

Memoria Trabajo de Fin de Grado en Bellas Artes

Mención en Artes Plásticas.

## **DECISIONES FRAGMENTADAS**

**Relato ilustrado y videoperformance de una pertenencia en viaje.**



Estudiante: Simanca López, Anubys Dhajaryth.

Directora: Marín García, Teresa.

**Altea, junio 2023.**

Universidad Miguel Hernández.

Facultad de Bellas Artes de Altea.





**Palabras Clave:** Cosificar, pertenencia, videoperformance, relato fantástico, decisiones negligentes.

**Resumen:** Videoperformance participativo que discute temas en relación a la autolesión, el cosificar y la pertenencia en viaje que ocurre en la toma de decisiones, realizado desde un punto de vista informativo y educativo. Basado en la historia relatada de un libro fantástico cuyas ilustraciones marcan el paso del tiempo por medio de secciones.

## ÍNDICE

<b>PROPUESTA Y OBJETIVOS</b>	4
<b>REFERENTES</b>	5 - 6
<b>JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA</b>	7 - 8
<b>PROCESO DE PRODUCCIÓN</b>	9 - 11
<b>RESULTADOS</b>	12 - 20
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	21 - 23



## 1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

En el weiqi, un juego de estrategia chino, hay muchos movimientos que pueden usarse para vencer al oponente mientras se crea una falsa sensación de victoria que redirecciona las respuestas que eventualmente llevan a la derrota. Mi propuesta muestra una falsa sensación de control mediante el uso del videoarte, específicamente la videoperformance, mediante movimientos e ilustraciones basadas en mi libro *La Danza del Color: el viaje por la creación*. Este libro<sup>1</sup> surge de mis vivencias autobiográficas y formación en psicología que complementa este proyecto por medio de la unión de todas estas herramientas, la diversidad de comprensión y uso de lo aprendido como facilitador en las fases creativas.

Mi libro trata sobre el viaje que nos lleva a formar parte de algo, la pertenencia, los cuales a veces conllevan giros oscuros que nos revelan que los planes formados por nosotros mismos pueden llevarnos a sitios que no queríamos ir. En cierto modo, es una forma de autolesión, una consecuencia del control que deseábamos tener. Siendo más clara, es la objetificación de una persona, el convertirse en una pieza más que será desplazada en un tablero por sí misma.

La obra es relatada en formato de video, dividida en secciones: Hydrangea, Los Inventores, El Bosque de la Verdad, Ruptura y Caída. Entre ellas, hago uso de la silueta mediante movimientos oscurecidos tras una cortina de papel, basado en las sombras chinescas, y de la acción de cosificar, la autolesión y el control mediante la performance. La obra es, al final, participativa, invitando a los espectadores a realizar sonidos y movimientos por medio de instrucciones previamente establecidas invitando a la acción mediante textos incluidos en el video.

### **Objetivos:**

- Expresar la relación entre temáticas de pertenencia, cosificación y el viaje mediante acciones performativas.
- Registrar el paso del tiempo por medio de ilustraciones de carácter narrativo con la intención de proponer diferentes secciones que componen una historia.
- Desarrollar un relato fantástico a modo de estrategia participativa.
- Cuestionar, analizar y debatir sobre acciones autolesivas por medio de un videoperformance con finalidad informativa y educativa para la salud mental.
- Producir un video participativo que plantee un cuestionamiento de carácter reflexivo sobre la toma de decisiones.

---

<sup>1</sup> Lo llevo escribiendo por más de 13 años y en este proyecto se plantea como propuesta de maqueta, para su futura edición.

## 2. REFERENTES<sup>2</sup>

El primer referente fue Günter Brus, puesto que ha sido una gran inspiración en obras performativas previas que he realizado. Las acciones de los artistas vieneses se destacan por su impacto a la hora de realizar arte protesta. Este referente (Fig 1) lo uso tanto temática como visualmente, ya que pintarse de blanco es una acción muy atrevida y tiene varias connotaciones que causan inquietud y/o curiosidad a los espectadores. En esta obra la utilizo para objetificar, por los movimientos controlados y acciones autolesivas, y al pintar mi rostro de blanco para ser un títere (Fig. 6).



Fig. 1. Günter Brus. *Caminata por Viena* (1965). Performance. © 2023 Günter Brus. Courtesy Galerie Heike Curtze, Vienna. MoMa Collection.

A diferencia del resto de los referentes, Bruce Nauman no fue uno usado para una obra en concreto, sino el artista como tal. Nauman toca temas en relación a esa interacción, donde quién observa se convierte en parte de un desafío mental en el que se juega con la forma de dirigirse al cuerpo del espectador. Es una sutileza que puede convertirse, en ocasiones, en un planeado tormento mental que nos lleva a preguntarnos sobre nuestra postura, identidad, e incluso el lugar que ocupamos en el espacio. Es al final un juego de perspectiva, donde la forma de moverse, la velocidad en que ocurre la acción, el lugar y el uso o implicación de uso que le damos toma prioridad sobre todo. Nauman es el referente conceptual primordial, pues de él se obtiene inspiración sobre la interacción de los medios de video con la recepción de la audiencia, ya que en varias obras suyas se usa ese contacto con espectadores. En este proyecto se aplica a la superposición de capas, los textos que se dirigen al espectador y el cambio de velocidades en las secuencias.

---

<sup>2</sup> Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. Las imágenes de terceros incluidas en este trabajo, se acogen “derecho de cita” del artículo 32 de la LPI, para uso docente e investigador.

El siguiente referente es *I'm not the girl who misses much* de Pipilotti Rist (Fig. 3), la cual fue inspiración en este proyecto en el uso de los tiempos y secuencias caóticas, como las que ocurren en su videoperformance. En este proyecto, ocurre en el uso del audio, velocidad de movimiento y repetición de planos por medio de detalles técnicos como la superposición de capas, sonido invertido, modos de fusión, entre otros.



Fig. 3. Pipilotti Rist, *I'm not the girl who misses much* (1986), videoperformance monocanal, 5 min y 2 seg. Presented by the Patrons of New Art through the Tate Gallery Foundation 2003.

