

MÁQUINAS DESEANTES

FREDY PINTO MORENO

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS
BUCARAMANGA
2019**

MÁQUINAS DESEANTES

FREDY PINTO MORENO

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
Maestro en Artes Plásticas**

**Director:
ROGER EDGARDO DÍAZ CARREÑO
Magister en Filosofía**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS
BUCARAMANGA
2019**

*Este proyecto está dedicado a mi nono José Dolores.
Él me enseñó a aprender.*

AGRADECIMIENTOS

En los cimientos de este proyecto hay raíces muy profundas, cuya esencia se desvela en un recorrido que trasciende este ciclo de cinco años, en el que a pesar de algún tropiezo amargo, hay encuentros gratos con personas importantes en mi vida.

Sin más interés que recordar agradables momentos, ellos han sido un apoyo con sus sugerencias, su participación o su afectuoso silencio frente a mis procesos.

A mí querida familia, mis nobles amigos y sabios maestros.

A, Angélica por no dejarme desistir en los momentos de desesperación.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
2. JUSTIFICACIÓN	25
3. OBJETIVOS.....	27
3.1 OBJETIVO GENERAL	27
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	27
4. PROCESO	28
4.1 MARCO TEÓRICO	28
4.1.1 Máquinas deseantes.....	31
4.1.2 Flujos de deseo.....	34
4.1.3 Consumo o consumismo?.....	39
4.1.4 ¿trabajo compra y consumo, inciden en la depresión?.....	42
4.1.5 La obra artística y su carácter simbólico.....	46
4.1.6 Videoarte.....	51
4.1.6.1 Breve reseña sobre el videoarte	51
4.1.6.2 Artistas del videoarte en Colombia	56
4.1.6.3 ¿Por qué acción como recurso expresivo y video como formato?.....	60
4.1.7 Antecedentes	61
4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL	73

4.2.1 Referentes	73
4.2.2 Descripción Formal de la Producto Artístico	78
5. CONCLUSIONES	98
BIBLIOGRAFÍA	100
ANEXOS	103

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Pre-guion video 1.....	87
Tabla 2. Pre-guion video 2.....	90
Tabla 3. Pre-guion video 3.....	93

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Maquina deseante y su flujo de deseos. Photoshop CS5.....	33
Figura 2. Ejemplo de represión de la fuerza de trabajo.	39
Figura 3. Elementos para estimular el deseo consumista desde la infancia.....	40
Figura 4. “Deutscher Ausblick” Wolf Vostell – videoinstalación.....	51
Figura 5. “Moon is the Oldest TV” Nam June Paik - videoinstalación 1965	52
Figura 6. “Anthro Socio” Bruce Nauman. Videoinstalación 1992.	53
Figura 7. “Three Adaption Studies” Vito Acconci - Video acción - 1970.....	53
Figura 8. “Three Transitions” Peter Campus - Videoacción de 1973.	54
Figura 9. “I’m Not the Girl... ”. Pipilotti Rist - Videoperformance - 1994.....	54
Figura 10. “In Pulso” Sandra Isabel Llano - Fotograma del videoarte - 1978.....	56
Figura 11. “Autorretrato” Rodrigo Castaño - obra para video - 1978.....	57
Figura 12. “Juego No 1” María Consuelo García - Instalación con video - 1981 ...	58
Figura 13. “Parquedades” María teresa Hincapié - Videoperformance - 1987.....	59
Figura 14. “Musa Paradisiaca” José A. Restrepo - Videoinstalación - 1996	59
Figura 15. Máquina de comer de la película tiempos modernos. 1936.....	62
Figura 16. “99 Francs” Jan Kounen - Película a color 100 Min. - 2007	63
Figura 17. “El trabajo es la dictadura” Santiago Sierra - Video registro - 2013.	64
Figura 18. “El trabajo es la dictadura” Santiago Sierra - Fotografía - 2013.....	64
Figura 19. “Sociocleta” Ensamblaje de un artefacto - 2014.	66
Figura 20. “Entre cartón y olvido” Serie Fotográfica - 2014.	67
Figura 21. “Reflexiones” Instalación con espejos - 2015.	68

Figura 22. “Deseo masoquista a 22 km” Video performance 4:54 Min. - 2016.	69
Figura 23. “Es un acuerdo justo, equilibrado y conveniente - Escultura - 2016. ...	70
Figura 24. “La sociedad del espectáculo” Registro fotográfico - 2017.	71
Figura 25. “Emancipación” Video experimental 12:15 Min. - 2017.....	72
Figura 26. “Silent Mountain” Bill Viola - Video en pantalla de plasma - 2001.....	74
Figura 27. “Breakfast” Dina Goldstein - In The Dollhouse - 2012.....	76
Figura 28. “In the fall” Steve Cutts - Animación 1:43 Min. – 2011.	76
Figura 29. “I can’t take this bullshit anymore” Ilustración.	77
Figura 30. Uno de los bocetos iniciales como apunte de idea para el producto. ...	79
Figura 31 Prueba de formato vertical en pantalla de 55”.	80
Figura 32. Ejercicio experimental sobre el trabajo.	81
Figura 33. Video acción experimental sobre el trabajo.	81
Figura 34. Ejercicio experimental sobre la compra.	82
Figura 35. Video acción experimental sobre la compra.	82
Figura 36. Video acción experimental sobre el consumo.....	83
Figura 37. Video acción experimental sobre el consumo.....	83
Figura 38. Colores dominantes para cada secuencia del videoarte.....	84
Figura 39. Videoacción 1.....	89
Figura 40. Videoacción 2	92
Figura 41. Videoacción 3	95
Figura 42. Boceto digital primera idea de montaje con proyección.....	96
Figura 43. Boceto digital de montaje en sala Macaregua.	97

LISTA DE ANEXOS

Pág.

ANEXO A. AUTORIZACIONES DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA USO PÚBLICO.	104
ANEXO B. TRABAJO DE GRADO EN SALA DE EXPOSICIÓN	109

RESUMEN

TÍTULO: MÁQUINAS DESEANTES*

AUTOR: FREDY PINTO MORENO**

PALABRAS CLAVES: Máquinas Deseantes - Flujos de Deseo – Control de flujos – Represión social - Trabajo - Compra - Consumo - Arte de acción - Videoarte.

DESCRIPCIÓN:

Máquinas deseantes, es un proyecto que emplea como recurso expresivo, acciones simbólicas, las cuales se registran sin audio en formato de video digital con el objetivo de evidenciar visualmente el control de los flujos de deseo, vinculado al trabajo, la compra y el consumo; las grabaciones de video se editan para convertirse en piezas que componen un videoarte; en el que se hallan contenidos sintagmas visuales formados por la aproximación del color, los objetos, los cuerpos y su movimiento. Las acciones realizadas son producto de las etapas de conceptualización, al abordar el Anti-Edipo, el volumen I, de la obra teórica capitalismo y esquizofrenia, escrita por los autores franceses Gilles Deleuze y Félix Guattari; conceptos que se adaptan al contexto actual con la ayuda de autores como el Sociólogo polaco Zygmunt Bauman, y el filósofo italiano Franco Berardi, quienes se enfocan directamente en las circunstancias humanas que inspiran este proyecto.

Después de indagar en las investigaciones de los autores mencionados el foco de atención en el desarrollo del producto artístico, se orienta sobre el control de los flujos de deseo en relación con el trabajo, la compra y el consumo. Según afirman los diferentes autores, incide de forma negativa en los estados de ánimo; porque es una forma de dominio ejercido por humanos, sobre sus semejantes. La actividad del pensamiento en el recorrido conceptual, los apuntes realizados, los bocetos en mi tablero de estudio, los ejercicios en fotografía y video, componen todo el proceso creativo; en el cuál se determina trabajar con personas de la cultura popular local. Para su participación, se ofrece una paga por realizar determinada acción al desnudo delante de una cámara, en un espacio ambientado con la intención de registrar tres piezas de video.

* Proyecto de Grado

** Universidad Industrial de Santander. Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Programa de Artes Plásticas. Director: Roger Edgardo Díaz Carreño, Magister en Filosofía.

ABSTRACT

TITLE: DESIRING MACHINES*

AUTHOR: FREDY PINTO MORENO**

KEY WORDS: Desiring machines - Flows of Desire - Work - Purchase - Consumption - Action art - Video art.

DESCRIPTION:

Desiring machines, is a project that uses as an expressive resource, symbolic actions, which are recorded without audio in digital video format with the aim of visually showing the control of the flows of desire, linked to the work, the purchase and the Consumption. The video recordings are edited to become pieces that compose a video; In which there are visual phrases contents formed by the approximation of the color, the objects, the bodies and their movement. The actions carried out are the product of the stages of conceptualization, when dealing with Anti-Edipus, volume I, of the theoretical work capitalism and schizophrenia, written by the French authors Gilles Deleuze and Félix Guattari; Concepts that adapt to the current context with the help of authors such as the Polish sociologist Zygmunt Bauman, and the Italian philosopher Franco Beardsley, who focus directly on the human circumstances that inspire this project.

After investigating the research of the aforementioned authors the focus of attention on the development of the artistic product, it is directed on the control of the flows of desire in relation to the work, the purchase and the consumption. According to the different authors, it has a negative impact on moods; because it is a form of dominion exerted by humans, on their fellows. The activity of thought in the conceptual journey, the notes made, the sketches in my study board, the exercises in photography and video, compose the whole creative process; In which it is determined to work with people of the local popular culture. For its participation, it offers a pay for making a certain action naked in front of a camera, in a space set with the intention of recording three pieces of video.

* Degree Project

** Santander Industrial University. Institute of Regional Projection and Distance Education. Plastic Arts Program. Director: Roger Edgardo Díaz Carreño, Magister in Philosophy.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de grado se desarrolla sin la pretensión de realizar una obra cinematográfica de ficción o documental, pues no sigue las convenciones del cine, tampoco es publicidad, ni marketing de guerrilla, pero si toma prestados algunos elementos técnicos de la producción audiovisual, fundamentales para componer y registrar en video; el cuál, pasa a ser el medio de producir y exponer, las imágenes en movimiento que derivan de los procesos realizados.

Máquinas deseantes, es un proyecto que utiliza acciones simbólicas como recurso expresivo, las mismas se registran sin audio, en formato de video digital, con el objetivo de evidenciar visualmente el control de los flujos de deseo, vinculado al trabajo, la compra y el consumo; las grabaciones se editan, y pasan a ser piezas de videoarte; en su contenido hay sintagmas visuales formados por la aproximación del color, los objetos, los cuerpos y su movimiento.

En el orden de las observaciones anteriores, las piezas visuales que se entregan con este trabajo de grado, son producto de las diferentes etapas de conceptualización, al abordar el Antiedipo, es decir, el volumen I de la obra teórica capitalismo y esquizofrenia, escrita por los autores franceses Gilles Deleuze y Félix Guattari; para su interpretación se utiliza la ayuda de autores como el Sociólogo polaco Zygmunt Bauman, y el filósofo italiano Franco Berardi, quienes se enfocan directamente en las circunstancias humanas que inspiran este proyecto.

Después de encontrar en las obras de los autores mencionados, que el capitalismo es un régimen, y como tal, tiene el poder de activar, canalizar, reprimir; todos los flujos de deseo y socavar la naturaleza humana, la atención del proyecto se encamina sobre algunas de las causas del estado de ánimo depresivo generadas por condiciones desfavorables en relación a: exceso de trabajo, el cual, es una

forma de esclavitud voluntaria, motivada por el deseo de obtener dinero; realizar compras compulsivas que ayudan a generar deuda permanente y pobreza económica; consumo desmedido que produce el hábitat idóneo para la desigualdad y la exclusión social.

Lo anterior sucede en una sociedad ansiosa, frustrada y finalmente con depresión; efecto de la organización jerárquica y despótica que, para ejercer sus dinámicas, utiliza diferentes tecnologías, principalmente, los medios masivos de comunicación; para persuadir con mecánicas comerciales y publicitarias. A partir de ello, se plantea una propuesta plástica para evidenciar el control de los flujos de deseo vinculado al trabajo, la compra y el consumo, como causa social que puede incidir en la depresión del sujeto inmerso en la sociedad basada en el dinero.

Para empezar el desarrollo formal de la propuesta, se realiza la apropiación de conceptos tomados de la obra mencionada en el tercer párrafo de esta introducción, ellos son: “Máquinas deseantes” y “Flujos de deseo”; luego se define incluir en el proyecto, personas que en su vida ya experimentan las condiciones desfavorables creadas por el sistema en relación al trabajo, la compra y el consumo. A partir de las conjeturas producto de la interiorización de información; lo que se supone que es la realidad, es vista bajo la luz de este proyecto, como un bucle de personas sufrientes en busca de gratificación inmediata a través del objeto del deseo.

Posteriormente, se procede a concebir tres acciones simbólicas que son una crítica contra el sistema formado por tres componentes: trabajar, comprar y consumir; además, se utiliza el video como medio para conservar, exponer y transmitir, su carga conceptual al aportar una opinión transgresora con las piezas creadas; principalmente, al incluir desnudo humano que permite ver parte del uso que el cuerpo ha tenido, como pieza de la máquina deseante según los diferentes flujos de deseo.

Cabe destacar que los cuerpos de quienes realizan cada acción artística, en algunas funciones cotidianas, obtuvieron registros visibles y son: cicatrices, manchas y deformidades, en la piel; también en las carnes que caen flácidas por el paso del tiempo y producto del exceso; se revela así, lo que sucede en los cuerpos, como parte de lo que se percibe de sí mismo en cada contexto social, eventos que recaen sobre el estado anímico humano, como una secuela de los defectos físicos sugeridos por el canon de belleza promovido en los mensajes de publicidad; y por otra parte, también afecta el poseer un cuerpo con fecha de caducidad, de modo semejante a ciertos productos ofrecidos por el mercado.

Para complementar las acciones se pueden resumir así: la primera, se ambienta con tonalidades de azul, es un espacio que insinúa ser una oficina; allí un hombre desnudo está sentado cubre sus brazos con la cabeza, se apoya en un escritorio, luego se levanta y escribe la frase: “Amaras el trabajo sobre todas las cosas, y al salario como a ti mismo”. El hombre aumenta la velocidad de escritura en la siguiente hoja, asume el rol de ser un trabajador-máquina; hasta que empieza a transpirar y las gotas de sudor caen de su rostro, escribe hasta terminar las hojas de papel, y finaliza cubriendo con la cabeza sobre los brazos otra vez.

Como segunda acción, realizada por una mujer joven, que realiza diferentes actividades y oficios a cambio de dinero. Según ella, debido a sus necesidades económicas. Desde un plano cenital puede verse desnuda, en reposo dentro de un carrito de supermercado. Los tonos dominantes son amarillos, su acción se titula, “El objeto del deseo” inicia con una postura fetal que se va haciendo bastante incomoda, por lo tanto, ella cambia del costado izquierdo, hacia el derecho cada vez más rápido, en un intervalo más corto de tiempo, y finaliza en la postura inicial con la respiración imperceptible.

Por último, sobre el consumo la acción se nombra: “La fábrica de la felicidad”, es ambientado un espacio con tonos rosados, allí hay una mujer desnuda con un poco

de sobrepeso, ella manifiesta antes de realizar la acción, que se siente más robusta y pesada de lo que ven las otras personas; esta pieza, consiste en intentar comer una torta cubierta de crema en tonos rosados; pero sujeta alrededor de su cabeza con las correas respectivas, hay una mordaza de bola en color rosa pálido, la mordaza reprime su deseo de comer todo lo que quisiera, no obstante, ella puede probar bocados que entran por los lados de la bola que tapa la boca.

Hay que tener en cuenta que la descripción conceptual y formal completa, es ampliada al recorrer todo el texto, donde se encontrarán artistas referentes que aportan valores conceptuales y que han realizado sus creaciones utilizando temas relacionados con el consumismo, la explotación laboral, los efectos del modelo económico capitalista.

Finalmente, se manifiestan las conclusiones que se originan en diferentes etapas del desarrollo de este trabajo de grado, concerniente al tema que contiene los conceptos del proyecto y relacionado con el desarrollo formal del producto artístico.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Máquinas deseantes, es una propuesta artística que busca evidenciar a través de la expresión artística, el control del flujo del deseo, en individuos que forman parte de la sociedad basada en el dinero; concentrar la energía en el trabajo, la compra y el consumo forma un sistema que se repite de forma cíclica, y en él se producen condiciones que ayudan a generar frustración, síntomas de ansiedad, que de forma recurrente desemboca en depresión, sobre ello, el sitio web de la organización mundial de la salud se expresa:

La depresión es una enfermedad frecuente en todo el mundo, y se calcula que afecta a más de 300 millones de personas. La depresión es distinta de las variaciones habituales del estado de ánimo y de las respuestas emocionales breves a los problemas de la vida cotidiana. Puede convertirse en un problema de salud serio, especialmente cuando es de larga duración e intensidad moderada a grave, y puede causar gran sufrimiento y alterar las actividades laborales, escolares y familiares. En el peor de los casos puede llevar al suicidio. Cada año se suicidan cerca de 800.000 personas, y el suicidio es la segunda causa de muerte en el grupo etario de 15 a 29 años. Aunque hay tratamientos eficaces para la depresión, más de la mitad de los afectados en todo el mundo (y más del 90% en muchos países) no recibe esos tratamientos...La depresión es el resultado de interacciones complejas entre factores sociales, psicológicos y biológicos. Quienes han pasado por circunstancias vitales adversas (desempleo, luto, traumatismos psicológicos) tienen más probabilidades de sufrir depresión. A su vez, la depresión puede generar más estrés y disfunción, y empeorar la situación vital de la persona afectada y, por consiguiente, la propia depresión¹.

