadaptado, minimizado frente a la tecnología, siempre en construcción desde lo imaginario, ese cuerpo orgánico es nosotros y constituye nuestra única forma de *estar*.

Imagen 29. Obra final.



Imagen 30. Detalle.



6. CONCLUSIONES

- El proceso creativo se soportó en la exploración de las posibilidades expresivas del objeto.
- Se experimentó con la interacción y la intervención, teniendo en cuenta nociones de espacialidad, ritmo y movimiento, como elementos relacionales que en lo visual expresan conceptos de la experiencia del cuerpo.
- En el desplazamiento realizado desde lo funcional a lo simbólico, se requirió de la observación, la interrogación y la conceptualización; pero, fue solamente a través del juego, que los objetos fueron sugiriendo la dirección de ese desplazamiento.
- La reflexión e intención iniciales se fueron ampliando durante el proceso. A medida que avanzó la exploración se hicieron evidentes matices e intersecciones que enriquecieron la expresión de la complejidad de las vivencias del cuerpo.
- Se partió de una concepción del cuerpo provocada por la fantasía de la máquina, con el sentido de mecanismo ordenado, previsible, controlado. La evolución de la propuesta, a través de la exploración y la experimentación, nos llevó a una reivindicación de lo orgánico y lo sensorial, lo no controlable, que lo significa y lo define.
- La experiencia con los objetos aportó la oportunidad de un ejercicio permanente de conceptualización e interpretación en el espacio libre del juego. Por otra parte, no se descarta que haya iniciado una adicción. Se puede afirmar que, la intervención más profunda ha sido realizada desde el objeto hacia la audiencia.

BIBLIOGRAFÍA

AMOR, Mónica. Rebecca Horn - Los Objetos del Deseo, del Recuerdo y del Encuentro. En: Revista Arte en Colombia. No. 57.

BARILLI, Renato. El Arte Contemporáneo. Santa fe de Bogota, D.C: Editorial Norma S.A., 1998.

BARRIOS LARA, José Luís. El Cuerpo Doliente [en línea]. Disponible en el Internet: <<http://www.cnca.gob.mx/cuerpo/t12.html>>.

BARTHES, Roland. Semántica del objeto [en línea]. Disponible en el Internet: <<http://www.nombrefalso.com.ar/apunte.php?id=9>>.

BAUDRILLARD, J. El sistema de los Objetos. México: Siglo XXI editores s.a. de c.v., 2004.

Catalogo Exposición Rebecca Horn [en línea]. Disponible en Internet: <<http://www.postmedia.net/999/hornrebecca.htm>>.

CELANT, Germano *et al.* Rebecca Horn at the Guggenheim Museum. 2 ed. New York: Guggenheim Museum Publications, 1994.

COTTER, Holland. Rebecca Horn: delicacy and danger - installation art (Guggenheim Museum, New York). New York: Brant Publications, Inc. En: Art in America. Diciembre, 1993.

COTTINGHAM, Laura. International Artist-In-Residence New Works 99.2 [en línea]. Disponible en el Internet: <<http://www.artpace.org/aboutTheExhibition.php?axid=53&sort=artist>>.

D'ASCIA, Luca. Cuerpo e imagen en el Renacimiento. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia, 2004.

GADAMER HANS, George. La actualidad de lo bello. Barcelona: Ediciones Paidós, 1991.

Gale Group. (“...”) [en línea] ‘copyright’ 2004. Disponible en Internet: <http://www.findarticles.com/p/articles/mi_m1248/is_n12_v81/ai_14637408#>

GROSENICK, Uta. Mujeres artistas de los siglos XX y XXI. Taschen GMBH, 2002.

GUTIERREZ GOMEZ, Alba Cecilia. Artistas Locales 1968-2003. Medellín: Museo de Antioquia, 2003.

HUIZINGA H., Johan. Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial S.A., 1972.

MADJARB, Irena. Conferencia presentada en la Facultad de Enfermería de la Universidad de Antioquia [en línea]. Medellín: Universidad de Antioquia, 4 de Noviembre 1999 [citada 2000]. Disponible en el Internet: <<http://tone.udea.edu.co/revista/mar2000/Infligir.html>>.

NÚÑEZ, Sandino. Máquinas, Prótesis [en línea]. Disponible en Internet: <<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Nunez/Maquinasprotesis.htm>>.

PHILLIPS, Timothy A. A Note on Linda Dalrymple Henderson's "Duchamp in Context" (Niceron, Leonardo, Poincaré & Marcel Duchamp) [en línea]. Disponible en Internet: <<http://www.toutfait.com/duchamp.jsp?postid=786&keyword=asure>>.

SONTAG, Susan. Ante el Dolor de los Demás. Santa fe de Bogota, D.C.: Editorial Alfaguara, 2003.

Ibíd. La Enfermedad y sus Metáforas: El Sida y sus Metáforas. Madrid: Santillana Ediciones Generales, 2003.

("...") [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/automovim.htm>.

("...") [en línea]. Disponible en Internet: <http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/marcuse.htm>.