Por último, tuvimos en cuenta los experimentos sobre el comportamiento humano para la comprensión, asimilación y desarrollo de los comportamientos autolesivos. Además de la toma de decisiones, trastornos psicológicos y como base histórica registrada que muestra los límites que son capaces de cruzar los seres humanos. Entre los experimentos usados para la recopilación de datos está el experimento de Milgram y el experimento de la Prisión de Stanford, ambos bastante mencionados y analizados en el mundo de la psicología por los resultados obtenidos<sup>3</sup>. Milgram hizo creer al participante que estaba impartiendo electroshock cuando los audios estaban previamente grabados, pero su estudio a la obediencia y lo que son capaces las personas de hacer cuando otra persona está tomando responsabilidad fueron lamentablemente perturbadores, ya que el propósito de Milgram era entender cómo los eventos de la segunda guerra mundial fueron posibles. Los resultados obtenidos en la prisión de Stanford fueron peores, ya que para este experimento se otorgó roles de carceleros y prisioneros a los participantes, y aquellos que estaban en una posición de autoridad fueron violando los derechos humanos hasta el punto en el que se tuvo que cancelar el experimento. Esto ocurre porque no había reglas más allá de cumplir los roles y mantener el orden, lo que causó que los participantes empezaran a tratar a los "prisioneros" como prisioneros reales. Desde el libro a las ilustraciones y finalmente al videoperformance, se consideró este tipo de estudios psicológicos como guía de conducta humana, lo que capacitó la toma de decisiones en las acciones performativas y la narrativa general en todo el proceso de creación.

---

<sup>3</sup> Véase Human Behavior Experiments y The Milgram Shock Experiment: Summary, Results, & Ethics en Referentes.

### 3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto se enfoca en la toma de decisiones estratégicas como medio de control, la pertenencia en el viaje, la cosificación y la autolesión desde un punto de vista informativo y educativo. Se realiza traducción narrativa de un relato fantástico a imagen, y posteriormente a video. La obra fue hecha con el fin de comunicar mensajes sutiles como advertencias a nuestra toma de decisiones, y el autodescubrimiento que diferencia nuestras intenciones en las relaciones con otros y nuestro entorno. El cosificar se convierte en una herramienta que causa gran daño, hasta llegar al punto de quiebre cuando nos enfrentamos a resultados de nuestra propia creación. Este proyecto usa la información recopilada sobre experimentos realizados a lo largo de la historia, (Milgram, 1963) & (Stanford, 1971), para la comprensión del ser humano y sus acciones por medio de la psicología.

Desde que era pequeña me ha gustado escribir, y mi libro *La Danza del Color: el viaje por la creación* ha sido un proyecto de muchos años, uno que he usado para expresarme libremente y compartir datos que no podría de otra forma, para el proyecto lo he usado como maqueta y referencia de trabajo.

Las ilustraciones fueron basadas en diferentes momentos del libro y marcan la separación de las secciones en el video, funcionan como obras propias, y las uso en el videoperformance para establecer temáticas al inicio de cada sección del video, la relación entre libro y video se establece mediante el texto. *Hydrangea*, el título de la primera imagen, corresponde al título del capítulo del libro, mientras que *Descubrimiento*, el título que aparece en el video, expresa la narrativa que, aunque hace alusión a la del libro, se enfoca mayormente en lo que será mostrado a continuación en el video. El videoperformance está basado en el weiqi (también conocido como Go), un juego de estrategia chino que utilicé a lo largo de todo mi libro a la hora de tomar decisiones, y que por ende tiene una relación estrecha con el performance, por ese método de control mediante participación.

La obra ha sido desarrollada en secciones que corresponden con segmentos del libro, cada sección tiene un significado diferente, un avance en la historia que sutilmente muestra temas de gran peso. Así, en la primera sección se trata como el autodescubrimiento y autoexploración que nos llevan a la comprensión del espacio en el que nos encontramos, y por ende la pertenencia entre conexiones que creamos con otros. En la segunda sección, la falta de autonomía de

decisiones e implicaciones de cosificar y/o objetificar<sup>4</sup> que nos convierte en títeres, objetos de uso sin libertad de decisiones. En la tercera sección, las acciones pertenecientes al voyeurismo virtual y la brecha en la intimidad, en este caso voluntaria, como medio de obtención de resultados, en referencia al libro de origen de este trabajo (expandido en el apartado de proceso de producción de esta memoria, pág. 10). En la cuarta sección, se desenvuelve alrededor de la autolesión. Finalmente en la quinta sección, tenemos las consecuencias de nuestras acciones, las cuales, independientemente del éxito de nuestros planes, nos llevan a resultados auto nocivos.

Mi propuesta es, entonces, realizada con una intencionalidad práctica de toma de decisiones para la obtención de una transmisión de mensajes sutil y directa (que se ha basado en el método de trabajo de Bruce Nauman), de carácter participativo, con la intención de crear una conexión con el espectador que facilite la absorción del mensaje.



---

<sup>4</sup> Cosificar: "Reducir a la condición de cosa a una persona", (RAE). Objetificar no existe en la RAE, pero sí como término aplicado a la psicología.

Objetificar: "La teoría de la objetificación muestra cómo ciertos procesos fragmentan a una persona y la cosifican, atribuyendo más valor a su aspecto que a otras cualidades", (Seppi Vinuales, M. F. 2023).

#### 4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Para realizar este videoperformance se escogió fragmentos del libro *La Danza del Color: el viaje por la creación* que representarían secciones del libro. En total fueron 5 secciones cada una, con varios capítulos. Los lugares más representativos se usaron para la creación de la imagen. Luego se creó el videoperformance usando únicamente la parte conceptual detrás de esas secciones. Para ello, las preguntas más importantes fueron “¿qué se quiere decir en este conjunto de capítulos, cuáles son los mensajes ocultos, de qué trata el relato en su expresión más básica?” Esas preguntas facilitaron el proceso de trabajo.

Empecé por la composición y a partir de allí fui modificando la profundidad, el punto de mira y las texturas. Cada una de las ilustraciones fueron realizadas digitalmente por medio de una tableta gráfica siguiendo diferentes modelos de trabajo, entre fantasía y realismo, pero con la intención de que cada una fuera única y similar a lo que narrativamente quería decir.



Fig. 4. *Ruptura* (2023), proceso de ilustración digital.

En todo el proceso utilicé muchas imágenes de referencia (Fig 5), la mayoría sacadas de internet que eventualmente terminarían siendo totalmente distintas a lo que originalmente eran. Empecé por simplificar las imágenes al caricaturizar las fotografías mediante un filtro, luego las modificaciones propias del dibujo, posición, postura, diversifiqué mucho la perspectiva para darle ese toque fantástico, pero lo más importante es que tuvieran sentido a nivel compositivo. La profundidad y narrativa eran muy importantes, por lo que usé "School of design" de Feng

Zhu como guía, un canal de YouTube que muestra correcciones que él hace a sus estudiantes, el por qué, y el uso de diversas herramientas aplicables en la ilustración digital como sería modificar la profundidad a través de niveles de luminosidad, el punto de mira, el uso de fotografías de referencia para ajustar color y saturación, entre otros.



Fig. 5. Ella Bucio en el Campeonato Mundial de Parkour. Fotografía de AFP. & Figura Femenina de *Ruptura* después de la edición.