¹ ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. Depresión. [En Línea]. OMS. 22 de marzo de 2018. Disponible en: <http://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression>

La anterior cita es necesaria para tener presente las cifras de personas afectadas por la depresión, enfermedad que en esta propuesta representa, el efecto del control, de los flujos de deseo, un problema que se plantea desde la perspectiva maquínica que exponen en su obra teórica capitalismo y esquizofrenia, Gilles Deleuze y Félix Guattari, en el volumen I, titulado: El Anti-Edipo.

En dicho ejemplar, todos los elementos sociales y culturales, a modo de hipótesis; se proponen como un universo de máquinas productoras de flujos de deseo que las acoplan entre ellas, generando todo un sistema movido por el deseo y controlado por la represión; según el análisis de los autores, la máquina capitalista absorbe todos los flujos a su paso y en una clase de industria semiótica social que los recodifica, los reterritorializa; para conformar una sociedad de jerarquías donde toda relación se da a partir de los flujos de deseo y represión social. Deleuze y Guattari dicen que “para una sociedad tiene, pues, una importancia vital la represión del deseo, y aun algo mejor que la represión, lograr que la represión, la jerarquía, la explotación, el avasallamiento mismos sean deseados”².

Las condiciones de represión estimulan la formación de trastornos del estado de ánimo a través de frustraciones, ansiedad generalmente relacionada con el trabajo o la crisis económica, que no permite acceder a todo lo que ofrece el mercado; en una sociedad llena de cambios, acelerada, donde la dependencia del sistema capitalista es evidente, como señala Bauman, “la mayoría de los estados nación hoy abocados a la transformación del capital y el trabajo en mercancía se encuentran en déficit de energía y de recursos, déficit resultante de la exposición de los capitales locales a la durísima competencia generada por la globalización del capital, el trabajo y los mercados de materias primas, y por la difusión a escala planetaria de nuevas formas de producción y comercialización, así como el déficit

² DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. El Anti Edipo: Capitalismo y esquizofrenia. Barcelona. España, 1985. p. 121

causado por los astronómicos costos del “Estado benefactor”, instrumento primordial y hasta indispensable para la transformación del trabajo en producto o mercancía”³. Por lo tanto, el capitalismo es el sistema económico que sostiene la sociedad de consumo.

Considerando el flujo de capital como algo imparable que hace funcionar el sistema económico; el trabajo, la compra y el consumo, en conjunto con el humano, configuran una máquina social que no se puede detener. Los individuos que integran ese sistema, son piezas de esa máquina, llamadas por Gilles Deleuze “las máquinas deseantes”⁴, quienes a causa de su flujo de deseos activados, para el consumo, soportan sensaciones amenazantes de exclusión por ciertas condiciones exigidas para pertenecer o identificarse con un grupo, comunidad o sociedad; son circunstancias que favorecen los trastornos del estado de ánimo y acercan el individuo al consumo obsesivo y gratificante, que ofrece estatus e ilusión de aceptación que transitoriamente tranquiliza la psique.

Un ejemplo cercano se puede ilustrar con un conocido que es empleado en una empresa loca, él, gana solamente para el sustento familiar, pero al trabajar rodeado de compañeros y un jefe que proyectan un estilo de vida con más caro, manifiesta a través de sus acciones, como se activan sus flujos de deseo, genera para sí mismo, una presión constante de proyectar un mayor estatus económico; tal como lo concluye Bauman.

Para los pobres de la sociedad de consumidores, no adoptar el modelo de vida consumista significa un estigma de exclusión, y adoptarlo implica caer aún más en esa pobreza que impide la inclusión... Pero sólo han conseguido pasar de la sartén al fuego. Las mismas presiones consumistas que asocian

³ BAUMAN, Zygmunt. Vida de consumo. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 2007. p. 12.

⁴ DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. Op. cit, p. 9.

la idea de “cuidado” con un inventario de productos de consumo tales como “jugo de naranja, leche, pizza congelada y hornos de microondas” despojan a las familias de sus recursos y habilidades ético-sociales, y las inutilizan para enfrentar los nuevos desafíos⁵.

Por consiguiente, si los gastos personales o familiares básicos no lo permiten proyectar el estatus deseado, insistir en esa situación puede llevar al individuo, a tener siempre deudas para poder mostrar a través de su vehículo, casa y objetos materiales un poder adquisitivo probablemente inexistente. Esa desigualdad socioeconómica reduce en el individuo las posibilidades de integrarse equilibradamente en su entorno.

De cualquier modo, la desigualdad, el sometimiento, la exclusión; generan la represión del flujo de deseos en las máquinas deseantes, concepto que se entiende desde Deleuze⁶, como un sistema de producir deseos, usado por la economía capitalista para disponer de un ejército de productores. Reprimir el deseo de las máquinas deseantes o crear insatisfacción (frustración), despierta estados neuróticos, esquizoides, sentimiento de desconfianza en sí mismo, de fracaso económico, de incompetencia y desilusión; estados que se manifiestan con mal humor, aislamiento y tristeza; sobre esos sentimientos el filósofo Franco Berardi expresa lo siguiente.

En nombre de una felicidad colectiva y homologada, los regímenes totalitarios, como el nazismo, el fascismo y el socialismo autoritario de las democracias populares, han negado la libertad de las personas y han creado las condiciones de una tristeza inmensa. Pero también la economía liberal, con su culto del beneficio y del éxito, representada de forma caricaturesca

⁵ BAUMAN, Zygmunt. Vida de consumo, Op. Cit., p. 113.

⁶ Ibíd., p. 293.

pero persuasiva en el discurso publicitario, ha acabado por producir una infelicidad mediante la competencia, el fracaso y la culpabilización.⁷

De la anterior cita se comprende, que la tristeza es un sentimiento dominante en las sociedades bajo cualquier régimen; en el caso expresado por el filósofo italiano, los mecanismos de persuasión que utiliza la economía liberal en su discurso publicitario a favor del consumo, es una causa de frustración para algunos individuos que trabajan para comprar y consumir a veces sin necesidad. Los mecanismos que inducen al consumismo, despojan a la gente de la posibilidad de invertir en lo realmente necesario o de ahorrar para su futuro incierto. En consecuencia, con el tiempo, se derivan síntomas que conducen a la depresión por las presiones socio-estructurales que genera la desigualdad económica, la explotación laboral y el consumismo compulsivo; vale decir, que esos son factores sociales de interés para este planteamiento.

La presente propuesta artística parte de las ideas hasta aquí expuestas, con la disposición de construir un producto, a través de la observación y el análisis del contexto local, también, de experimentar con los medios más idóneos para la creación, o la representación, aquellos que se relacionen con los intereses creativos y conceptuales del proyecto y entren en relación con lo que se ha explorado para realizar los ejercicios plásticos durante el pregrado a través de las anteriores reflexiones se lleva a cabo una apropiación de elementos que se utilizan como referencias, para elaborar un producto artístico a partir del siguiente planteamiento:

Partiendo de los razonamientos de Deleuze y Guattari los cuales manifiestan, que “el control de los flujos de deseo”; es lo que somete al individuo a merced de los deseos del capitalismo. ¿Cómo desarrollar un proyecto artístico que aborde el

⁷ BERARDI, Franco. La fábrica de la infelicidad. Ed. Traficantes de sueños. España, 2003. p. 49.

concepto máquinas deseantes, usado en el Antiedipo, por Gilles Deleuze y Félix Guattari, para evidenciar el control de los flujos de deseo; en relación con el trabajo, la compra y el consumo?

2. JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta titulada *Maquinas deseantes*, se propone desde la creación plástica, evidenciar el control de los flujos de deseo, en relación con el trabajo, la compra y el consumo y las condiciones que esas tres actividades, generan en algunos contextos para los seres humanos, partiendo de una inclinación no solo artística sino filosófica, por lo tanto, se hace lo posible por comprender los conceptos “Máquinas Deseantes” y “Flujos de deseo”, los cuáles se reflexionan y articulan, para luego ser incorporados en el desarrollo artístico de la presente propuesta, que se vale de signos visuales implícitos en tres acciones simbólicas; en las que el espectador puede identificar elementos conceptuales abordados en el contenido de este proyecto.

El concepto máquinas deseantes significa, a todos aquellos seres humanos que al estar conectados u otro ser humano, animal u objeto, por los flujos que se dan entre dos o más elementos que forman la máquina; es un sistema de producir deseos, y a su vez, puede agruparse con otro sistema para formar una máquina deseante más grande e inalcanzable. Los flujos de deseo se comprenden, como ese torrente que conecta una cosa a otra, un ser a otro; y su control es lo que determina el nivel de producción deseante, organizada para que las máquinas deseantes deseen lo que al sistema le favorece.

Cabe señalar, que a través del producto que se realiza, el autor se expresa en sentido crítico, lo carga de ironía; el desarrollo de las acciones que se registran en video como medio para poder conservar y exhibir el mensaje a transmitir; las acciones grabadas se editan como piezas para componer un videoarte y así hacer posible su reproducción en sala de exposición; El lenguaje retórico de la imagen, contenido en el producto artístico la función de ayudar a comprender los signos utilizados, ellos representan simbólicamente, el problema argumentado en el cuerpo

de esta propuesta y adquieren su valor, al suscitar reflexiones en el observador.

Además, en el plano de lo personal, explorar conceptual y artísticamente, se asocia en el desarrollo de esta propuesta, a profundos intereses que toman forma a raíz de las experiencias de vida, dentro del propio contexto social; en el que se manifiesta el afán de observar la condición humana, no obstante, a través de los ejercicios académicos, esas percepciones han encontrado formas de hacerse tangibles, de salir a la luz, del mismo modo, en este trabajo de grado se condensa ese impulso, como un propósito para evidenciar la represión y el control social a través de la expresión artística.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un proyecto que aborde el concepto máquinas deseantes, usado en el Antiedipo, por Gilles Deleuze y Félix Guattari; para evidenciar mediante un producto artístico el control de los flujos de deseo, en relación con el trabajo, la compra y el consumo.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender e interpretar los conceptos “máquinas deseantes” y “flujos de deseo” estudiados por Deleuze y Guattari, al situarlos en contextos sociales analizados por Zygmunt Bauman y Franco Berardi, para establecer un vínculo con el trabajo la compra y el consumo
- Indagar el espacio social en diferentes contextos locales, a través de la observación, la interacción y la reflexión para tomar elementos que puedan hacer parte la producción plástica.
- Identificar referentes artísticos mediante rasgos de valor conceptual y formal, para recopilar cualidades que ayuden a crear la obra plástica de la presente propuesta.
- Realizar la obra artística a partir de los elementos reunidos y precisar las condiciones de montaje y exposición del producto artístico.

4. PROCESO

“Máquinas deseantes” se concibe en una especial inclinación por evidenciar a través del arte, aspectos relacionados con el estar en el mundo, la interacción entre humanos, sus condiciones en calidad de sujetos sociales, como productores de significados; este proyecto, articula los conceptos “máquinas deseantes” y “flujos de deseo”, en relación al trabajo, la compra y el consumo; y se realiza desde el enfoque que nos ofrece Gilles Deleuze y Félix Guattari en el Antiedipo.

En este capítulo, primero se establecen los conceptos que tienen origen en el análisis social y psicológico realizado por los autores mencionados, quienes inspiran este trabajo de grado con su teoría, con apoyo de autores como Zygmunt Bauman o Franco Berardi, se interpreta el universo maquínico con el contexto histórico actual, para después precisar los componentes simbólicos de la obra, que se articulan con los conceptos para evidenciar el control de los flujos de deseo.

4.1 MARCO TEÓRICO

El producto realizado en este proyecto está compuesto de acciones simbólicas, grabadas en video digital y editadas para exponer en soportes digitales como videoarte. Son acciones que someten el cuerpo a tolerables niveles de incomodidad, las personas filmadas en un espacio ambientado para su realización, son las máquinas deseantes, y la acción realizada por cada uno, es la manifestación de los flujos de deseo controlado, en cada máquina o sistema de producir deseos.

Las actividades seleccionadas para articular visualmente, los conceptos que en los siguientes párrafos se explican; son áreas en las que más se percibe el control de los flujos de deseo, producidos por las máquinas deseantes. El trabajo se elige por la explotación laboral, el exceso y las condiciones de esclavitud voluntaria a las que

la gente se somete por su motivación de conseguir dinero. La compra se escoge, porque en esta, se realizan gastos compulsivos causantes de pobreza económica y deudas para el individuo y la familia. La tercera acción es acerca del consumo, cuando es desmedido puede originar exclusión y desigualdad social. Actualmente, algunas personas aún creen que lo normal es soportar ciertas condiciones de vida y de trabajo en empresas, fabricas, y talleres; donde el trabajador debe cumplir turnos extenuantes, de día o de noche, como lo declara Zygmunt Bauman, “Hasta las condiciones de semiesclavitud en talleres de trabajo agotador era tolerada y soportada en nombre de la libertad futura, sin atribuir falsas cualidades ennoblecedoras a semejante esfuerzo”⁸, en el ambiente laboral se crean situaciones de sometimiento a trabajadores que aceptan esas condiciones con tal de satisfacer los deseos derivados de las necesidades básicas: comida, ropa y techo; y de sus necesidades inducidas, por activación comercial del deseo, de satisfacción que se consigue con la compra innecesarias.

En otras palabras, los flujos de deseo en las personas, también son provocados por los medios masivos de comunicación, cuando aplican estrategias comerciales y campañas publicitarias, promueve la compra de cosas innecesarias, que en ocasiones demandan gastos que sobrepasan el ingreso monetario del comprador. Así como alguien se puede endeudar para comprar un dispositivo móvil muy costoso en relación a las ganancias por su trabajo, otra persona puede adquirir una deuda por encima de sus posibilidades financieras para comprar un vehículo nuevo, una vivienda más grande e idealizada de acuerdo con el estatus socioeconómico que desea proyectar; pero en caso de no poder pagar lo que se debe, comienza un proceso emocional que acompaña las pérdidas de bienes materiales, reflejadas en el estado financiero con resultado negativo.

⁸ BAUMAN, Zygmunt. Trabajo consumismo y nuevos pobres. Barcelona, Ed. Gedisa, 2000. p. 39.

Se puede considerar que los deseos, aunque sean superfluos, pueden ser percibidos como necesidades bajo la presión del sistema basado en el dinero, y un recurso efectivo para modificar la percepción de esos deseos es la publicidad; sus tácticas generan necesidad de compra al ofrecer espejismos que promueven ilusiones de felicidad, sobre eso Franco Berardi expresa: “Pero las ilusiones son el motor de la economía capitalista, son la fuerza que mueve el mundo. La economía es cada vez más directamente inversión de energía deseante”⁹. Esa inversión de energía sustancialmente se da a nivel mental y emocional, en la idealización del objeto deseado, luego en la compra y también en la alegría pasajera al obtener el objeto del deseo.

Luego de la compra del objeto o bien de consumo que se desea, y por el que se trabaja algunas veces en condiciones de sometimiento, las emociones pueden dar un giro que va de la alegría a la frustración, al descubrir que el producto o servicio comprado, no cumple las expectativas que proyecta en el anuncio publicitario. Zygmunt Bauman expresa que “En una sociedad que proclama que la satisfacción del cliente es su único motivo y propósito absoluto, un consumidor satisfecho no es un motivo ni un propósito, sino la más terrorífica amenaza”¹⁰. Por tanto, la frustración de los deseos, alimenta la demanda más productos en los consumidores; y para sostener el ciclo del mercado, es necesaria la producción de más bienes de consumo, aquellos cuyo el objetivo es “satisfacer” directamente las necesidades del consumidor.

En síntesis, esta contextualización temática, considera factores que son producto del estilo de vida consumista, y para distinguir esos elementos, es necesario establecer los conceptos en los que se apoya: *“Máquinas Deseantes”* y *“Flujo de*

⁹ BERARDI, Franco. Op. cit, p. 30.

¹⁰ BAUMAN, Zygmunt. Vida de consumo, Op. Cit., p. 82.

Deseo”, su comprensión, permite articular la interpretación de las anteriores nociones, con el control de los flujos de deseo, vinculados al trabajo, la compra, y el consumo; también a dilucidar como esto afecta a los individuos inmersos en una vida de consumo según las condiciones de su contexto.

4.1.1 Máquinas deseantes. En la obra el Anti-Edipo de Gilles Deleuze y Félix Guattari los autores realizan un análisis social y psicológico que enlaza la “producción, distribución, consumo”¹¹, construyen un mundo maquínico y realizan un engranaje conceptual donde todo es percibido como máquinas y “todo forma máquinas”¹², las máquinas son un sistema que se crea por acoplamientos, de elementos; es decir, por un efecto relacional entre las partes del sistema que compone la máquina como tal; la naturaleza es subjetivada como una industria en la que todo lo que hay es un proceso de producción; en su libro Anti-Edipo los autores declaran que “ya no existe ni hombre ni naturaleza, únicamente el proceso que los produce a uno dentro del otro y acopla las máquinas. En todas partes, máquinas productoras o deseantes, las máquinas esquizofrénicas, toda la vida genérica: yo y no-yo, exterior e interior ya no quieren decir nada”¹³.