La edición del video fue lo último, realizando cambios que conceptualmente impactaron todo el proceso de trabajo y por ende el resultado. Se usó bastante los modos de fusión, opacidad, velocidad, posición y escala de varias capas, para recrear diferentes efectos que dependiendo de la sección hacían alusión a una cosa u otra. En la primera sección "Hydrangea", era el paso del tiempo, ya que aquí "Descubrimiento" hace referencia a la exploración con el entorno y nuestra asimilación del mismo. En la segunda sección "Los Inventores" se realizaron movimientos semejantes al control con hilos de los títeres, por ende llamado "Títere", se editó el video con superposición de capas y el modo de fusión superponer para que el personaje pareciera un muñeco (Fig. 7). Además, aparece texto indicando instrucciones al espectador para que controle al personaje, y se modifica por color, tamaño, posición, opacidad y los tiempos en los que permanece para recrear un performance "controlado".



Fig. 6. Proceso de edición de video sección dos, que contiene una de las videoperformance separada por capas y el modo de fusión..

En la tercera sección "DATA: Tabú Voyerista", llamado también "El Bosque de la Verdad", se utiliza una superposición de dos capas únicamente: la que observa y la que es observada,

intercalando una con la otra para darle protagonismo en sus debidos tiempos y que narrativamente tuviera sentido, para eso se usó la opacidad y la velocidad de duración.

En la cuarta sección “Ruptura”, en el video “Autoflagelación”, se aprecia por medio de la asfixia autolesiva que realiza el personaje principal, a través de la superposición de capas y el modo de fusión de luz suave. Se grabó una sombra que cubre la acción expresando conflicto con una hoja de papel semitransparente, iluminada desde la parte oculta para lograr el efecto sombra cuando el sujeto se mueve.

La quinta y última sección “Caída”, en el videoperformance “Desenlace”, fue creada nuevamente con la superposición de capas y el modo de fusión de restar. En todas las secciones mencionadas se aplicó el uso del audio invertido y a veces de las capas invertidas al ser superpuestas.



## 5. RESULTADOS

Se presenta el resultado del proyecto a través de una maqueta de libro, 5 ilustraciones significativas respecto al contenido del libro y un video performativo. Se articula este apartado siguiendo la estructura de relato fantástico, ilustración del relato, relacionar la historia con la creación del performance grabado y finalmente la unificación de todo por medio del contenido conceptual y visual del videoperformance. Empezamos, entonces, con la maqueta del libro.

La farsa no duró, y se alegró de ello, pues al voltearse sus ojos se abrieron de par en par por la impresión que sintió. El atardecer aún presente marcaba las luces de neón que resplandecían por aquella majestuosa ciudad. Había toda clase de árboles rodeándola; pinos, olivos, eucaliptos. Por el otro lado había manzanos, árboles de Júpiter, sauces plateados, araguaney, árboles de sakura. Quizás por la imagen que planteaban y lo absurdo que parecía, empezó a buscar con su mirada hasta encontrar unos campos semitransparentes que los rodeaban, debía tratarse de algo que modifica el clima para poder tener tanta variedad.

El asfalto sobrio del templo pasaba a un camino de piedras rodeado de flores, era precioso, pero al caminar era más impráctico que cualquier otra cosa. Sentía las rocas clavarse en sus pies y tenía constantemente que mantener el equilibrio para no caerse, le hizo pensar el doble en su falta de zapatos. Hizo una mueca, por alguna razón la idea de ponerse algún par no la hacía muy feliz, pero estaba segura que su compañero pensaba diferente, si las miradas de simpatía que captaba de vez en vez le decía algo.

Desde lejos se notaba variedad de pequeñas figuras flotando y volando, algunos con alas y otros con globos aerostáticos sobre los enormes edificios que parecían estratégicamente organizados

Fig. 7. Sobre Hydrangea, primeras impresiones del reino y la base para la ilustración.

El capítulo “Hydrangea” (Fig. 7 y 8) de *La Danza del Color: el viaje por la creación*, la protagonista no tiene recuerdos y por ende su encuentro con el mundo es confuso, es un desafío por entender que se mezcla. A través del viaje se manifiesta la pertenencia, y en el video (Fig. 9) ocurre por una narrativa en movimiento oscurecida por una sombra que realiza acciones conversacionales.



Fig. 8. *Hydrangea* (2023), ilustración digital, 2160×3840 p.

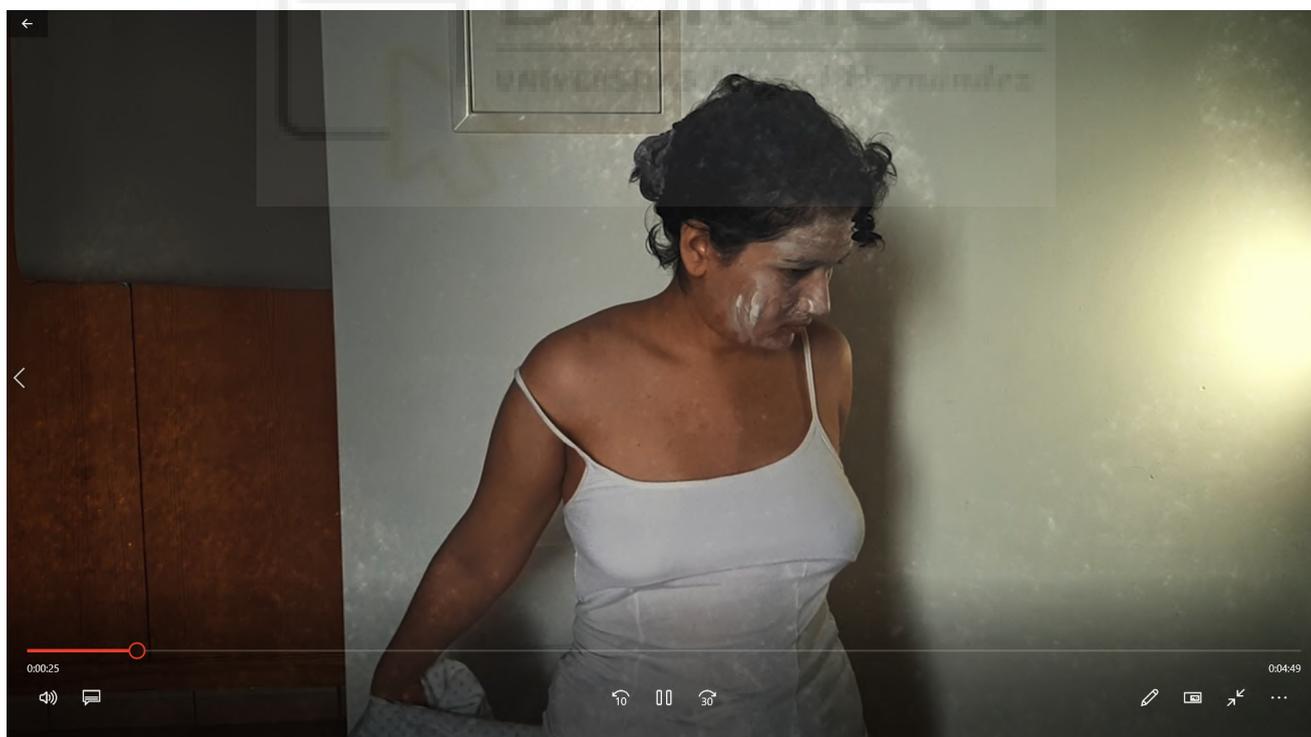


Fig. 9. *Descubrimiento* (2023), primera sección de *Decisiones Fragmentadas*. Fotograma.