De lo anterior se discierne que todos los seres humanos, son máquinas de un sistema de producir deseos, por consiguiente, máquinas deseantes que a su vez son piezas de una máquina más grande, también formada por acoplamientos.

La producción es definida como un flujo emitido por una máquina y el consumo es un corte que realiza otra máquina conectada a la que produce dicho flujo, las dos máquinas a su vez, son piezas que forman otra máquina; conexión que se da por

¹¹ DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. Op. cit, p.13

¹² Ibíd., p. 11.

¹³ Ibíd., p. 12.

“recurrencia y comunicación”¹⁴ esta comunicación ocurre con el flujo y el corte, expresado por el dúo Deleuze - Guattari así:

Todo «objeto» supone la continuidad de un flujo, todo flujo, la fragmentación del objeto. Sin duda, cada máquina-órgano interpreta el mundo entero según su propio flujo, según la energía que le fluye: el ojo lo interpreta todo en términos de ver —el hablar, el oír, el cagar, el besar... Pero siempre se establece una conexión con otra máquina, en una transversal en la que la primera corta el flujo de la otra o «ve» su flujo cortado por la otra¹⁵.

De la anterior cita, hay que tener en cuenta que los acoplamientos suceden dentro de un régimen asociativo, si todo son máquinas que producen flujos, o entre ellas forman otras máquinas que generan otra clase de flujos, la naturaleza no se vislumbra biológicamente, sino como proceso de producción cuyo principio inmanente, es el deseo como construcción cultural inmersa en la sociedad de consumo.

En este punto se comprende que los flujos son la misma producción, en este caso de deseo; y el corte que se da es llamado consumo.

Teniendo claro que todo constituye máquinas y conexiones entre ellas, se entiende al ser humano como parte de la máquina y a su vez máquina; sobre esto las hipótesis del dúo Deleuze - Guattari, presentan al hombre como pieza de la máquina, o con otros elementos, una herramienta, un animal, u otros hombres para formar máquinas que producen flujos y cortes. El hombre productor es una máquina deseante, la relación entre capital y la fuerza de trabajo es una máquina deseante dentro de la máquina capitalista, la sociedad es una gran máquina deseante que a

¹⁴ Ibíd., p. 396.

¹⁵ Ibíd., p.15.

su vez es una máquina social, compuesta por máquinas deseantes más pequeñas, las máquinas de producción, en otras palabras, las personas en su relación con el trabajo, pero también con la compra y el consumo, actividades de interés en esta propuesta.

La figura siguiente es un esquema que representa la máquina deseante en acción y sus flujos de deseo, llamados también producción deseante:

Figura 1. Máquina deseante y su flujo de deseos. Photoshop CS5.



Con respecto al deseo de las máquinas, los autores del Anti-Edipo escriben “En primer lugar, las máquinas deseantes, son lo mismas que las máquinas sociales y técnicas, pero son como su inconsciente: manifiestan y movilizan, en efecto, las catexis libidinales (catexis de deseo) que «corresponden» a las catexis conscientes o preconscientes (catexis de interés) de la economía, de la política y de la técnica

de un campo social”¹⁶. Para simplificar el significado de catexis se puede citar el diccionario Laplanche: “concepto económico, la catexis hace que cierta energía psíquica se halle unida a una representación o grupo de representaciones, una parte del cuerpo, un objeto, etcétera”¹⁷. Puede entenderse la catexis como la carga mental producto de nuestra energía libidinosa que se proyecta sobre un objeto, una parte del cuerpo o una representación invistiéndole de un carácter deseable. En la sociedad de consumo ese proceso puede ocurrir, cuando la publicidad con sus estrategias alimenta los deseos de la gente, o de las máquinas deseantes, hacia ciertos productos, personas o estereotipos.

En el Anti-Edipo se afirma no metafóricamente, que todos somos máquinas deseantes y somos producción de deseo, que se usa para más producción: de política, de capital, de mercancías, de educación; y de más deseos enfocados al consumo. Respecto a ello, el dúo de autores propone: “La tesis del esquizoanálisis es simple: el deseo es máquina, síntesis de máquinas, disposición maquínica máquinas deseantes. El deseo pertenece al orden de la *producción*, toda producción es a la vez deseante y social”¹⁸. Aunque el deseo individual en muchos casos no está en consonancia con los deseos del sistema, la maquina capitalista de todas formas; establece el control de los flujos de deseo en todas las áreas sociales.

4.1.2 Flujos de deseo. Hasta donde se ha expuesto la hipótesis maquínica, para los dos autores Deleuze y Guattari, el modelo psíquico es una especie de fábrica, ello supone que la sociedad funciona por una configuración de flujos que son también producción y deseo, este último al ser un fenómeno social, es utilizado por la máquina capitalista que establece estrategias semióticas para recodificar los flujos de deseo, absorberlos dentro de su mecánica y hacerlos confluir dentro de un

¹⁶ Ibíd., p. 396

¹⁷ LAPLANCHE, Jean y PONTALIS, Jean-Bertrand. Diccionario de Psicoanálisis. Ed. Paidós Ibérica S.A. 1996. p. 49

¹⁸ DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. Op. cit, p. 306.

sistema. Pardo lo expresa así: “La sociedad, toda sociedad, no es más que una forma determinada de organización del deseo, de organización del campo intensivo en el que circula el deseo inconsciente”¹⁹.

Es importante agregar que Gilles Deleuze y Félix Guattari²⁰; advierten que el sistema capitalista libera los flujos a través de una desterritorialización como una tendencia esencial para luego restaurar toda clase de territorialidades, es decir, vuelve a codificar lo que descodifica; un ejemplo son los productos, vestimentas, las tendencias o comportamientos de culturas ancestrales, se adoptan sus códigos y se transforman en bienes de consumo, se recodifican como productos para la sociedad de consumo; los flujos de deseos culturales y sociales generados por máquinas deseantes o productores, ya están codificados con los patrones del capitalismo, flujos que son una producción deseante reterritorializada y recodificada.

Por otra parte, sobre el estímulo del deseo los autores del Anti-Edipo expresan; “No es el deseo el que se apoya sobre las necesidades, sino al contrario, son las necesidades las que se derivan del deseo: son contra productos en lo real que el deseo produce. La carencia de un contra-efecto del deseo, está depositada, dispuesta, vacualizada en lo real natural y social.”²¹. Aplicando lo anterior en la vida cotidiana, es posible pensar que, si una persona desea una vivienda más grande, puede percibir esta idea como una carencia el contra-efecto del deseo y dar paso a experimentar ese deseo como una necesidad, aunque ciertamente no sea necesario el cambio de casa. Lo mismo aplicaría en la compra innecesaria de cualquier bien de consumo, la percepción de carencia de algo estimula el deseo que se transforma en necesidad.

¹⁹ PARDO, José. Deleuze: violentar el pensamiento. Madrid, Ediciones. Pedagógicas, 2002. p. 125.

²⁰ DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix., Óp. cit, p. 40

²¹ Ibíd., p. 34.

Así pues, desear es producir realidad, es decir, todos los objetos producto de la actividad social son producción de los flujos de deseo; los bienes de consumo, los bienes de producción, el dinero, el capital, los servicios, todo lo existente está atravesado por el deseo, esta idea Deleuze y Guattari la describen de la siguiente forma:

En verdad, la producción social es tan sólo la propia producción deseante en condiciones determinadas. Nosotros decimos que el campo social está inmediatamente recorrido por el deseo, que es su producto históricamente determinado, y que la libido no necesita ninguna mediación ni sublimación, ninguna operación psíquica, ninguna transformación, para cargar las fuerzas productivas y las relaciones de producción. Sólo hay el deseo y lo social, y nada más. Incluso las formas más represivas y más mortíferas de la reproducción social son producidas por el deseo, en la organización que se desprende de él bajo tal o cual condición que deberemos analizar²².

Declarar que solo hay el deseo y lo social, engloba todo lo que abarca el término social, los autores, incluyen hasta a los regímenes represivos como un producto del deseo, por ejemplo, la máquina capitalista produce instituciones que reprimen, cuestionan y manipulan el deseo; generando una “descodificación y la desterritorialización de los flujos”²³ en la que el deseo se recodifica y se subordina, sea con el control del estado, de los salarios, con la privatización de la educación, con la manipulación de los medios de comunicación, de la publicidad, de los bienes de consumo o de producción; el objetivo, es alcanzar un sistema universalista y globalizante donde es engullido cualquier flujo existente e incipiente, sea este productivo, simbólico, disidente, o revolucionario.

²² DELEUZE Gilles y GUATTARI, Félix. Op. cit, p. 36.

²³ *Ibíd.*, p. 252.

Así mismo la oposición de quienes desean hacer desarticular los engranajes de la máquina social represiva, generan un flujo que el sistema termina por absorber; todo flujo producto de los dinamismos sociales, estéticos, políticos, con el hecho de ser incontrolable, representa problemas para el capitalismo; por consiguiente, se reprimen por medio de la fuerza, se excluyen, perecen o se aniquilan. Ante esto último, Deleuze y Guattari expresan que “si una sociedad se confunde con sus estructuras (hipótesis divertida), entonces, sí, el deseo la amenaza de forma esencial. Para una sociedad tiene, pues, una importancia vital la represión del deseo, y aún algo mejor que la represión, lograr que la represión, la jerarquía, la explotación, el avasallamiento mismos sean deseados”²⁴.

En efecto el capitalismo es visto desde la teoría maquínica, como un sistema de control explícito, donde se promueve la represión de los flujos de deseo, fomentando varias formas de neurosis en las máquinas deseantes, creando una relación directa con la ansiedad, el pánico, el estrés y la depresión; debido a que al reprimir el deseo, este no se deja acumular por ningún tipo de ordenanza, ni en ninguna forma de régimen; aunque el deseo no sea distinto de la sexualidad, es potencialmente revolucionario y puede desencadenar flujos fuera del control social.

Se puede adicionar que el control del flujo de deseo, o su represión en las máquinas deseantes, se conquista por el sistema, al generar alienación social y mental mientras va forjando una relación que asocia las actividades de trabajo, compra y consumo, en un ciclo que parece inalterable. Berardi plantea que “en su significado filosófico, alienación significa pérdida de la propia autenticidad humana e intercambio de cuanto de humano hay en hombres y mujeres con algo materialmente valorable, como el salario, el dinero, los objetos de consumo”²⁵.

²⁴ *Ibíd.*, p. 121.

²⁵ BERARDI, Franco. *Op. cit.*, p. 51.

La imagen siguiente ilustra un grupo de personas que marchan por la ciudad, sus flujos de deseo han sido activados por el sistema, para luego ser reprimidos por el mismo régimen.

Figura 2. Ejemplo de represión de la fuerza de trabajo.



4.1.3 Consumo o consumismo? En relación al consumo Zygmunt Bauman²⁶ lo describe como un hecho común, que se realiza casi todo el tiempo y sin pensarlo tanto; es inseparable de todas las formas de vida. Visto de forma arquetípica se reduce al ciclo metabólico de ingerir, digerir y excretar; sin embargo, históricamente hay actividades relacionadas al consumo que generan flujos, estas son la producción, distribución, consumo y eliminación de objetos de consumo, en las que su rol ha determinado la vida social y los patrones de interacción humana. Partiendo de esa idea se deduce que el consumo ha trazado pautas culturales, sociales, y comerciales; que en su evolución inevitablemente han configurado modelos económicos y estructuras jerárquicas en cada época, hasta descubrir que la colonización del deseo, es la piedra angular de la economía fundamentada en el consumo.

²⁶ BAUMAN, Zygmunt. Trabajo consumismo y nuevos pobres. Barcelona, Ediciones Gedisa, 2000. p. 26.

Un ejemplo claro se puede ver, en la siguiente fotografía, tomada como parte del proceso en el desarrollo de este proyecto, se observa como el sistema de mercado, activa los flujos de deseo de los futuros compradores desde su infancia

Figura 3. Elementos para estimular el deseo consumista desde la infancia.



En efecto, es posible enlazar las máquinas deseantes, productoras de flujos de deseos estimulados y dirigidos por un sistema, hacia el consumo de una producción de objetos realizados concretamente, para la gratificación directa de esos deseos más no de las necesidades de esa producción deseante; el resultado, es la sociedad de consumo. Pero no en su forma tradicional, es un consumo desmedido de cosas que nunca van a generar la sensación de estar satisfechos, así que siempre se puede desear más. La anterior forma de insatisfacción conduce a la compra innecesaria, es lo que varios autores llaman consumismo y Bauman lo explica del siguiente modo.

A diferencia del consumo, que es fundamentalmente un rasgo y una ocupación del individuo humano, el consumismo es un atributo de la

sociedad. Para que una sociedad sea merecedora de ese atributo, la capacidad esencialmente individual de querer, desear y anhelar debe ser separada (“alienada”) de los individuos (como lo fue la capacidad de trabajo en la sociedad de productores) y debe ser reciclada/reificada como fuerza externa capaz de poner en movimiento a la “sociedad de consumidores” y mantener su rumbo en tanto forma específica de la comunidad humana, estableciendo al mismo tiempo los parámetros específicos de estrategias de vida específicas y así manipular de otra manera las probabilidades de elecciones y conductas individuales²⁷.

Por lo tanto el consumismo como característica de la sociedad de consumo, es producto de la programación constante de las decisiones que el comprador considera propias, son el resultado de campañas publicitarias, que afectan la percepción de la propia identidad; es decir, si la persona no compra bienes de consumo puede sentirse inferior, un troglodita si no sabe el idioma Inglés, lo mismo ocurre, si no utiliza determinada empresa de telefonía móvil, también una entidad bancaria reitera esa condición a sus clientes, si no instalan una billetera virtual para disponer de pagos electrónicos que facilitan el consumismo; no obstante, si el consumidor toma una bebida de malta tiene la posibilidad de subir su autoestima porque es una “bebida de campeones”.

Analizando lo anterior desde el enfoque de las hipótesis maquínicas se podría decir que la máquina capitalista, induce a través de la máquina publicitaria y su flujo de mensajes, la carencia; para despertar el deseo consumista de productos que no satisfacen en forma efectiva las necesidades y expectativas del sujeto consumidor; quien en la ilusión de gratificar su necesidad a través del objeto que desea, vuelve a comprar todas las veces que considere necesario; como lo explica Bauman, “mientras que los argumentos de la sociedad de consumo se basan en la promesa

²⁷ Ibíd. p. 28.

de satisfacer los deseos humanos en un grado que ninguna otra sociedad del pasado pudo o soñó hacerlo, la promesa de satisfacción sólo conserva su poder de seducción siempre y cuando esos deseos permanezcan insatisfechos”²⁸.

La persona consumista compra una y otra vez lo que necesita para su gratificación; una casa más grande, un auto de la marca más anunciada, vestimenta que representa un estatus, productos de belleza, dispositivos móviles, videojuegos de última generación, gadgets tecnológicos, herramientas inútiles, medicamentos para el dolor, para la acidez estomacal, para dormir, para la ansiedad, para la depresión, siempre persiguiendo la felicidad; todas esas actividades sumergen a las máquinas deseantes en deudas impagables; mientras entregan el dinero ganado con esfuerzo en el trabajo, al mercado y al sistema financiero, el consumismo encadena a la persona al ciclo de trabajar, comprar, y consumir.

Con relación a lo anterior se puede percibir desde los estratos con menores ingresos hasta los estratos donde hay mayor flujo de dinero. Un ejemplo se puede encontrar en un conocido que trabaja por un poco más del salario mínimo y que a pesar de su bajo ingreso, es dominado por un obsesivo deseo, de comprar cuanto objeto innecesario ofrece el mercado, a través del acoso publicitario en los medios de comunicación, los cuales fomentan el deseo de comprar que luego se transforma en una necesidad justificada, por un producto tecnológico; si el dinero no le alcanza, decide pagar con un crédito, generando una deuda tan mala para su nivel de ingresos, que la cuota mensual debe ser una cantidad mínima, y en ese pago, un poco más de la mitad pagada son intereses y el saldo es abono a capital.

Al otro extremo del contexto local, como testigo de otras conductas consumistas, al realizar un servicio fotográfico en un inmueble ubicado dentro de un condominio en

²⁸ Ibíd., p. 41.

las afueras de la ciudad, el cuál su propietario vendía por un precio máximo de cuatro mil quinientos millones de pesos, predio que predio que, en una baja de precios, debido a la sobreoferta de bienes raíces de lujo. la venta de esa lujosa casa se realizaba para reunir dinero y abonar a una deuda mayor a siete mil millones de pesos, el deudor poseía un déficit económico tan alto, que estaba a punto de sufrir un embargo, además de la casa, también de su lujoso automóvil. En ambos casos, el consumismo se ve reflejado con la compra de bienes que en realidad son, adquisición de deudas que ayudan a proyectar un estilo de vida en forma de estatus económico o social.