La segunda sección, “Los Inventores”, es lo que queda de la civilización humana. Sutilmente se va introduciendo a los personajes como títeres. Aquí ocurre la idea de cosificar y objetificar a la

persona y su cuerpo, la protagonista se convierte en un objeto más. En el performance se establece con las acciones realizadas por comandos, órdenes que el títere realiza dirigidas a la audiencia de modo que se sugiere que es el espectador quien controla la acción.

Había una opresión en su pecho que no sabía del todo qué era. A pesar de estar acompañada, se sentía sola. Aislada. No tenía mucho sentido, la gente del pueblo era muy amable, había personas de toda clase. Humanos, miles de ellos, de diferentes razas y etnias. Había cierta separación y barreras entre una zona u otra, y las personas que vivían entre ellas se vestían de una manera diferente. Diferencias o no, todos la trataban con reserva. En los ojos de cada uno podía ver cosas diferentes, para ella eran historias que para ellos serían secretos. El hombre que la acogió decidió llevarla ante un grupo de personas que ella imaginaba serían los líderes de aquel lugar, considerando como todos ellos se aglomeraban, listos para tomar una decisión. Él le hizo una señal para sentarse y ella lo hizo, justo en el medio y final de la sala en la que se encontraba. — Los he traído hasta aquí porque justo en las afueras de la ciudad encontré a esta joven. Su nombre es Anamnesis, y dice haberse perdido por los alrededores.

- ¡Imposible! La barrera que contiene la ciudadela no debería permitir pasar. — Un hombre de mediana edad, castaño y ojos miel, se opuso con una voz tan firme y dura que ella no pudo evitar mirarlo banalmente sorprendida. Él tenía su atención en ella, ceño fruncido y mirada de desagrado. — ¿Te has fijado en sus antecedentes, Taleh?

Fig 10. Introducción a la sección de los humanos: *Los Inventores*.

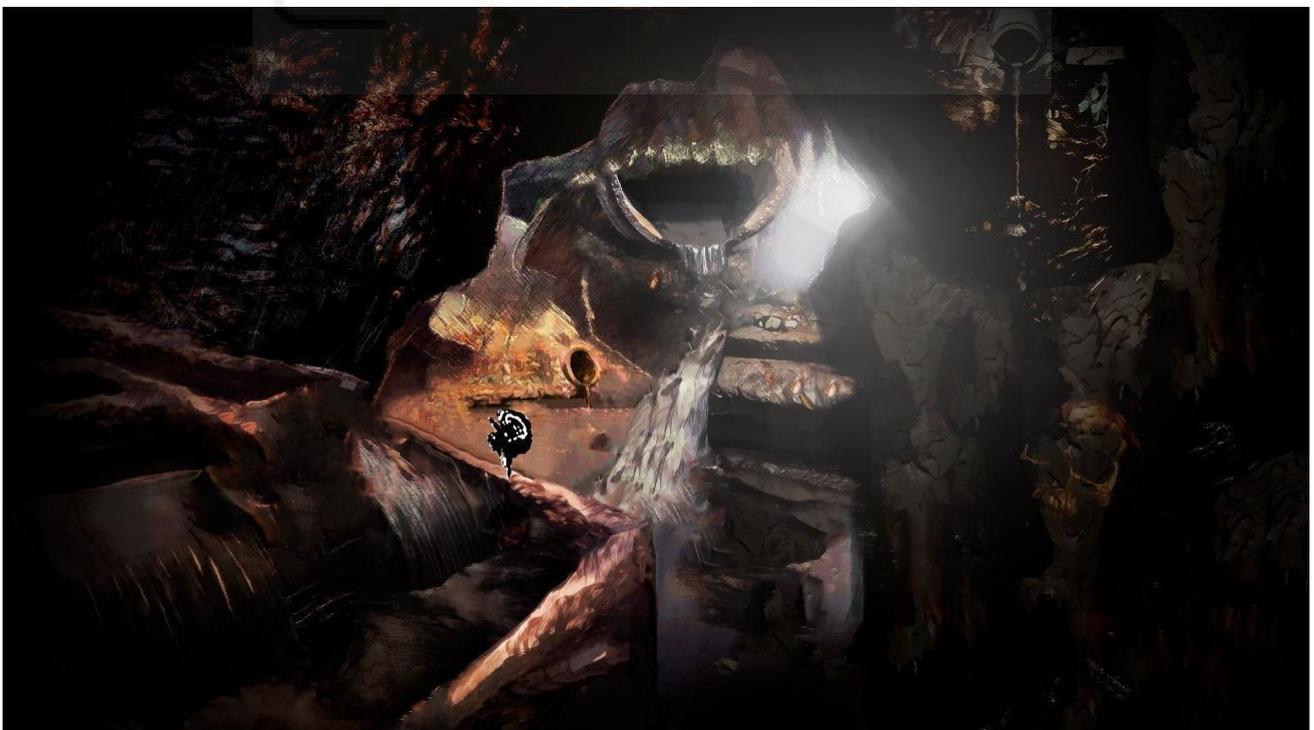


Fig. 11. *Los Inventores* (2023), ilustración digital, 2160×3840 p.