En las dinámicas de la sociedad de consumo la cual sostiene los engranajes económicos del capitalismo, se pueden encontrar varias características como la mala distribución de la riqueza, explotación laboral, exclusión social reforzada por el dispositivo publicitario, sentimientos de fracaso, de frustración, de desesperanza, que conducen a la ansiedad y la depresión, principalmente por la necesidad de estatus social o alguna forma de prestigio; en la fábrica de la infelicidad Bifo expresa:

En general, la infelicidad funciona como un estimulante del consumo: comprar es una suspensión de la angustia, un antídoto de la soledad, pero sólo hasta cierto punto. Más allá de ese punto, el sufrimiento se vuelve un factor de desmotivación de la compra. Para hacer frente a eso se diseñan estrategias. Los patrones del mundo no quieren, desde luego, que la humanidad sea feliz, porque una humanidad feliz no se dejaría atrapar por la productividad, por la disciplina del trabajo, ni por los hipermercados. Pero se buscan técnicas que moderen la infelicidad y la hagan soportable, que aplacen o contengan la explosión suicida, con el fin de estimular el consumo²⁹.

²⁹ BERARDI, Franco. Op. Cit., p. 24.

En efecto, aquello que se desea es de lo que se carece, ese es el motivo subyacente de la infelicidad; hacer sentir la carencia de algo que realmente no se necesita es la estrategia comercial del capitalismo, al promover nuevas formas de control del deseo que presionan al consumo, con un bombardeo de mensajes e imágenes que crean necesidades infundadas.

4.1.4 ¿Trabajo compra y consumo, inciden en la depresión? Recapitulando la propuesta se estima que hay unas máquinas deseantes, de igual modo hay otras máquinas, máquina social, máquina capitalista, máquina semiótica, máquina represiva, máquina política, máquina estatal, y más máquinas, de las cuales sus piezas configuran un sistema de acoplamiento en el que se producen unos flujos y cortes. Cada máquina junto con otras configura un sistema, que a su vez junto con otros sistemas u otras máquinas se acoplan formando un sistema mayor, después, otro aún más grande, siempre jerárquicamente. De todas esas asociaciones, las máquinas deseantes son el elemento central de este proyecto.

Las máquinas deseantes pueden formarse con un objeto en relación a otro ya que contienen una carga semiótica o codificación que facilita el acoplarse, también se forman con humanos en relación a otro u otros humanos, a un animal, a una máquina técnica, a un objeto, a algo abstracto, este enlace se analiza desde la teoría utilizada, teniendo presente el trabajo, la compra, el consumo, y las condiciones que se presentan en cada uno de estos procesos, en ese acoplamiento hay unos flujos de deseo, que generan también una producción deseante. Cuando los flujos de deseos se forman en función del sistema, a donde pertenecen las máquinas deseantes, este es controlado, reprimido o se suprime, sea porque los deseos representan peligros para el sistema, o también pueden ser flujos desterritorializados, siendo así; la coerción puede ser aplicada por un sistema despótico, estatal, político, generalmente jerárquico.

Cuando las emociones negativas producto de la represión del deseo o la frustración de los deseos se manifiestan repetidamente por exceso de trabajo, explotación laboral, desempleo, deudas, difícil acceso a la educación por pobreza económica, mala administración del dinero con un posterior fracaso; el cuerpo y la mente terminan por somatizar esas experiencias, presentando síntomas de ansiedad que pueden transformarse en depresión, sobre este asunto, Franco Berardi expresa: “Pero la depresión psíquica puede transformarse en crisis económica, dada la relación cada vez más estrecha entre producción, consumo y mente social”³⁰.

Por otra parte, si el flujo de deseo no es reprimido, porque es acorde con los intereses de la máquina capitalista, esos deseos son proyectados en favor del trabajo, compra y consumo; argumentado anteriormente con el nombre de consumismo, el cual, es engendrado en el sistema económico al usar estrategias engañosas que crean necesidades en los consumidores mientras hacen evidentes sus carencias, para ofrecer una ilusión de felicidad, que se cree hallar con la posesión de los objetos del deseo; y quienes trabajan arduamente movidos por sus flujos de deseo de consumo, terminan frustrados al no sentir la felicidad esperada con la compra, como resultado hay desilusión.

En cuanto a la sospecha de engaño publicitario para inducir a la compra, la mala calidad de los productos y la obsolescencia programada, Bauman condensa lo siguiente: “Finalmente, en un mundo de tentadoras novedades que pasan una detrás de la otra vertiginosamente, en un mundo de permanentes reinicios, viajar con ilusión es mucho más seguro y atractivo que la perspectiva de llegar: el goce está en la gratificación de comprar, mientras que la adquisición en sí, que carga con la sospecha de los posibles incordios o efectos secundarios que pueda acarrear, sólo preanuncia frustración, tristeza y arrepentimiento”³¹. Por lo tanto, la felicidad

³⁰ Ibid., p. 184.

³¹ BAUMAN, Zygmunt. Vida de consumo, Op. Cit., p. 20.

consumista, es una ilusión que existe en una realidad deseada, es una utopía que se desvanece cuando se enfrenta la existencia tal cual es.

4.1.5 La obra artística y su carácter simbólico. Es importante destacar en esta descripción, que durante el proceso de construcción del corpus teórico, el cual inicia desde el semestre anterior con la formulación de un anteproyecto, debido a la naturaleza social de este trabajo, el primer material utilizado para la producción plástica es de carácter conceptual, y se realizan actividades como recorrer la ciudad a modo de proceso creativo, seguir personas para analizar sus conductas, explorar los focos de comercio dirigidos a los diferentes estratos socioeconómicos, de todo ello, se toman elementos para la crear el producto artístico.

Como resultado de esa etapa del proyecto, se decide que la obra a realizar incluya personas atadas al sistema formado por el trabajo, la compra y el consumo, actividades que requieren un movimiento cíclico y permanente; compuesto de flujos continuos. Después de conseguir las personas se determina la realización de unas acciones simbólicas, ante lo cual se ofrece dinero a cambio, para corroborar la alienación explicada con anterioridad, citando al filósofo Franco Berardi y activar los flujos de deseo en este caso hacia el dinero; suceso que hace al individuo un ser controlable.

Sin embargo, la preocupación por entregar un producto que pueda permanecer en exposición de forma indeterminada y que cumpla con parámetros museográficos y estéticos, llevan a suponer que tales acciones al ser realizadas una y otra vez, como interpretación de un acto ya realizado, pueden perder la carga simbólica adquirida en la relación sintagmática, de los cuerpos, objetos y colores utilizados, quedando fuera de contexto en un espacio expositivo que las puede hacer confusas. Dado su carácter efímero se toma la decisión de utilizar el video como formato de grabación de las acciones, y componer así, tres piezas de imagen en movimiento; generando

un videoarte, medio que se reseña en el capítulo siguiente.

De acuerdo con las circunstancias el autor usa como recurso expresivo, video acciones simbólicas para evidenciar el control de los flujos de deseo, las acciones, son realizadas por participantes quienes firmaron una autorización de uso de imagen y de propiedad intelectual; se realizaron varias video acciones con diferentes personas, y finalmente se desarrollan tres piezas que incluyen desnudez simbolizando a los voluntarios vinculados al trabajo, la compra y el consumo, como seres desposeídos de bienes materiales, que disponen solamente de un cuerpo frágil que contiene los registros de las situaciones vividas en su piel y en su carne, una masa con fecha de caducidad y por ser material, su función como una máquina de producción, compra y consumo de bienes; es trabajar para un sistema mayor en el cual convergen todos los flujos posibles.

Como parte del producto, la primera acción corresponde al tema del trabajo, simboliza el sometimiento de la máquina deseante y la explotación laboral, como sinónimo de trabajar. Un hombre que cubre con su cabeza, sobre un escritorio azul, se levanta y empieza a escribir repetitivamente en hojas de block la frase, “Amaras el trabajo sobre todas las cosas, y al salario como a ti mismo”. Es una apropiación del primer mandamiento católico, para subvertir el significado del poder de la religión, y conferir una dimensión religiosa, todopoderosa; al capitalismo y su poder de controlar los flujos de deseo.

El color dominante que acompaña esta acción es el azul y simboliza el color más usado en la ropa de trabajo; como lo afirma Eva Heller “La indumentaria laboral acabo tiñéndose de índigo en el mundo entero. De quien en el trabajo usa un blusón azul, un mandil azul o un mono azul se dice en algunos países que es un “hombre

azul” o que tiene una “profesión azul”³². A esto se le puede añadir el significado emocional que representa como color de la tranquilidad, aquella que se debería sentir al poseer un empleo.

Hay que mencionar también, que en la video acción la escritura en cada minuto es con mayor velocidad, muestra a un hombre tratado como máquina, el cual debe, optimizar su tiempo de producción, pero al final solo consigue realizar un trabajo mal hecho. La sudoración es un índice corporal que no se inhibe pues va en concordancia con el cuerpo sometido a ciertas condiciones físicas, en sentido figurado es signo del esfuerzo laboral. La acción de agachar la cabeza sobre los brazos apoyados en el escritorio, al inicio y al final de la video acción, es un signo de obediencia y sometimiento a los deseos del sistema que ejerce control.

La segunda acción simbólica, es realizada por una joven que ama las compras, vive endeudada, los cobradores de créditos paga a diario la estafan. Ella dice que se siente atrapada por las compras innecesarias de objetos, por consiguiente, debe realizar trabajos que no le gustan, pero lo hace por necesidad de dinero. Ella, acciona como máquina deseante dentro de un carrito de supermercado como símbolo de bienestar en una primera etapa de la acción y de malestar en otro momento, unidos crean la figura retórica de metonimia, en esta ocasión la compradora es el producto comprado, es el objeto del deseo, es la persona que ama gastar y vive en la cárcel de las compras, produciendo dinero para comprar más, desnuda es un ser desposeído por un sistema que controla sus flujos de deseo.

En consecuencia, sus deseos la llevan a una situación en su vida personal en la

³² HELLER, Eva. Psicología del color. Barcelona: Ed. Gustavo Gili. 2004 p. 43.

que se encuentra atrapada, tiene deudas, pero sigue comprando bienes de consumo, para ello, produce dinero con su cuerpo como objeto de deseo, en esta acción, se satiriza la cosificación de la persona que es tratada como producto, para dar múltiples lecturas que se pueden interpretar, según la postura desde la que se observa.

Sumado a los significados anteriores, está el color amarillo como tono dominante ambientando el espacio de la acción, el carrito de compras es de plástico amarillo, en las observaciones por espacios comerciales de la ciudad, se observa que el color amarillo es utilizado por las grandes superficies, en los carritos, para persuadir a la compra, se encuentra en logotipos, en productos, en taxis, como color corporativo de empresas que producen y comercializan; se concluye que es un color que tiene buenas relaciones con el dinero, como resultado se utiliza, para hacer énfasis visual respecto a la compra.

Por última acción, para completar el contenido del producto artístico participa una mujer que se considera gorda desde la connotación negativa, porque tiene un poco más de masa corporal que otras mujeres, en realidad el término gorda es un adjetivo como decir delgado, moreno o pelirrojo, pero tiene una connotación negativa, que el mismo sistema de mercado ha construido, a través de imágenes publicitarias y comerciales donde la discriminación y la exclusión es latente. Los parámetros estéticos y de belleza física impuestos por el sistema crean padecimiento psíquico.

Pese a su complejo de tener más peso que otras mujeres, ella desarrolla la acción simbólica lleva puesta una mordaza de bola en su boca para simbolizar la represión de los flujos de deseo, luego intenta devorar a pedazos una torta recubierta de crema dulce, come solo un poco por los lados de su boca obstruida; la torta se utiliza como un mecanismo de seducción para activar los flujos de deseo por el consumo, simbólicamente representa la persuasión que ejerce el sistema de mercado que seduce, e invita al consumo, al activar los flujos de deseo.

La acción muestra una de tantas contradicciones que tiene el sistema, en este caso, la persona tiene la posibilidad de quitarse la mordaza pues tiene sus manos libres, sin embargo, no lo hace, porque cree que debe ser de esa forma. El sistema activa los flujos, pero también los reprime al no permitir el alcance de todo lo que incita a desear. Y aunque las máquinas deseantes pueden intentar salir del sistema mismo, no lo hacen porque este logra, que en todos haya un deseo masoquista de represión y avasallamiento, disfruta del sometimiento.

Como complemento a este punto el color que se adopta para ambientar es el rosa, ya que, en el recorrido por locales del centro de la ciudad, supermercados, centros comerciales y almacenes, se encuentra el color rosa una amplia variedad de productos, superando a otros tonos, la mayoría son enfocados hacia las mujeres, esto da un indicio de que el sistema intenta seducir con más productos, a ellas, que, a los hombres, el rosa en la propuesta pasa a simbolizar el color del consumismo femenino.

4.1.6 Videoarte:

4.1.6.1 Breve reseña sobre el videoarte. El videoarte como movimiento en el contexto artístico madura a comienzos de la década de 1960, los pioneros de este medio de expresión artística son, Wolf Vostell y Nam June Paik, quienes utilizaron los recursos de la sociedad mediatizada de la época, para explorar el potencial tecnológico del que se disponía en el momento; para crear obras como *Deutscher Ausblick* de 1958 expuesta en 1963, o *Sun in your head* de 1963, ambas de Wolf Vostell. *Zen for TV* de 1963, *Moon is the Oldest TV* de 1965, son obras pioneras de Nam June Paik. En las siguientes imágenes se pueden apreciar parte de las obras.

Figura 4. “Deutscher Ausblick” Wolf Vostell – videoinstalación.



Fuente: VOSTELL, Wolf. *Deutscher Ausblick*. [EN Línea]. Video-Art Installation.1963. Disponible en: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/deutscher-ausblick/>

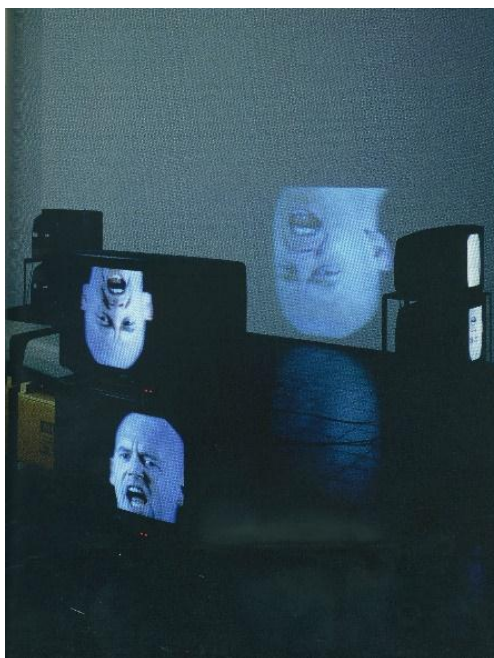
Figura 5. "Moon is the Oldest TV" Nam June Paik - videoinstalación 1965



Fuente: JUNE PAIK, Nam. Moon is the Oldest TV. [EN Línea]. Video-Art Installation. 1965.
Disponible en: <http://www.newmedia-art.org>

En sus orígenes, la manipulación ideológica identificada en la televisión por las corrientes de pensamiento de la época; conduce a plantear una postura crítica de los artistas ayuda a configurar los códigos del videoarte que tienen relación con formatos, abstracto, experimental, documental, poético, en el que el movimiento se percibe como un código de tiempo, que permite expresar mensajes con una carga política y crítica. Algunas obras de referentes, que se inclinan por las corrientes del videoarte en las siguientes décadas pueden ser:

Figura 6. "Anthro Socio" Bruce Nauman. Videoinstalación 1992.



Fuente: MARTIN, Sylvia. Videoarte. Madrid. ed. Taschen, 2006. P. 71.

Figura 7. "Three Adaption Studies" Vito Acconci - Video acción - 1970



Fuente: MARTIN, Sylvia. Videoarte. Madrid. Ed. Taschen, 2006. p. 29.

Figura 8. "Three Transitions" Peter Campus - Videoacción de 1973.



Fuente: MARTIN, Sylvia. Videoarte. Madrid. Ed. Taschen, 2006. p. 41.

Figura 9. "I'm Not the Girl Who Misses Much". Pipilotti Rist - Videoperformance - 1994



Fuente: MARTIN, Sylvia. Videoarte. Madrid. Ed. Taschen, 2006. p. 81.

El videoarte es un medio que utiliza técnicas para generar imagen en movimiento; aunque en la cinta magnética y el disco laser el video es producto de una traducción de códigos, en la actualidad con los avances tecnológicos, han cambiado los medios digitales; por lo tanto, hay numerosas formas de utilizar este medio hoy en día al ser digital, permite procesar los videos completamente en software, diseñado para la producción audiovisual por ordenador.

Con referencia a lo anterior se considera nombrar algunos de los subgéneros que ha nacido del videoarte; sin extender demasiado el barrido por este medio, ya que en el videoarte han desaparecido las fronteras permitiendo un trabajo interdisciplinar que integra, medios, formatos, soportes; en general, es una tierra de nadie, en la que los artistas han expandido sus horizontes en la medida que las tecnologías para la creación de imagen han avanzado algunos géneros ya conocidos son: videoacción, videoescultura, videodanza, videodocumental, video de experimentación electrónica, videoinstalación, videoperformance o video conceptual, ante la interminable lista de categorías, del Portillo García y Caballero Gálvez expresan:

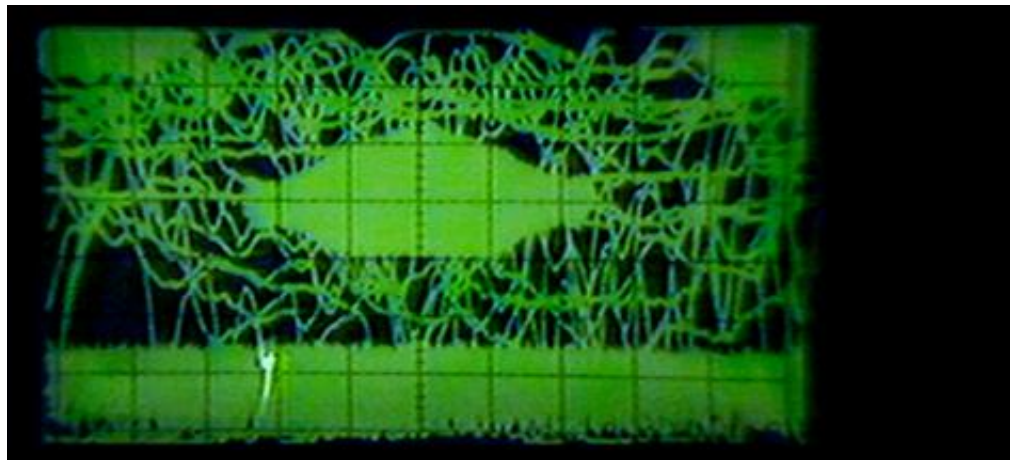
La hibridación y la mutabilidad son inherentes a la naturaleza y esencia del videoarte, lo que, de algún modo, imposibilita su categorización. De hecho, podríamos iniciar un ejercicio de división de subcategorías dentro de las categorías ya descritas que seguirían subdividiéndose *ad infinitum*, evidenciando la inestabilidad que caracteriza el restrictivo e insuficiente sistema taxonómico que se ha venido aplicando en las últimas décadas y que consideramos prácticamente invalidado por sus propias contradicciones y limitaciones³³.

³³ DEL PORTILLO GARCÍA, Aurelio. y CABALLERO GÁLVEZ, Antonio. Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea., *Icono 14*, volumen (12), 2014. p.106.

En vista de la imposibilidad de subcategorizar el videoarte, los encorsetamientos empiezan a desaparecer permitiendo más libertad en el momento de producir las piezas de arte videográfico.

4.1.6.2 Artistas del videoarte en Colombia. El interés por el videoarte en Colombia es un poco tardío, la primera exposición de videoarte realizada en 1978 por el Museo de Arte Moderno (MAM), exponía la obra de Sandra Isabel Llano, titulada “In-pulso”, las imágenes en video, son una mezcla de tecnología médica e imagen en movimiento, que muestra un registro de su electrocardiograma personal a modo de proceso autobiográfico. Sandra Llano tiene un reconocimiento por el MoMa entre los diez pioneros de videoarte del mundo con sus obras In pulso, 1978 y Acting Out, 1981.

Figura 10. “In Pulso” Sandra Isabel Llano - Fotograma del videoarte - 1978

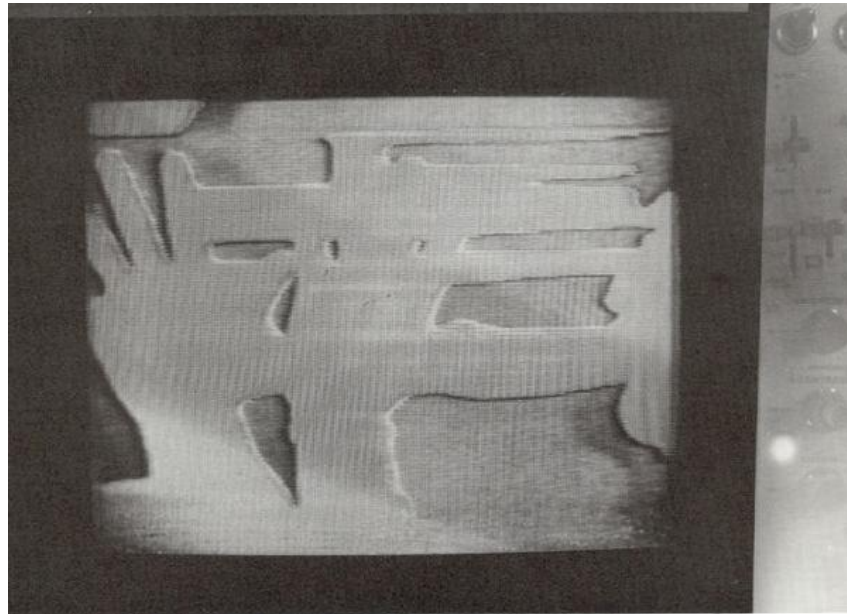


Fuente: LLANO-MEJÍA, Sandra Isabel. In-Pulso. [EN Línea]. Video-Art Installation. 1978. Disponible en: <http://sandrallano-mejia.com/images/inpulsosandrallano6.jpg>

Por otra parte, Rodrigo Castaño, con la obra titulada Autorretrato, motivado por un interés pictórico genera en su videoarte abstracciones visuales, que en su momento histórico causa impresión en la escena artística del movimiento contemporáneo. Sin

embargo, este artista no tuvo avances significativos con el videoarte; debido a que se alejó de este movimiento para desarrollar su carrera profesional, como productor audiovisual de cine y televisión.

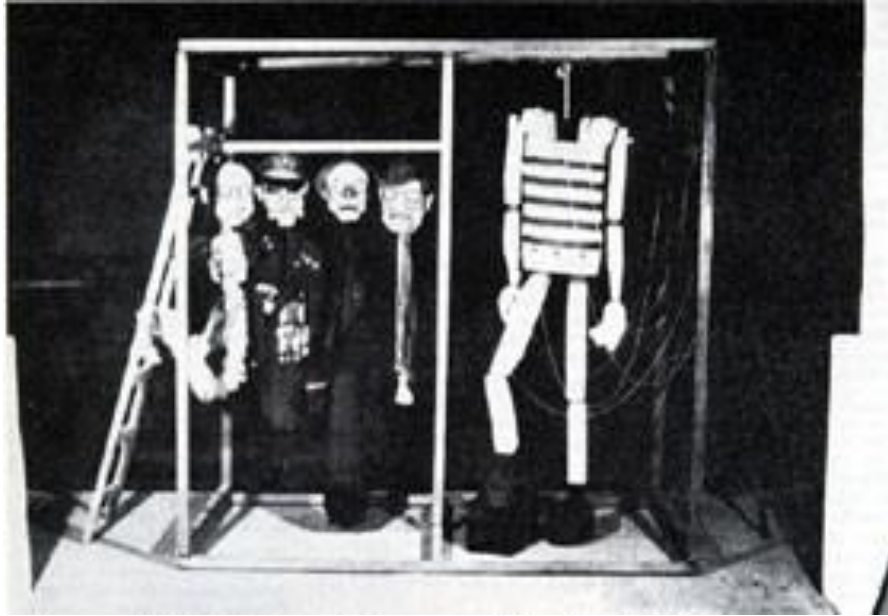
Figura 11. "Autorretrato" Rodrigo Castaño - obra para video - 1978



Fuente: CASTAÑO, Rodrigo. Autorretrato Fotografía de la obra para video. [En Línea]. COLARTE. 1978. Disponible en: <http://www.colarte.com/colarte/foto.asp?ver=1&idfoto=167183>

Entre los primeros videoartistas colombianos también aparece en escena María Consuelo García, referenciada en las aproximaciones a una historia del videoarte en Colombia de Gilles Charalambos, con su obra "Juego No 1" es ganadora en 1981 del XXVII Salón Nacional de Artistas narra un episodio de la historia colombiana con un teatro de títeres y video.

Figura 12. "Juego No 1" María Consuelo García - Instalación con video - 1981



Fuente: GARCÍA, María Consuelo. "Juego No 1". [En Línea]. Issuu 1981 Disponible en: https://issuu.com/gilles0/docs/aproximaciones_a_una_historia_del_v

También hoy otros artistas que, en su postura crítica hacia el sistema, tales como María teresa Hincapié con su videoperformance *parquedades* y José Alejandro Restrepo con la videoinstalación *musa paradisiaca* realizan videoarte con sus obras.

Figura 13. “Parquedades” María teresa Hincapié - Videoperformance - 1987



Fuente: HINCAPIÉ, María Teresa. Parquedades. [En Línea]. Issuu 2000. Disponible en: https://issuu.com/gilles0/docs/aproximaciones_a_una_historia_del_v

Figura 14. “Musa Paradisiaca” José Alejandro Restrepo - Videoinstalación - 1996



Fuente: RESTREPO, José Alejandro. Musa Paradisiaca. [En Línea]. Esfera pública. 1996
Disponible en: <https://esferapublica.org/nfblog/1996-musa-paradisiaca-jose-alejandro-restrepo/>.

La lista de artistas colombianos que dan uso a la imagen en movimiento, crece en las décadas siguientes haciendo del videoarte un medio bastante utilizado en la escena artística; algunos videoartistas que incluyen el video en su obra como un medio recurrente son: Ana Claudia Munera, Gilles Charalambos, María Fernanda Cardoso, Miguel Urrutia, Juan Fernando Herrán, Rafael Guerra, Santiago Echeverri, Sylvia Ibarra.

4.1.6.3 ¿Por qué acción como recurso expresivo y video como formato?

Máquinas deseantes, es un proyecto que utiliza acciones simbólicas como recurso expresivo, y el video como un formato para mostrar cada acción en desarrollo; las mismas se registran sin audio, en formato de video digital, con el objetivo de evidenciar visualmente el control de los flujos de deseo, vinculado al trabajo, la compra y el consumo; las grabaciones se editan, y como piezas de video acción y con ellas se realiza un videoarte en tres partes que dialogan formal y conceptualmente.

El porqué de las acciones como recurso expresivo, es algo que en este punto del texto debe estar claro para el lector concienzudo, ya que el marco teórico permite dilucidar que el ser humano es el anfitrión de este proyecto. Precisamente por la condición distópica que afrontan la mayoría de personas en el sistema actual, se toma como materia el cuerpo y su relación con áreas concretas de cada contexto social, también porque la acción artística permite usar el lenguaje retórico a través de la expresión corporal, que es la forma utilizada para desarrollar cada acción, que es en sí misma una metáfora que critica el sistema que según los autores que componen la bibliografía de esta tesis; aspira a controlar la vida de cada ser humano.

El video es un formato utilizado por una necesidad técnica, se utiliza para registrar y posteriormente reproducir las acciones generando un flujo desde un punto A, hasta un punto B, iniciar de forma continua al crear un bucle con la imagen en

movimiento; es decir, las tres acciones al ser realizadas, tienen un inicio, un desarrollo y un final, durante un lapso determinado de tiempo, que al ser reproducidas en un soporte digital en forma de loop, como videoarte toman valor conceptual en el momento mismo de la reproducción, significando un sistema que emite flujos que se repiten indefinidamente.

Puesto que las máquinas deseantes de este producto, son seres humanos inmersos en la sociedad de consumo, productores de flujos de deseo, controlado por mecanismos de represión social, o por intento de supresión de flujos emergentes, con mecanismos de poder; este proyecto emplea el videoarte como herramienta interdisciplinar, y dispone del ser humano como protagonista para evidenciar los conceptos tratados, a través de códigos visuales del lenguaje semántico usado en la construcción de la imagen.

A pesar de encontrar en las lecturas y las indagaciones por la ciudad a los medios audiovisuales como una herramienta recurrente y efectiva para la comunicación de mensajes que ayudan a activar y direccionar los flujos de deseo, esta propuesta emplea la imagen en movimiento, los soportes digitales, y demás recursos; para crear un producto satírico como crítica a un sistema que absorbe todos los flujos para conservar el control social.

4.1.7 Antecedentes. Tiempos modernos es una película escrita, dirigida y protagonizada por Charles Chaplin en 1936, realizada como crítica a la industrialización y mecanización de los sistemas de producción que tuvo una reacción que en esa época genera desempleo, pobreza y explotación, que tiene origen en el modelo económico promovido por el capitalismo, tiempos modernos se enfoca en las condiciones experimentadas por la clase obrera empleada para la producción en cadena. Es un antecedente importante para este proyecto, y para los autores del Antiedipo, al acuñar conceptos filosóficos, que pudieron salir de sus reflexiones sobre el cine producido por Charles Chaplin y Buster Keaton.

Figura 15. Máquina de comer de la película tiempos modernos. 1936.



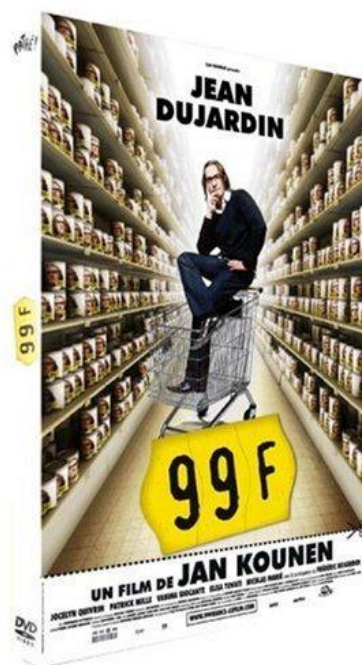
Fuente: CHAPLIN, Charles. Modern Times. [En Línea]. IMDB Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt0027977/mediaviewer/rm1077686272>

Ficha Técnica

Título original	Modern Times
Género	Comedia
País	Francia
Reparto	Charles Chaplin, Paulette Goddard, Henry Bergman, Chester K.
Director	Charles Chaplin
Lanzamiento	1936
Duración	89 min.

La película 99 Francs constituye una crítica hacia las estrategias publicitarias y su poder de manipulación del deseo, sobre la sociedad de consumo que aumenta cada vez más el impulso de compra y consumismo; el protagonista Octave Parengo, es un importante publicista que desde el comienzo de la película declara que “todo se compra, el amor, el arte, el planeta tierra, usted, yo, sobre todo yo.” cínicamente le dice al espectador que él es quien lo arruina todo, a través de la ilusión de felicidad que crea con su trabajo al utilizar la industria cultural para llegar a la masa deseante en espera de ser programada con todos los sueños y engaños que las compañías publicitarias ofrecen en los contenidos de resemiotización que le entregan a la retina del espectador.

Figura 16. "99 Francs" Jan Kounen - Película a color 100 Min. - 2007



Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt0875113/mediaviewer/rm2563413760>

Fecha Técnica

Título original	99 Francs
Género	Comedia
País	Francia
Reparto	Jean Dujardin, Jocelyn Quivrin, Patrick Mille, Vahina Giocante
Director	Jan Kounen
Lanzamiento	2007
Duración	100 min. min.

Figura 17. “El trabajo es la dictadura” - Santiago sierra - Video registro - 2013.



Fuente: SIERRA, Santiago. El trabajo es la Dictadura. [En Línea]. Vimeo. 2013. Disponible en: <https://vimeo.com/58532943>

Figura 18. “El trabajo es la dictadura” - Santiago Sierra – Fotografía - 2013.



Fuente: PRESS, Ivory. El trabajo es la dictadura. [En Línea]. Santiago Sierra Blog. 2013. http://www.santiago-sierra.com/201301b_1024.php?key=1

Otros antecedentes artísticos se pueden encontrar en la obra de Tania Bruguera, que deja notar un marcado interés social y político, quien ha realizado varios trabajos conceptuales en videos y performances buscando que el público cambie su rol de observador a participante. Thomas Hirschhorn también caracterizado por sus intereses en filosofía y política ha usado sus obras para realizar reivindicaciones sociales. Con una actitud crítica hacia las estructuras de poder dominantes busca siempre activar la reflexión combatiendo la jerarquía y la exclusión. La obra de los anteriores artistas se contempla en este trabajo por el interés conceptual y social que manifiestan; motivo que genera una particular conexión con los criterios de este proyecto.

Para ilustrar antecedentes artísticos, durante el proceso académico se incluye el registro de algunos productos que tienen relación conceptual o formal con la propuesta, en donde se demuestra un interés personal; por las diferentes formas de asumir la condición humana y los efectos de la vida en sociedad. Como ejercicios académicos aplican aspectos sintácticos, y el uso de la semántica visual en la construcción formal de los proyectos realizados. En este conjunto de trabajos, es recurrente el uso del cuerpo humano y medios de creación como la fotografía y la imagen en movimiento, entre los demás sistemas de representación.

Figura 19. "Sociocleta" Ensamblaje de un artefacto - 2014.



Sociocleta: Este producto artístico es un ensamblaje de bicicletas que usa el círculo como símbolo de unidad, integración y realización, es una representación arquetípica realizada con un objeto que por su forma y color invita a la interacción, al dinamismo, activa el deseo de movimiento dependiente de la cooperación, del reconocimiento del otro para intentar producirlo sin jerarquías, todos aplicando la misma fuerza; sin embargo, la Sociocleta también transmite la posibilidad de elegir, el detener la acción o no participar de ella, el color en este ejercicio creativo es un elemento importante para activar los sentidos ya que ese tono es estimulante, transmite fuerza, se utiliza de forma recurrente en publicidad y está relacionado con la alegría, por ser un color cálido es atractivo a la vista.

Figura 20. “Entre cartón y olvido” Serie Fotográfica - 2014.



Entre cartón y olvido: Esta serie fotográfica se realiza dentro del género retrato; en la imagen superior, se visualiza un hombre de piel morena en un espacio público, con una expresión en su rostro que parece expresar parte de sus memorias, la fotografía tiene en el fondo un edificio que está ubicado frente a la plaza de Bolívar y al otro lado una venta callejera y un transeúnte. Las imágenes de esta serie se enmarcan en cartón, con la forma esquemática de una casa. La entrega de producto se acompaña con la canción “techos de cartón” del compositor venezolano Alí primera.