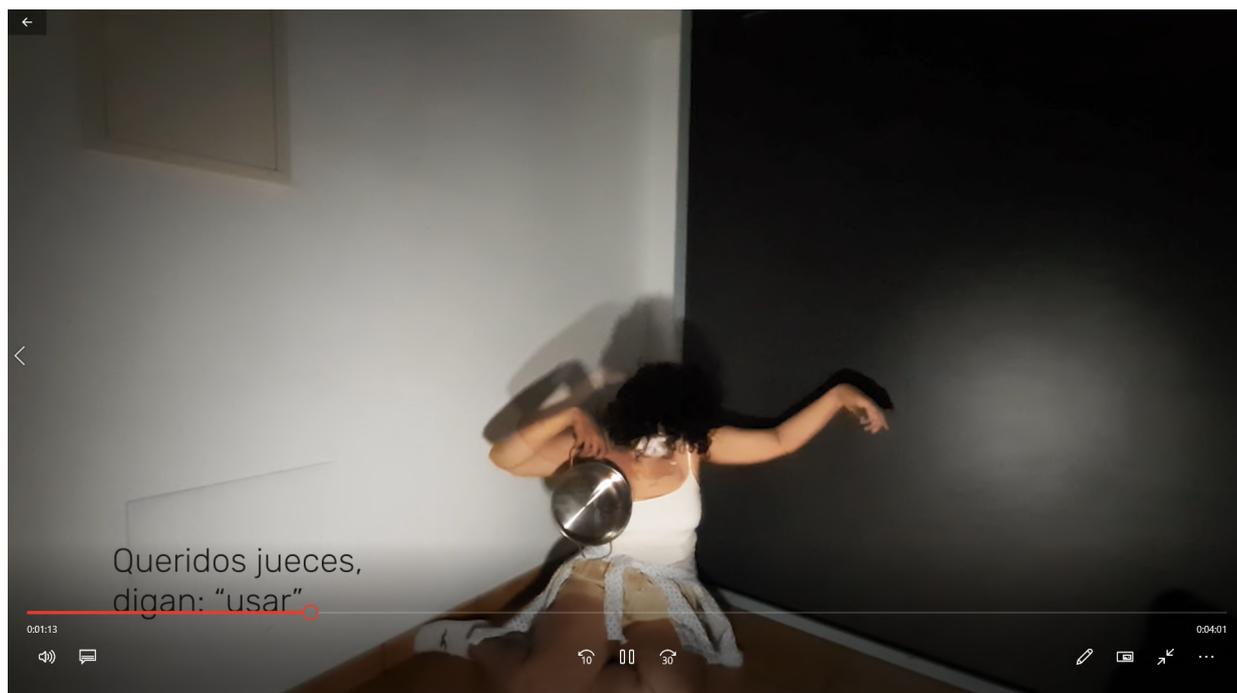


Fig 12. *Títere*, (2023). Fotograma de segunda sección.

En la tercera sección "El Bosque de la Verdad", observamos una acción relativa al voyerismo virtual (llamado "DATA, - siglas en inglés -, tabú voyerista"), en la que un personaje observa intensamente a otro que voluntariamente se cubre los ojos (Fig. 15). Esto hace referencia a la sección del libro que revela la conexión de los eventos actuales con los planes formados por la protagonista, quien se convierte en un títere por sí misma, y orquesta lo que eventualmente serán sus acciones futuras (Fig. 13 y 14).

Parte de sí misma no quería creer lo que estaba ocurriendo, por más obvio que fuera, deseaba poder cambiar las palabras, las verdades presentadas. Podía creer que alguna vez fue un ente, la cabeza de la casa de la vida. En cierto modo descubrir su procedencia no le impresionaba, quizás incluso lo esperaba. Hablando de dioses y figuras prominentes, ¿es acaso ella la excepción en decisiones mal tomadas? Si detener a Cero era tan importante, si la mitad de la casa de Cronos era tan peligroso, ¿qué podría hacer ella, sino cumplir con su deber? A lo largo de toda su existencia hubo muchos puntos de quiebre, momentos en los que era notable por qué ella era el origen. Equilibrio. Lo bueno y lo malo, al final, eran dos caras de la misma moneda. Verlo directamente con retazos de recuerdos, justo cuando comenzaba a comprender quién era, la dejó sin palabras.

Si su razón para darle la espalda a los cielos era de principios morales, entonces se quedaba corta. ¿Qué era ella, sino una acumulación de dilemas? El espejo que revela tu ser mostraba todo, hasta las partes de tí mismo que no quieres ver. Enfrentándose a sí misma de este modo, no pudo sino preguntarse si valía la pena. Si sus decisiones, al final, tendrían sentido más allá del deber. Si al final, al verse al espejo nuevamente, podría enfrentarse a lo que encontraba.

Fig. 13. Sobre el *Bosque de la Verdad* (2023), fragmento del libro.



Fig. 14. *Bosque de la Verdad* (2023), ilustración digital, 2160×3840 p.

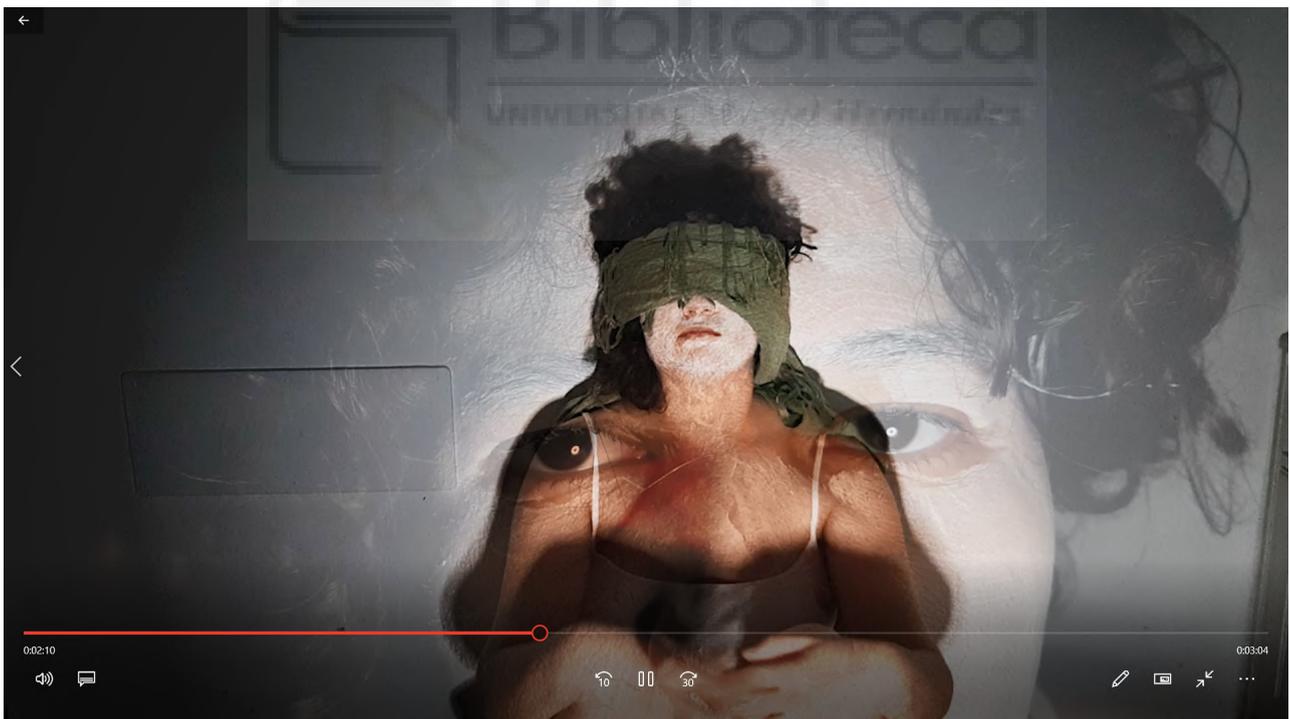


Fig. 15. *DATA: Tabú voyerista* (2023). Fotograma tercera sección.