Este producto es un acercamiento a algunos hombres desplazados por el conflicto armado; y que viven en condición de indigencia en la ciudad de Bogotá. en las fotografías realizadas, se crea una relación sintagmática al estar una junto a otra porque permiten percibir que el fondo desenfocado son los principales edificios de la plaza mayor de la capital, estos, son el escenario político y religioso, donde se toman las decisiones más trascendentales para la sociedad en Colombia. El trabajo

tiene intereses políticos, sobre el posconflicto, la represión social y la marginación de las víctimas.

Figura 21. “Reflexiones” Instalación con espejos - 2015.



Reflexiones: La instalación que se ve en la fotografía, está compuesta de once espejos recuperados en diferentes contextos sociales; haciendo uso de la textualidad se adhiere en material de vinilo adhesivo negro, un sustantivo abstracto en cada espejo: angustia, amargura, culpa, desconfianza, desequilibrio, frustración, furia, nostalgia resentimiento, resignación vergüenza. La forma y el tamaño de cada espejo es variable de acuerdo a los marcos que los contienen.

En el imaginario del autor, esos términos representan sentimientos negativos reflejados por el propietario de cada espejo, representado como sujeto tácito con las huellas ubicadas en el suelo, reflexiones es un nombre con doble sentido; la reflexión como fenómeno físico sucede cuando los rayos de luz inciden sobre una superficie para devolver una imagen reflejada, pero también es el proceso mental que ocurre después de recibir una imagen o una idea y sacar conclusiones a partir de esas percepciones.

Este producto muestra a través de la carga simbólica que contienen los objetos, esa parte de la identidad que a veces algunos humanos no están dispuestos a expresar, ese grito silencioso que solo el espejo de cada uno conoce, la obra aborda sentimientos interiores que se producen en la naturaleza humana.

Figura 22. "Deseo masoquista a 22 km" Video performance 4:54 Min. - 2016.



Deseo masoquista a 22 km: Este video performance se realiza con una persona completamente cubierta de película plástico negro; corre sobre una máquina trotadora, que gradualmente aumenta la velocidad, hasta alcanzar veintidós kilómetros por hora; luego disminuye nuevamente la velocidad hasta detenerse y salir de la escena. La realización se vale de aspectos sintácticos como el plano completo, tomado en ángulo normal; se ilumina de manera que el personaje se vea separado del fondo que también es negro.

Con el propósito de cuestionar a aquellos individuos que desean llevar una disciplina rígida, sujeta a estereotipos de belleza física que impone la publicidad y la sociedad de consumo, a través de los medios de comunicación en donde se ofrecen infinidad de productos, de estrategias y sistemas; para mantenerse en forma y no sentirse

excluido, mantener elevada la autoestima ante los demás, y cumplir requisitos que son exigidos para formar parte de un grupo selecto.

Figura 23. “Es un acuerdo justo, equilibrado y conveniente - Juan Manuel Santos” - Escultura - 2016.

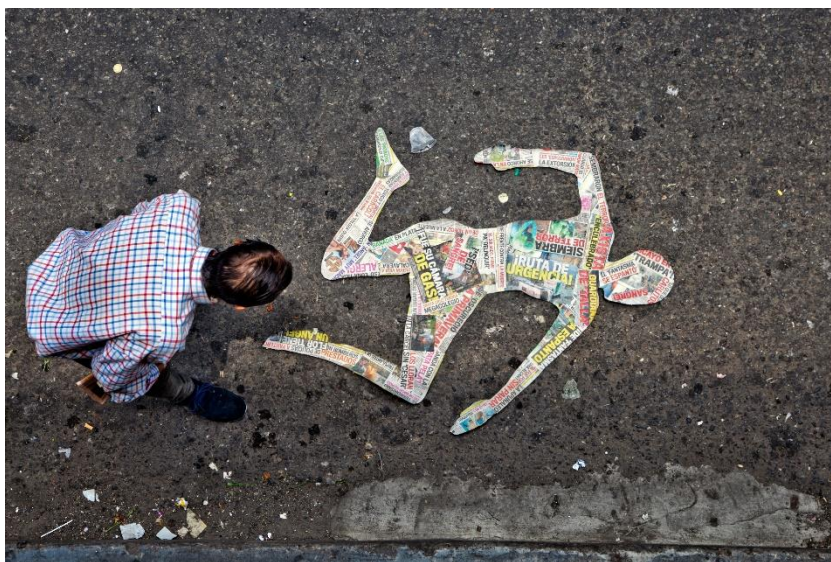


Es un acuerdo justo, equilibrado y conveniente - Juan Manuel Santos: Proyecto de escultura compuesto por cuatro manos en yeso, pintadas con acrílicos en diferentes tonalidades para dar apariencia de pieles distintas entre ellas, la proporción de cada mano y la textura es realista; cada mano sostiene una cuchara de mesa llena de sal. La postura de cada mano anclada a la pared ofrece el contenido de la cuchara a el espectador que se ubique frente a cada una de ellas, por lo tanto, las manos se exponen instaladas en la pared, a la altura promedio de la boca humana. Las dimensiones de la obra escultórica son variables, de acuerdo con el modelo de mano utilizada.

El título de esta propuesta, son las palabras pronunciadas en 2014, por el presidente Juan Manuel Santos; después del ajuste del 4.5 %, al salario mínimo; con un aumento de \$ 26.527 pesos. Para quedar en \$ 616.027, demostrando que las palabras del mandatario son una total contradicción ante el ajuste. Como es evidente, este trabajo académico está relacionado con el concepto de alienación, y

explotación laboral, el contenido político, toma forma de crítica, contra un sistema de gobierno que solo reproduce año tras año, las mismas condiciones de injusticia y desigualdad económica.

Figura 24. “La sociedad del espectáculo” Registro fotográfico - 2017.



La sociedad del espectáculo: En la imagen se aprecia una de las siluetas humanas elaboradas con papel de prensa sensacionalista, que se realiza en este proyecto artístico, para una Intervención urbana en el sector centro de Bucaramanga. Las diferentes piezas se instalan en algunas vías vehiculares, calles peatonales y parques de la ciudad, para generar interacción con su contenido visual como se observa en la fotografía tomada desde un ángulo cenital para dar prioridad a la superficie de la misma, donde se pueden leer titulares que en color rojo y amarillo.

Este trabajo se inspira en la noción sociopolítica de la obra filosófica de Guy Debord, quien afirma lo siguiente, “el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una

relación social entre personas mediatizada por imágenes”³⁴. La intervención se vale de los códigos visuales que usa la prensa sensacionalista; y de ese modo lanza una sátira visual hacia a un medio que trata como mercancía al ser humano. La prensa sensacionalista utiliza el morbo, la humillación, la burla, el irrespeto a la dignidad humana para componer su estructura narrativa y generar su producto para una masa sedienta de cosas grotescas y de mal gusto, de excesos y de espectáculo.

Figura 25. “Emancipación” Video experimental 12:15 Min. - 2017.



Emancipación: Realización audiovisual de doce minutos quince segundos sobre la vida de una persona, en el video se ven escenas de su hogar, de su trabajo, de las vías por donde se desplaza cada día; también se muestran espacios públicos y la multitud humana en misa y después, saliendo de la iglesia, en el parque de Girón - Santander. También hay una secuencia grabada en la entrada del pueblo, finalizando con un hombre que simula arreglar las vías para pedir dinero. Todos

³⁴ DEBORD, Guy. La sociedad del espectáculo. Chile, Ediciones Quattrocento, 1995. p. 8.

esos escenarios van acompañados de la voz en off del participante de ese producto, toda la narración es subtitulada.

Este producto se construye a partir de una charla, llamada “el espectador emancipado”, donde el filósofo Jacques Rancière hace un análisis, sobre el teatro y la condición de ser espectador o ser actor; a través de un ejercicio dialéctico el filósofo plantea la posibilidad de emancipación. El ejercicio audiovisual se realiza a partir de un texto construido con reflexiones inspiradas por las palabras del filósofo Rancière, en el video se cuestiona la identidad, la realidad y se suscita a buscar la emancipación, al salir del estado de pasividad y de alienación, al cambiar el rol de espectador por el de actor; a través de una rebelión que desafíe las jerarquías, políticas, sociales, estéticas, etc. y así impedir el control absoluto del sistema sobre uno mismo.

4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL

4.2.1 Referentes:

Bill Viola: Haciendo uso del cuerpo y la expresión como medio para comunicar las emociones que se proyectan desde el yo interior, el artista Estadounidense Bill Viola genera en esta obra, dos videos en cámara lenta con ausencia de sonido; en los que un hombre y una mujer, dejan ver su dolor de forma que aumenta gradualmente durante la reproducción de este videoarte que nos remite a diferentes lecturas de la condición humana en esta era de velocidad; el artista reta el paso del tiempo a través de la lentitud que se muestra en su obra.

Bill Viola explora las profundidades del ser, del pensamiento y de las emociones que construyen los sentimientos humanos; los cuales caracterizan su obra con un valor poético y para otros espiritual; la obra de este artista es producto de

introspecciones que le permiten profundizar en experiencias personales que en varias de sus obras son representadas a modo de acciones y registros audiovisuales en las que se pueden encontrar, adaptaciones de obras de arte religioso del periodo renacentista en las que genera videoarte de gran impacto. Bill Viola como referente artístico aporta a esta propuesta elementos formales relacionados con la imagen en movimiento, de su obra se toma la verticalidad para determinar aspectos técnicos en el desarrollo de la propuesta artística, también se emplea el cuerpo humano, el cual en la propuesta representa la máquina deseante, y el flujo de deseo es el componente que proviene del yo interior.

Figura 26. "Silent Mountain" Bill Viola - Video de alta definición a color en dos pantallas de plasma de 42" - 2001



Fuente: VIOLA, Bill. Silent Mountain. [En Línea]. Artsy. 2001. Disponible en: <https://www.artsy.net/artwork/bill-viola-silent-mountain>

Dina Goldstein: En esta fotografía titulada “Breakfast”, la fotógrafa canadiense Dina Goldstein muestra la vida imperfecta de Barbie y Ken. En una serie de 10 imágenes, revela el engaño creado por la mercadotecnia de juguetes que promueve la imagen de la mujer perfecta como una idealización de poder, de belleza y felicidad; acompañada de lujos, accesorios y un hombre considerado perfecto en belleza física según los parámetros de la sociedad de consumo en la cultura occidental. Como referente artístico Dina Goldstein con su serie fotográfica titulada “In the Dollhouse”, ofrece elementos importantes para la propuesta máquinas deseantes.

Las características utilizadas en cuanto a la dirección artística que se debe ejecutar durante el desarrollo de la propuesta, son el acondicionamiento del espacio y de la iluminación, también generar peso visual con el uso de un tono principal en cada video, en diferentes valores de luminosidad; cada tono determinados en las diferentes piezas, debe estar en concordancia de conceptos respecto al producto artístico y a la atmosfera emocional que se desea transmitir a través de sensaciones cromáticas.

Por otra parte, se toman atributos conceptuales que se relacionan con la propuesta de las máquinas deseantes y su flujo de deseo consumista, controlado por el sistema económico. Características como el modelo infantil a seguir dentro del imaginario femenino, el uso de decoración, accesorios de bisutería como bienes de consumo, incluido el color en la construcción de realidad y de roles en los que la publicidad influye a través de sus estímulos audiovisuales, que cargan de significado a todos los objetos existentes.

Figura 27. “Breakfast” Dina Goldstein - Serie fotográfica. In The Dollhouse - 2012.



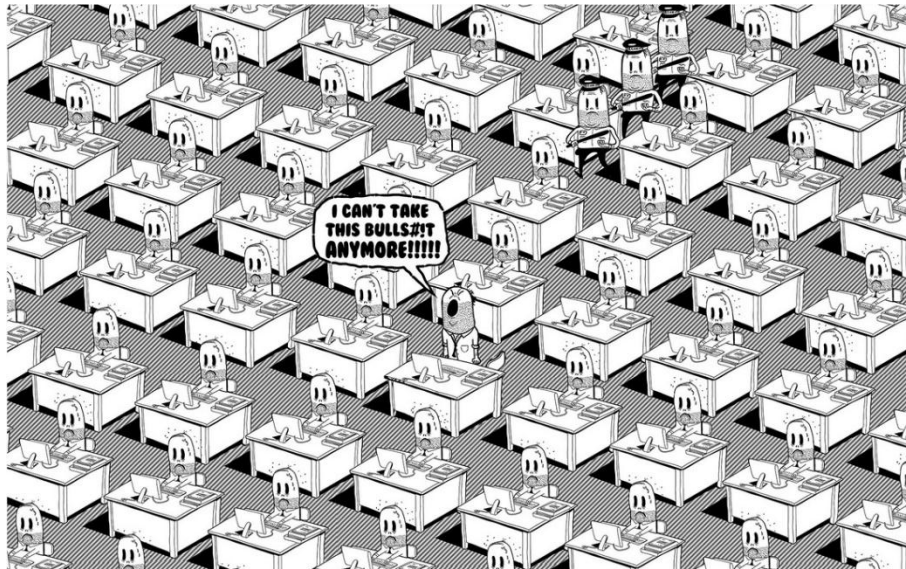
Fuente: GOLDSTEIN, Dina. Breakfast. [En Línea]. In The Dollhouse. 2012. Disponible en: <https://www.dinagoldstein.com/wp-content/uploads/2015/03/Breakfast2-e1467488630236.jpg>

Figura 28. “In the fall” Steve Cutts - Animación 1:43 Min. – 2011.



Fuente: CUTTS, Steve. In the fall. [On Line]. Steve Cutts Blog. 2011. Disponible en: <http://www.stvecutts.com/animation.html>

Figura 29. “I can’t take this bullshit anymore” Ilustración.



Fuente: CUTTS, Steve. I can't take this bullshit anymore. [On Line]. Steve Cutts Blog. 2011.
Disponible en: http://www.stevecutts.com/uploads/2/6/3/8/26381140/2280691_orig.jpg

Steve Cutts: es un animador e ilustrador que a través de su trabajo cuestiona todos los engranajes que configuran la sociedad de consumo entre ellos el trabajo, la política, el mal uso de la tecnología; la imagen superior es un fotograma del minuto 1:00, tomado de su animación “In the fall” (En la caída); en donde anima un personaje que al caer de un edificio y al estar a punto de morir, reflexiona sobre las condiciones deprimentes que se pueden encontrar en el trabajo, cuando hay explotación laboral o exceso de trabajo que conducen a vivir en condiciones de semiesclavitud.

Como referente, Steve Cutts, carga su obra de conceptos y significados que se familiarizan con el objetivo de la propuesta máquinas deseantes, sus animaciones e ilustraciones muestran de forma muy evidente, variadas causas sociales que sumen al mundo de hoy en una gran tristeza, que a muchas personas se les ha

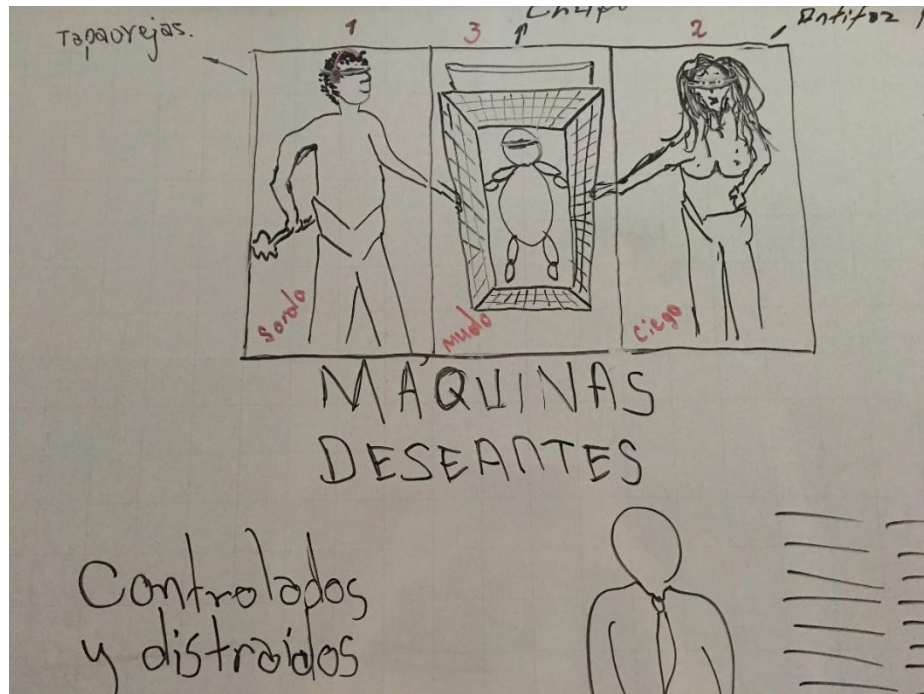
transformado en depresión debido a condiciones que se presentan en cada contexto social.

En cuanto a la realización de esta propuesta, cabe mencionar que algunos de los conceptos implícitos en la obra de Steve Cutts la influyen de forma importante; para el desarrollo del producto artístico, se adoptan características visuales de la animación mencionada y de la ilustración titulada “I can’t take this bullshit anymore” (No puedo soportar más esta mierda), tales como el rol del trabajador, la oficina, el escritorio de trabajo, utilizadas para cargar de significado una de las composiciones en video.