La cuarta sección, "Ruptura", es la autolesión (Fig. 17). También nombrada "autoflagelación", y nos enfrentamos a las decisiones de la protagonista, la cual está dispuesta a realizar casi cualquier cosa por conseguir su objetivo. Esto causa conductas autolesivas que poco a poco se

van introduciendo como una consecuencia a eventos traumáticos previos, resultantes en trastornos psicológicos y comportamientos suicidas (Fig. 16). En el video se conduce por medio de la asfixia y la sombra que cubre la acción expresando conflicto (Fig. 18).

Vio el cielo una vez más, entre las ruinas de lo que alguna vez fueron tierras fértiles y rompió sus cadenas. Si el precio para ser uno más entre aquellos que quería era este, entonces quizás debió caminar sola y mantenerse así desde un principio. La guerra terminaría ese día, porque ya no tenía razones para seguir pretendiendo. Usaría todas sus herramientas contra lo que le arrebató los restos de felicidad que tenía.

*Si no existe una causa, yo crearé una.*

Debió suponerlo desde un inicio. Al fin y al cabo, estaba maldita. Por un segundo se preguntó, justo después de arrancarse el corazón y guardarlo en una cajita llena de esperanzas, si esos sentimientos contradictorios serían su naturaleza o finalmente entendía lo que *humanidad* significaba. No importaba, todo volvía al principio, incluso ella, porque ella era el comienzo. Tenía planes para salvar lo poco que todavía le importaba, para conservar la cordura que estaba por perder, para terminar de atrapar la causa de esto de una vez por todas. No había vuelta atrás. Nadie sabría, pero todos creerían saber.

*Promuevo una libertad que no tuve desde un principio, ¿cuán irónico es eso?*

Fig. 16. Fragmento de la introducción del libro, evento de *Ruptura*.

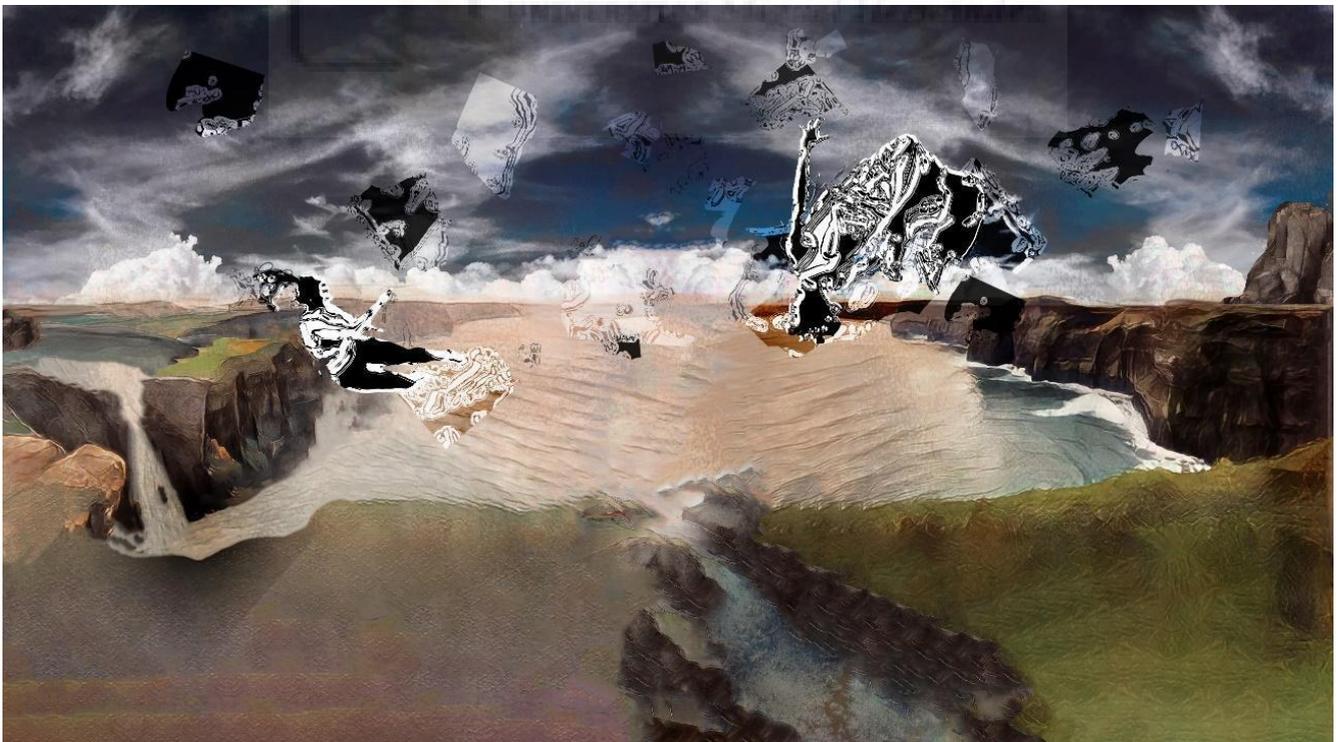


Fig. 17. *Ruptura* (2023), ilustración digital, 2160×3840 p.



Fig. 18. *Autoflagelación* (2023). Fotograma cuarta sección.

La quinta y última sección, "Caída", o "Desenlace", son las consecuencias (Fig. 20). La performance (Fig. 21) hace uso del espacio negativo y el libro (Fig. 19) muestra el choque entre sus deseos planeados con los eventos actuales, el yo estratega con el yo pieza, expresando impotencia.

les daba de comer y en general cuidaba de ellos. No era la única, a veces pasaban otras personas, todas con el rostro cubierto por una capa negra que le impedía ver quién eran. Lo mismo pasaba con los pacientes, y los visitantes.

Había una habitación que frecuentaba, la mayoría no iba allí. Escuchaba las voces de sus compañeros de vez en cuando, decían “Pobrecita, no le queda mucho tiempo”. “Nadie viene a verla”. “Siempre está el mismo hombre allí, ¿cuándo saldrá a comer?” “No hay nada que hacer, deberían ponerla a dormir”. “Ve tú, no quiero encariñarme”. “Ah, ¿podrías reemplazarme? No quiero ir hoy”. Anamnesis no sabía qué pasaba, pero recordaba el camino como si hubiese sido quemado en su mente, aquella habitación casi al fondo del pasillo a la que nadie entraba. Junto a la cama, estaría sentado el mismo hombre sujetando su mano. Ella sabía que el tratamiento no estaba funcionando, y que si no fuera por las personas del imperio, tendrían algo para curarla. Cada día más, la niña se veía más cansada. Tenía una sonrisa preciosa, siempre se colgaba del brazo del hombre e insistía en que le leyera cuentos. Reclamaba el regazo del señor como si fuera su trono y demandaba: “Papá, ¡dime lo que pasa después!” Daba igual si él estaba cansado o no, si tenía cosas que hacer, si había dormido o comido, él se sentaría a leer.

La niña a veces mencionaba a otras personas que supuestamente eran cercanas, pero ni una sola vez recibió otra visita. Quizás era como los trabajadores de ese lugar, todos estaban muy ocupados para encontrarse con ella, o directamente no querían estar con una niña que de todos modos se está muriendo. Nadie era "lo suficientemente fuerte" o "no estaban preparados". Ella, al final, estaba sola. Los días pasaban, uno tras otro. Él a veces salía del cuarto, cuando ella estaba exhausta de tantos medicamentos y no lograba despertarse. Él, desesperado, le rogaba al personal que hicieran algo más, lo que sea. Anamnesis tenía la ligera idea de que esa escena se repetía, sin falta, todo el tiempo que estuvo allí. Siempre daban la misma respuesta, “No hay nada más que se pueda hacer”.

Fig. 19. Fragmento de recuerdo del libro, sobre la primera *Caída*.

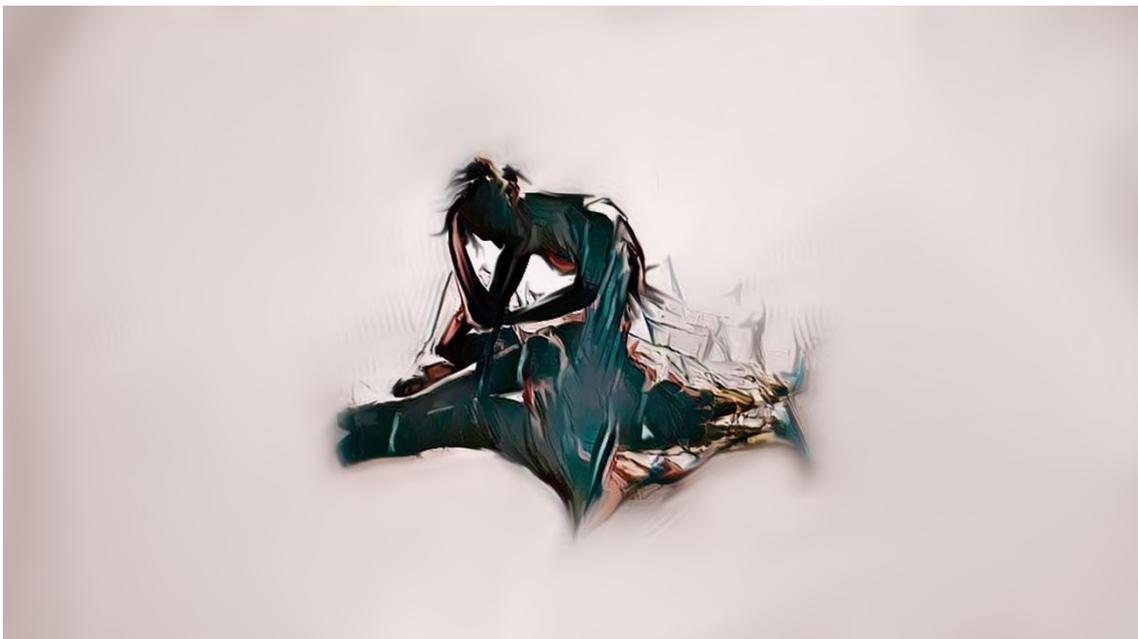


Fig. 20. *Caída* (2023), ilustración digital, 2160×3840 p.

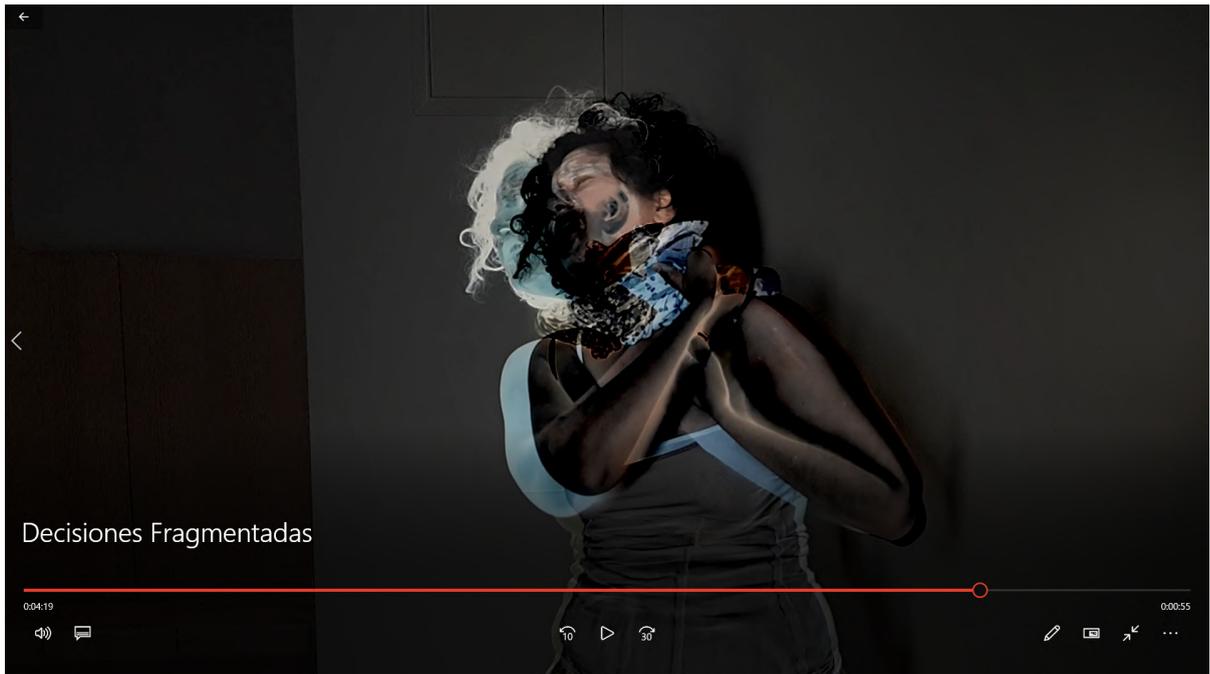


Fig. 21. *Desenlace* (2023). Fotograma quinta y última sección.