4.2.2 Descripción Formal del producto artístico. Se realizan tres acciones simbólicas registradas en video a color; grabado verticalmente en soporte digital, con resolución de 1920 x 1080 píxeles por cada fotograma y su relación de aspecto es de 16:9.

Antes de realizar las piezas del videoacción, se toman apuntes, se realizan bocetos rápidos en un tablero que tengo en el dormitorio, para reflexionar las ideas todos los días y activar procesos mentales que den forma a un producto; también se registran algunos ejercicios experimentales en video.

Figura 30. Uno de los bocetos iniciales como apunte de idea para el producto.



Después de analizar las condiciones de iluminación poco favorables para proyección de video en la sala de exposición, se descarta el montaje con video proyector. Como soporte de los videos, se emplean memorias USB que se conectan a televisores de 55", con funciones multimedia.

De acuerdo con la decisión que se toma, antes de continuar con el desarrollo del proyecto, se hacen pruebas de reproducción en loop con ejercicios de video en formato vertical, adoptado de las imágenes en movimiento observadas en pantallas instaladas en ascensores, centros comerciales y en publicidades para teléfonos móviles, formato que el marketing hereda de la fotografía.

La imagen de la siguiente página da cuenta de esa parte del proceso.

Figura 31 Prueba de formato vertical en pantalla de 55".



Luego los momentos para explorar y realizar registros; se enfocan en la búsqueda de un producto acorde con los conceptos abordados en este proyecto.

Figura 32. Ejercicio experimental sobre el trabajo.



Figura 33. Video acción experimental sobre el trabajo.



Figura 34. Ejercicio experimental sobre la compra.



Figura 35. Video acción experimental sobre la compra.



Figura 36. Video acción experimental sobre el consumo



Figura 37. Video acción experimental sobre el consumo.



En la siguiente figura. se puede apreciar un esquema con los tres colores dominantes, como elemento de significación que se utiliza en cada video acción para generar un videoarte.

Figura 38. Colores dominantes para cada secuencia del videoarte.



La composición para el montaje del videoarte es como se muestra en la figura anterior, observar el producto desde su color, genera estímulos visuales que pertenecen a los códigos de la publicidad.

En algunos recorridos de observación por la ciudad, se percibe que el color azul es utilizado para estimular emociones o hablar de ellas a través de símbolos universales como el agua o el cielo, entre otros. Mientras el amarillo es un activador de la atención debido a su temperatura es un color que atrae, el rosa se encuentra en infinidad de productos con diferentes destinos, principalmente productos para el consumo femenino.

Es pertinente resaltar, la ambientación del espacio de realización de las video acciones, se escogen variaciones de tono en cada color dominante, de acuerdo al

desarrollo de cada pieza, con el fin de evidenciar el control de los flujos de deseo en las máquinas deseantes. Femenino.

Preproducción del videoarte Máquinas Deseantes: esta etapa, inicia desde la elección del tema a indagar, se genera un planteamiento, y unos objetivos, a partir de ello se redacta la propuesta artística cuyo objetivo es evidenciar el control de los flujos de deseo, vinculados al trabajo, la compra y el consumo. Los pasos a seguir son:

- Buscar conceptos en el material bibliográfico, entre ellos el tomo I de capitalismo y esquizofrenia, titulado el Anti-Edipo; de Deleuze y Guattari. Vida de consumo de Bauman, la fábrica de la infelicidad de Franco Berardi, entre otros.
- Para responder la pregunta del planteamiento del problema, se tienen en cuenta los casos de personas afectadas en su estado de ánimo por las condiciones de trabajo, la compra y el consumo; narrados en el material bibliográfico por los autores Zygmunt Bauman y Franco Berardi.
- Se define el medio de realización del producto artístico.
- Grabación de experimentación callejera en busca de indicios para la producción artística. fase exploratoria, con la intención de bosquejar algunas ideas.
- Se decide realizar acciones performativas y simbólicas como recurso expresivo usando el video como formato para su registro.
- A partir de las indagaciones en el contexto local, se definen colores y el contenido de cada pieza de videoacción, la observación de elementos publicitarios, referentes conceptuales y formales ayuda a definir esta etapa del proyecto.
- Se adecua un local de uso personal como estudio o taller. Sus dimensiones son 4,50 m. de largo x 2,75 m. de ancho en el cuál, el paso de luz natural es controlado.

- Traslado de equipos al local; entre ellos trípodes, ordenador, cámara, porta fondo portátil, accesorios, herramientas, tornillos, chazos, papelería, reflectores, cables, clavijas, etcétera.
- Compra de rodillo, brocha, pinturas tipo vinilo para fondos de paredes y piso, en colores Azul temperamental, Rosa princesa y color amarillo usado en demarcación, pinturas con efecto cromo para las partes metálicas del carrito de supermercado.
- Se construye un escritorio en material de aglomerado, que facilita su ensamblaje para el video sobre el trabajo.
- Intervención con pintura en paredes y piso, en el espacio de trabajo.
- Adecuación de iluminación en el espacio de trabajo para hacer pruebas de grabación e indagar sobre aspectos técnicos de iluminación para el videoarte.
- Búsqueda de un carrito de supermercado en color amarillo, para ser utilizado en el video sobre la compra. el cual se consigue de segunda mano y se procede a su restauración.
- Adquisición de objetos incluidos en las video acciones.
- Casting cuyo propósito es encontrar los candidatos para realizar las acciones. Se abordan diferentes personas, hasta encontrar voluntarios pagados que varían hasta conseguir el producto deseado
- Redacción de un formato de autorización de uso de imagen, para ser firmado por los participantes del videoarte. Ver ANEXO A.
 - Se adquieren objetos necesarios para las personas que realizan las acciones en video.

Producción videoacción 1:

En la acción que se realiza sobre el tema del trabajo, el color dominante es el azul usado en diferentes valores lumínicos. El color azul genera una atmósfera fría, silente y melancólica; este tono da énfasis al estado emocional causado por el sometimiento laboral, que cantidad de trabajadores experimentan en sus puestos de trabajo.

Para realizar esta video acción, se adecua el espacio, con el color respectivo para cada una, se pinta la pared de azul, y se utilizan los siguientes objetos: un escritorio azul claro, un block de treinta hojas de papel bond, para simbolizar el mes laboral un lapicero azul, una silla azul de oficina, sentado en ella, un hombre de cuarenta y un años.

Tabla 1. Pre-guion video 1

Escena	Audio	Video	Tiempo
1	Sin audio.	Cubre con la cabeza sobre sus brazos, escribe frase treinta veces y vuelve a apoyar la cabeza en los brazos.	10 min. Aprox.

Guion videoacción 1:

Iluminación: 1 luz de relleno en picado iluminando el papel y el escritorio

2 Luces cenitales, 1 a cada lado del escritorio.

1 Luz cenital atrás para iluminar la pared y el mueble.

Cámara: Plano completo en formato vertical con ángulo ligeramente picado hacia el escritorio.

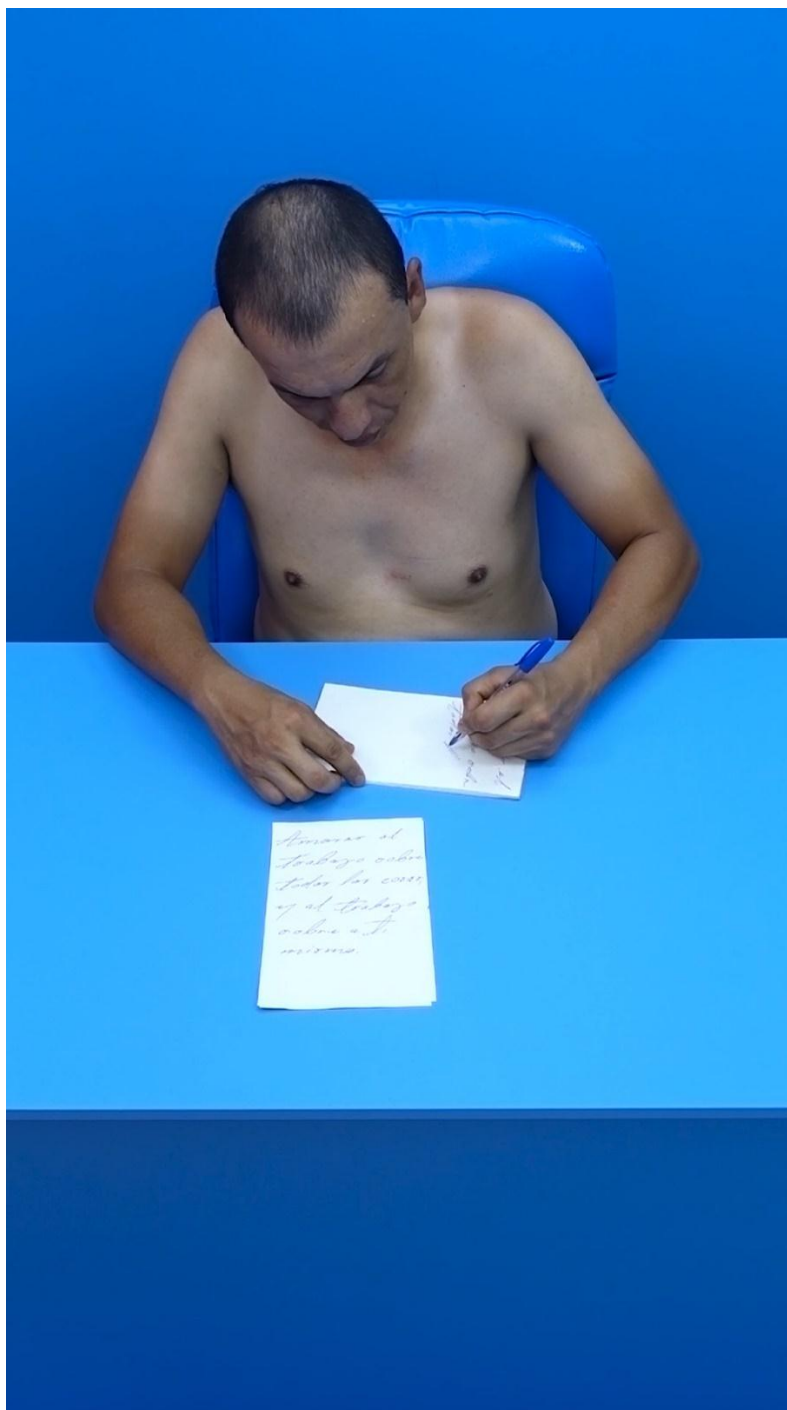
Inicio: La acción empieza con el hombre sentado cubriendo con su cabeza sobre los brazos apoyados sobre el escritorio.

Desarrollo: Levanta la cabeza toma el bolígrafo azul y escribe la frase “Amarás el trabajo sobre todas las cosas, y al salario como a ti mismo”. Al terminar de escribir la frase desprende la hoja escrita y la coloca adelante posibilitando leer la frase siempre y cuando la reproducción se haga en el tamaño de pantalla de 55”; vuelve a realizar la misma acción cada vez más rápido hasta hacer imposible la lectura de la frase, termina el block, y nuevamente cubre sus brazos con la cabeza.

Final: Al escribir sobre las treinta hojas de block, nuevamente cubre sus brazos con la cabeza y se queda inmóvil. rosa.

En la imagen siguiente se puede ver al voluntario registrado en el momento de llevar a cabo la acción.

Figura 39. Videoacción 1.



Título: “Amarás el trabajo sobre todas las cosas, y al salario como a ti mismo”

Producción videoacción 2:

La acción relacionada con la compra se ambienta en color amarillo; este es un color con bastante luminosidad que estimula la vista; la temperatura de este color es cálida, una cualidad térmica subjetiva que atrae la atención. El uso del color amarillo la acción produce una atmosfera cálida, luminosa, atractiva y estimulante. Este color es un elemento que se adopta del ambiente comercial de las grandes superficies y almacenes, donde las personas pueden intentar saciar su deseo de comprar, es decir, donde se puede ir a gastar todo el dinero ganado en el trabajo.

Al crear la acción asociada a comprar, se decide utilizar: un carrito de compras de supermercado, una mujer desnuda en posición fetal dentro del carrito, ella va cambiando de costado en el transcurso del video, hasta estar completamente incomoda y su piel lastimada por el material del carro, ahí dentro reemplaza la mercancía, simboliza el objeto del deseo que se puede obtener a cambio de dinero.

Tabla 2. Pre-guion videoacción 2

Escena	Audio	Video	Tiempo
1	Sin audio	Mujer en postura fetal cambia de costado dentro del carrito de compras.	15 min. Aprox.

Guion videoacción 2:

Iluminación: 4 luces en picado, desde cada uno de los lados del carrito.

Cámara 1: Plano completo en formato vertical con ángulo cenital.

Inicio: Mujer desnuda dentro de carrito de compras, reposa inmóvil unos en postura fetal, dentro de un carrito de compras amarillo, con los ojos.

Desarrollo: Ella empieza a moverse lentamente, como despertando de un sueño profundo, pero sin abrir los ojos; luego se gira hacia el otro costado y al girar su cuerpo desnudo el material plástico genera marcas en su piel, de la misma forma que una sombra en forma de retícula cae en sus costados, realiza cinco cambios de costado durante los que no puede sentir comodidad, haciendo el último giro más extenuante.

Final: al final se vence en la incomodidad y no sigue luchando, decide quedarse quieta, y conservar la misma postura inicial sin accionar más.

Figura 40. Videoacción 2.



Título: “El objeto del deseo”

Producción de videoacción 3:

El color rosa, es el dominante en esta acción relacionada con el control de los flujos de deseo enfocados hacia el consumo; los objetos que se incluyen en el desarrollo de la acción son: una mesita auxiliar para sostener una torta cubierta de crema en tonos rosa, una mordaza de bola pintada de color rosa pálido, es un instrumento usado en el sadismo para impedir la comunicación verbal, y generar sumisión, los tonos se eligen para generar armonía, femineidad, matices de candidez que contrastan intencionalmente con la acción realizada.

La morfología de la mujer que realiza esta acción, también por necesidad de dinero, se elige por dos razones. La primera es evidenciar que la activación y control de los flujos de deseo conducen al consumo desmedido, no obstante, el mismo sistema reprime al anunciar que si consume tal producto, habrá consecuencias negativas; para lo cual, ofrece una nueva solución que se puede consumir.

En ese mismo sentido el consumo no necesariamente se trata de comida, hay variadas formas de consumo. La acción se realiza como una metáfora visual. La otra razón de elegir un cuerpo voluminoso, es discrepar el modelo de belleza femenino que promueve la economía basada en el consumo.

Tabla 3. Pre-guion videoacción 3

Escena	Audio	Video	Tiempo
1	Sin Audio	Con una mordaza de bola en la boca, intenta comer una torta cubierta de crema dulce.	15 min. Aprox.

Guion videoacción 3:

Iluminación: 2 luces laterales, para iluminación de relleno

1 luz cenital para iluminar el cabello y generar contraste en el volumen

1 Luz cenital trasera para iluminar el fondo

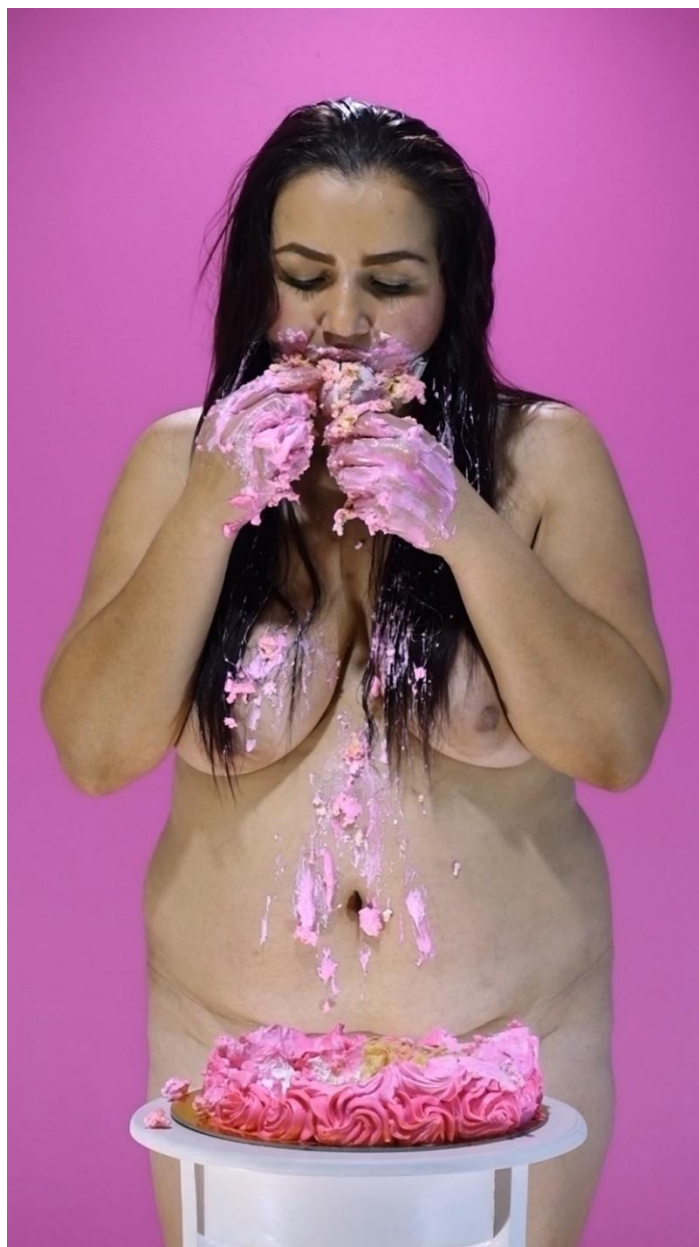
Cámara: Plano medio en formato vertical con ángulo normal.

Inicio: Inicia mirando la torta cubierta de crema en tonos rosa.

Desarrollo: Empieza a meter los dedos de una forma lenta y sugerente en la torta, lleva crema a su boca pero encuentra la bola de la mordaza, repite la acción sacando más crema con su mano, después mete la otra mano y comienza a arrancar trozos de torta para intentar comer un poco, al sentir la crema dulce, el deseo de comer torta, se activa, y como ella sabe que gran parte se va a perder procura meter por los lados la mayor cantidad posible, incluso intenta sacar la bola con la lengua para meter en su boca pedazos más grandes en el transcurso de la acción.

Final: Al terminar la torta mira fijamente los residuos de crema en el soporte sobre el que fue comprada, hay una intención en su lenguaje corporal de recoger esos residuos de dulce para saborearlos, pero decide detener la acción en ese punto. Después de la acción, manifestó su intención de comer todo lo que fuera posible.

Figura 41. Videoacción 3



Título: “La fábrica de la felicidad”

Post-producción de las tres piezas del videoarte:

Se obtienen dos grabaciones por cada video, de las cuales se elige la mejor en aspectos técnicos y se procede a su edición:

- Recortes necesarios en cada uno de los tres planos secuencia y construcción de las secuencias finales.
- Corrección de color, brillo, tono y saturación.
- Cada video acción se deja sin títulos, ni créditos, para reproducir en loop evitando que hayan cortes o interferencias visuales al iniciar de nuevo.
- Exportar a un formato compatible con las pantallas utilizadas para el montaje.
- Montaje y reproducción de prueba para revisar que reproduzcan de forma normal

Figura 42. Boceto digital de primera idea de montaje con proyección.

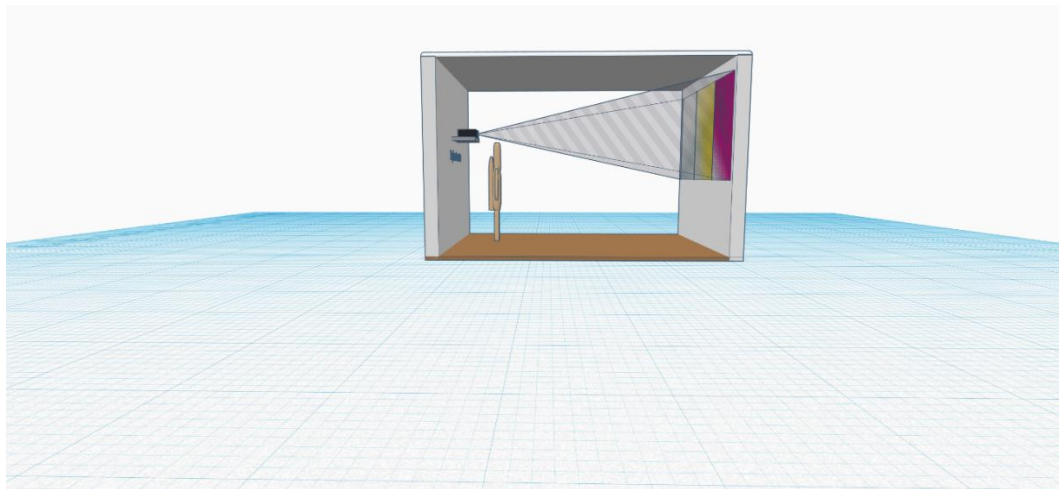
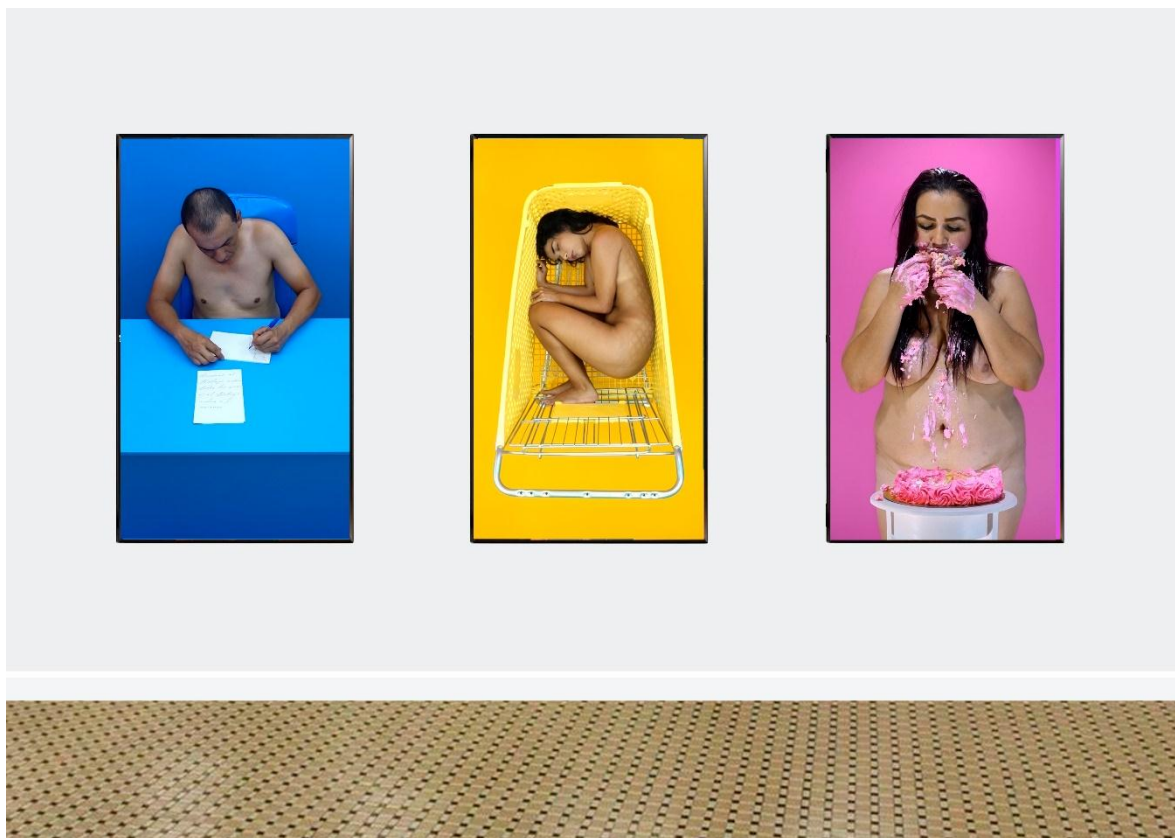


Figura 43. Boceto digital de montaje en sala Macaregua.



El producto al final del proceso se presenta como un videoarte, compuesto por tres piezas de videoacción performativa. Una vez editado cada video, se generan archivos digitales separados pensando en el montaje y exposición del producto artístico. para dar difusión en internet al trabajo artístico de este proyecto, se crea un archivo de una sola secuencia donde se pueden ver las tres acciones en simultáneo, para ello se utiliza el siguiente enlace: <https://youtu.be/ziKI0JaE8Vo>

5. CONCLUSIONES

La comprensión del concepto “máquinas deseantes” permitió ver al ser humano como una máquina dentro de otra máquina más grande, y percibir la realidad como una gran producción de deseos, y como máquina deseante el individuo genera flujos que continuamente están siendo absorbidos y controlados por el sistema más dominante. De manera que todos los sujetos sociales de derecho, permanezcan adormecidos, ciegos ante una realidad construida, para que las decisiones, sean tomadas siempre en favor del sistema, dejando a un lado incluso los propios derechos.

Experimentar el control de los flujos de deseo causando su activación en los participantes de las piezas artísticas, es una experiencia que suscita reflexiones, con las cuales profundizar sobre los alcances que pueden tener aquellos que ejercen el control social, es decir, sobre la producción deseante, los flujos de deseo, que producen realidades a partir de una organización semiótica de los signos, debilitando cualquier mecanismo de defensa intelectual que insinúe Rebelión.

La búsqueda de un cuerpo de trabajo, coherente con el objetivo de la propuesta; obliga a descartar información importante para los intereses como artista, pero irrelevante para este proyecto. Debido al riesgo de desviar la atención de las indagaciones que conducen a un resultado concreto, se depura información para ser retomada en el futuro con el fin de engendrar otras propuestas artísticas, lo importante del proceso en este momento, es suscitar cuestionamientos en el espectador, sobre las dinámicas para ejercer control que existen en la sociedad actual.

El compromiso artístico y filosófico que exige este proyecto, es un estímulo para los procesos mentales que amplían la percepción por encima del problema a resolver; es un encuentro trascendental con otras formas de ver e interpretar, los elementos que configuran la existencia, de observar los fenómenos sociales desde otro

espacio, en el que se interconectan signos para producir saberes, que contribuyen al crecimiento como individuo, que experimenta la vida con la mirada de artista.

Con el proyecto Máquinas Deseantes se genera un producto artístico, este se realiza al determinar y seleccionar elementos concretos y abstractos que se comparten en sociedad como constructo cultural, los cuales, en conjunción con el cuerpo y la mente, hacen posible la creación de metáforas visuales con las que se evidencia el control de los flujos de deseo; por consiguiente, se considera alcanzado el objetivo de este proyecto; el cual, representa una experiencia enriquecedora para un artista en formación que sabe aprender más del error que de los aciertos.

BIBLIOGRAFÍA

BAUMAN, Zygmunt. Vida de consumo. México, D.F., Fondo de Cultura Económica, 2007. p. 12.

BERARDI, Franco. La fábrica de la infelicidad. Ed. Traficantes de sueños. España, 2003. p. 49.

CASTAÑO, Rodrigo. Autorretrato Fotografía de la obra para video. [En Línea]. COLARTE. 1978. Disponible en: <http://www.colarte.com/colarte/foto.asp?ver=1&idfoto=167183>

CUTTS, Steve. I can't take this bullshit anymore. [On Line]. Steve Cutts Blog. 2011. Disponible en: http://www.stevecutts.com/uploads/2/6/3/8/26381140/2280691_orig.jpg

CUTTS, Steve. In the fall. [On Line]. Steve Cutts Blog. 2011. Disponible en: <http://www.stevecutts.com/animation.html>

DEBORD, Guy. La sociedad del espectáculo. Chile, Ediciones Quattrocento, 1995. p. 8.

DEL PORTILLO GARCÍA, Aurelio. y CABALLERO GÁLVEZ, Antonio. Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea., *Icono 14*, volumen (12), 2014. p.106.

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. El Anti Edipo: Capitalismo y esquizofrenia. Barcelona. España, 1985. p. 121

FIRST, Michael. Manual Diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. Barcelona, Masson, S.A., 1995.

GOLDSTEIN, Dina. Breakfast. [En Línea]. In The Dollhouse. 2012. Disponible en: <https://www.dinagoldstein.com/wp-content/uploads/2015/03/Breakfast2-e1467488630236.jpg>

KOUNEN, Jan. 99 Francs. [En Línea]. IMDB. 2007. Disponible en: <https://www.imdb.com/title/tt0875113/mediaviewer/rm2563413760>

LAPLANCHE, Jean y PONTALIS, Jean-Bertrand. Diccionario de Psicoanálisis. Ed. Paidós Ibérica S.A. 1996. p. 49

LLANO-MEJÍA, Sandra Isabel. In-Pulso. [EN Línea]. Video-Art Installation. 1978. Disponible en: <http://sandrallano-mejia.com/images/inpulsosandrallano6.jpg>

MARTIN, Sylvia. Videoarte. Madrid, Ed. Taschen, 2006.

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. Depresión. [En Línea]. OMS. 22 de marzo de 2018. Disponible en: <http://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/depression>

PARDO, José. Deleuze: violentar el pensamiento. Madrid, Ediciones. Pedagógicas, 2002. p. 125.

PRESS, Ivory. El trabajo es la dictadura. [En Línea]. Santiago Sierra Blog. 2013. http://www.santiago-sierra.com/201301b_1024.php?key=1

SIERRA, Santiago. El trabajo es la Dictadura'. [En Línea]. Vimeo. 2013. Disponible en: <https://vimeo.com/58532943>

VIOLA, Bill. Silent Mountain. [En Línea]. Artsy. 2001. Disponible en: <https://www.artsy.net/artwork/bill-viola-silent-mountain>

ANEXOS

ANEXO A. AUTORIZACIONES DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA USO PÚBLICO.

AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA USO PÚBLICO.

Yo, Julio Ernesto Cruz Alvarado mayor de edad identificado(a) con cédula de ciudadanía N°. 13.543.905, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento, otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a FREDY PINTO MORENO. La autorización se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes cláusulas:

PRIMERA. - AUTORIZACIÓN Y OBJETO. Mediante el presente instrumento autorizo a FREDY PINTO MORENO para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones audiovisuales (Videos); así como de los derechos de autor; los derechos conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA. - ALCANCE DE LA AUTORIZACIÓN. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA. - TERRITORIO Y EXCLUSIVIDAD. - Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. - DERECHOS MORALES. FREDY PINTO MORENO dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Bucaramanga, el presente instrumento el día Quince (15) de Octubre del año Dosmildiecientocho (2018).

Firma: Julio Ernesto Cruz Alvarado C.C. N°. 13.543.905

**AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES
AUDIOVISUALES Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA USO PÚBLICO.**

Yo, Blady Gonzales U. mayor de edad identificado(a) con cédula de ciudadanía N°. 20524280-1/PCA, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento, otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a FREDY PINTO MORENO. La autorización se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes cláusulas:

PRIMERA. - AUTORIZACIÓN Y OBJETO. Mediante el presente instrumento autorizo a FREDY PINTO MORENO para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones audiovisuales (Videos); así como de los derechos de autor; los derechos conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA. - ALCANCE DE LA AUTORIZACIÓN. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA. - TERRITORIO Y EXCLUSIVIDAD. - Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. - DERECHOS MORALES. FREDY PINTO MORENO dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de B/manga., el presente instrumento el día 9/12. (70) de Octubre del año 2011 (2011/10/09).

Firma: Blady Gonzales U. C.C. N°. 20524280-1/PCA

**AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES
AUDIOVISUALES Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA USO PÚBLICO.**

Yo, Denis Eliana Hernandez Agredo mayor de edad Identificado(a) con cédula de ciudadanía N°. 1098653061, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento, otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a FREDY PINTO MORENO. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes cláusulas:

PRIMERA. - AUTORIZACIÓN Y OBJETO. Mediante el presente instrumento autorizo a FREDY PINTO MORENO para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones audiovisuales (Videos); así como de los derechos de autor; los derechos conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA. - ALCANCE DE LA AUTORIZACIÓN. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA. - TERRITORIO Y EXCLUSIVIDAD. - Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. - DERECHOS MORALES. FREDY PINTO MORENO dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Bucaramanga, el presente instrumento el día Tres (3) de Octubre del año Doce mil dieciocho (2018).

Firma: Denis Hernandez C.C. N°. 1098653061,

AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA USO PÚBLICO.

Yo, YURANNY CAROLINA ARDILA OCHOA mayor de edad Identificado(a) con cédula de ciudadanía N°. 1098736-501, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento, otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a FREDY PINTO MORENO. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes cláusulas:

PRIMERA. - AUTORIZACIÓN Y OBJETO. Mediante el presente instrumento autorizo a FREDY PINTO MORENO para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones audiovisuales (Videos); así como de los derechos de autor; los derechos conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA. - ALCANCE DE LA AUTORIZACIÓN. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA. - TERRITORIO Y EXCLUSIVIDAD. - Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. - DERECHOS MORALES. FREDY PINTO MORENO dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de BUCARAMANGA, el presente instrumento el día DOS (2) de NOVIEMBRE del año DOSMILDIECIOCHO (2018).

Firma: Yuranny Ardila C.C. N°. 1.098736-501

**AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES
AUDIOVISUALES Y DE PROPIEDAD INTELECTUAL PARA USO PÚBLICO.**

Yo, Josma Alexandra Ropero Calderón mayor de edad identificado(a) con cédula de ciudadanía N°. 1.066.348.272, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento, otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a FREDY PINTO MORENO. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes cláusulas:

PRIMERA. - AUTORIZACIÓN Y OBJETO. Mediante el presente instrumento autorizo a FREDY PINTO MORENO para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones audiovisuales (Videos); así como de los derechos de autor; los derechos conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA. - ALCANCE DE LA AUTORIZACIÓN. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA. - TERRITORIO Y EXCLUSIVIDAD. - Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA. - DERECHOS MORALES. FREDY PINTO MORENO dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Bucaramanga, el presente instrumento el día Seis (06) de Noviembre del año dosmil dieciocho (2018).

Firma: Josma Alexandra Ropero C. C.C. N°. 1.066.348.272

ANEXO B. TRABAJO DE GRADO EN SALA DE EXPOSICIÓN