La unión de todos estos apartados crean *Decisiones Fragmentadas*, videoperformance de 5 min con 25 seg, siendo el resultado final del proyecto. (Fig. 22).

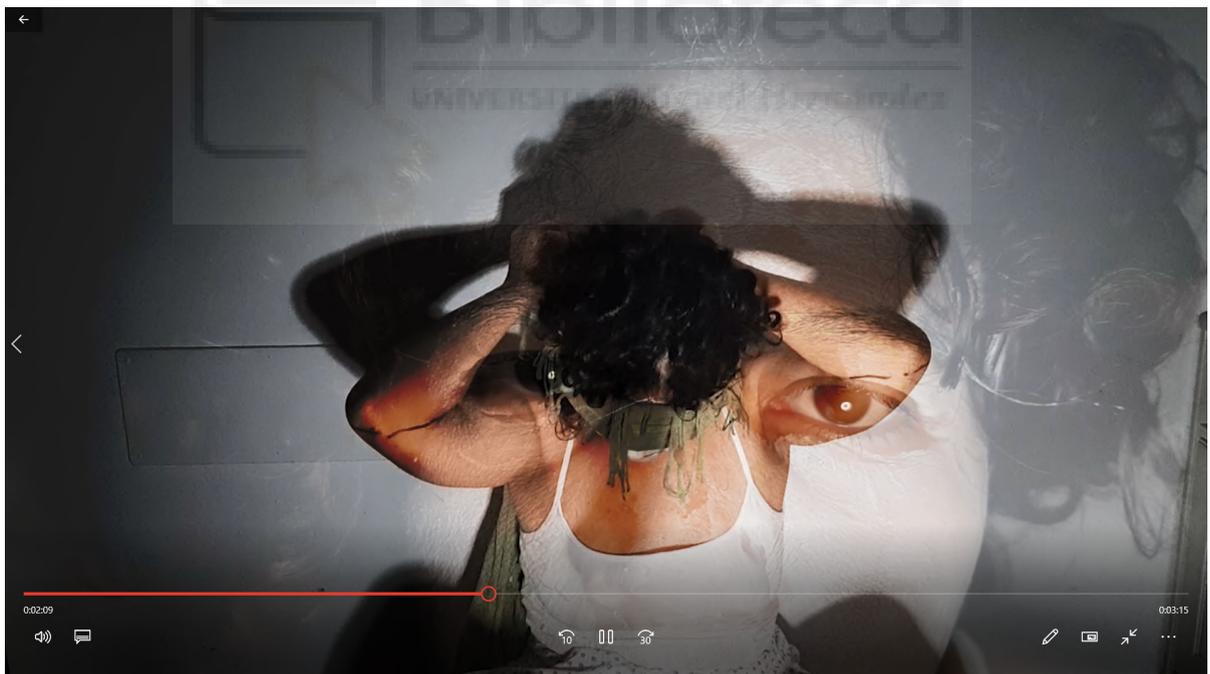


Fig. 22. *Decisiones Fragmentadas* (2023). Video monocal, performance. 5 min 25 seg. 2160×3840 p.  
<https://youtu.be/RbA3MyzKilk>

## 6. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS.

- AFP. (2022, 18 octubre). *¿Qué es el parkour? Deporte donde la mexicana Ella Bucio es la campeona del mundo* (E. Ayala; De Uno TV). Uno TV.  
<https://www.unotv.com/deportes/que-es-el-parkour-deporte-ella-bucio-mexicana-campeona-del-mundo/>
- Asale, R.-. (s. f.). *cosificar* | *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/cosificar>
- Asociación de Profesionales en Prevención y Posvención del Suicidio «Papageno». (2021, 12 enero). *Autolesiones: qué son y cómo prevenirlas*. Papageno.  
<http://papageno.es/tag/autoflagelacion>
- Bio Mechanic. (2014, 26 octubre). *The Human Behavior Experiments* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XVpV73wSyG8>
- Can Châu. (2015, 10 julio). *Bruce Nauman-Stampin in the studio 1968* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=YRF5FukKiCo>
- Dagatti, M. (2012). El voyeurismo virtual: Aportes a un estudio de la intimidad. *Dialnet*, 41, ISSN-e 1668-0227.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5263505>
- FZDSCHOOL. (2010, 5 mayo). *Design Cinema – EP 2 - Shot Setup Part 03* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ntl2cs63zDk>
- Günter, B. (1965). *Günter Brus. Vienna Walk. 1965* | *MoMA* (De MoMa). The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/collection/works/160732>
- Günter, B., Galerie Heike Curtze, Galerie Krinzinger, Vienna, & Oetker, C. (1965). *Günter Brus: Vienna Walk, 1965*. (De Galerie Heike Curtze, Vienna). MoMa.  
<https://www.moma.org/collection/works/160732>

- Hernández, L. M. (2021, 8 abril). *La Teoría de la Objetificación: qué es y qué explica sobre la autoestima*. <https://psicologiaymente.com/social/teoria-objetificacion>
- Mcleod, S., PhD. (2023a). The Milgram Shock Experiment: Summary, Results, & Ethics. *Simply Psychology*. <https://www.simplypsychology.org/milgram.html>
- Mcleod, S., PhD. (2023b). Maslow's Hierarchy of Needs. *Simply Psychology*. <https://www.simplypsychology.org/maslow.html>
- Rist, P. (s. f.). 'I'm Not The Girl Who Misses Much', Pipilotti Rist, 1986 | Tate (De Tate). Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/rist-im-not-the-girl-who-misses-much-t07972>
- Rist, P. (1986). *I'm Not The Girl Who Misses Much 1986* (De Tate). Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/rist-im-not-the-girl-who-misses-much-t07972>
- Rist, P. (2008, 16 octubre). *Pipilotti Rist - I'm Not The Girl Who Misses Much* (De Mito Tomi) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hjvWXiUp1hI>
- Rodríguez, D. (2021). Autoflagelación. *Concepto Definición*. <https://conceptodefinicion.de/autoflagelacion/>
- Rothfuss, P. (2009, 22 mayo). *EL NOMBRE DEL VIENTO (SAGA CRONICA DEL ASESINO DE REYES 1)*. casadellibro. <https://www.casadellibro.com/libro-el-nombre-del-viento-saga-cronica-del-asesino-de-reyes-1/9788401337208/1252241>
- Tolkien, J. R. R. (2012, 14 diciembre). *The Hobbit: An Unexpected Journey*. Rotten Tomatoes. [https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_hobbit\\_an\\_unexpected\\_journey](https://www.rottentomatoes.com/m/the_hobbit_an_unexpected_journey)

Vinuales, M. F. S. (2023, 25 mayo). Teoría de la objetificación: qué es y cuáles son sus consecuencias. *Mejor con Salud*.

<https://mejorconsalud.as.com/teoria-objetificacion/>

