



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Hurgar en el Cemento. Creación audiovisual en torno al  
territorio desbordado.

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Peraza Gonzalez, Renata

Tutor/a: Rodríguez Mattalia, María Lorena

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

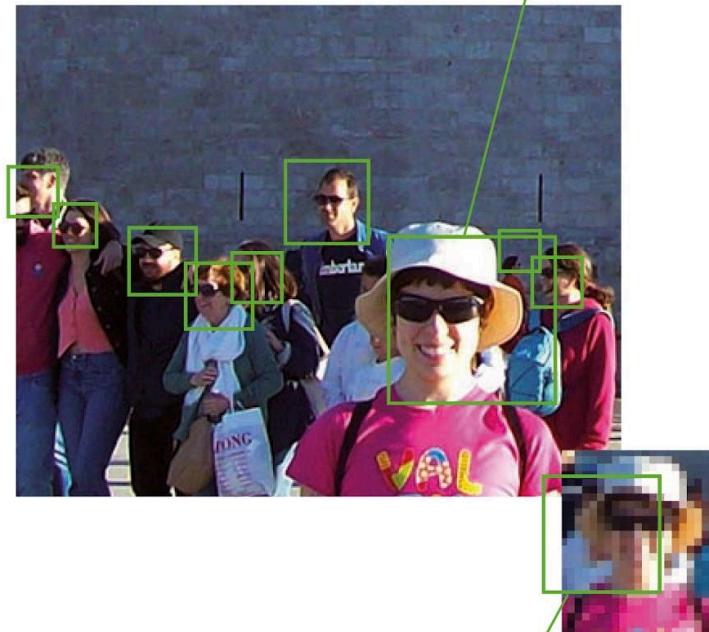


MÀSTER en  
PRODUCCIÓ ARTÍSTICA

## Hurgar en el Cemento

Creación Audiovisual en torno al  
Territorio Desbordado.

Renata Peraza González



> Facultat de Belles Arts  
> Universitat Politècnica de València;

> Trabajo de Fin de Máster  
> Tipología 4  
> Tutora: Lorena Rodríguez Mattalia;

> Máster en Producción Artística  
> [València; 07/2024]  
> Curso 2023/2024

??





fig.1 *Autorretratos* (2024), Renata Peraza.

## ***Hurgar en el cemento.***

**Creación audiovisual en torno al Territorio Desbordado.** Reflexiones situadas sobre territorios asfixiados, identidades digitalizadas y hogares difusos.

## **Índice**

---

<b>1/ Resumen y Palabras clave</b>	<b>3</b>
<b>2/ Agradecimientos</b>	<b>5</b>
<b>3/ Introducción</b>	<b>6</b>
<b>4/ Objetivos. Qué queremos, adónde vamos.</b>	<b>9</b>
<b>5/ Metodología</b>	<b>10</b>
<b>6/ Marco teórico y Referentes</b>	<b>14</b>
6.1/ Contexto. El árbol que talaron / La casa de la que nos marchamos	<b>14</b>
6.1.1/ Antecedentes propios, Manual para el topoanálisis del hogar (2022)	24
6.1.2/ Sobre la Identidad digitalizada. Mi presencia online es una ciber-marica de género difuso.	28
6.1.3/ Sobre el Territorio ahogado	34
6.1.4/ Sobre tocar, arañar, abrazar, sostener y saltar	38
6.1.4.1/ El ocio	41
6.1.4.2/ El tacto, la interacción	44
6.1.4.3/ La colectividad	46
<b>7/ Propuestas</b>	<b>51</b>
7.1/ Primera propuesta, Herramientas de edición (2023)	51
7.2/ Segunda propuesta, A la orilla (2023)	57
7.3/ Tercera propuesta, Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está (2024)	64
7.4/ Cuarta propuesta, En València con una cámara (2024)	69
7.5/ Quinta propuesta, El lento hacer y el recuerdo permanente (2024)	74
<b>8/ Conclusiones</b>	<b>81</b>
<b>9/ Bibliografía</b>	<b>84</b>
<b>10/ Índice de figuras</b>	<b>87</b>

## 1/ Resumen y Palabras clave

Este Trabajo de Fin de Máster reúne los resultados plásticos conseguidos a lo largo de la investigación y la práctica artística realizadas en el Máster de Producción Artística de la Universitat Politècnica de València. Constituye la culminación de dicha investigación, teniendo como temas principales la Identidad situada y el Territorio en el que ésta se inserta, ambos tratados teniendo en cuenta la digitalización de la realidad experimentada por el ámbito cultural de las sociedades postindustriales. El proyecto busca trazar una cartografía que relacione la realidad del mundo físico con diferentes nodos que nos definen, adoptando el papel de espectadoras, al encontrarnos distanciadas del lugar de estudio, la isla de Tenerife. Es, simultáneamente, un proceso de autoentendimiento y de entendimiento del entorno, una vez que ya no nos encontramos afectadas inmediatamente por él. Abordamos las problemáticas más trascendentales que nos han atravesado y que tienen como factor común un conjunto de condiciones materiales y sociales que escapan a nuestro control, como son una identidad *queer* gestada en un pueblo rural, donde nuestro mayor contacto con el mundo se conformaba de información obtenida a través del medio online, o la situación a la que se enfrentan las Islas Canarias, donde el sistema turístico-capitalista causa estragos a todos los niveles. Estos conceptos son tratados a través de cinco obras para cuya fundamentación hemos consultado los puntos de vista de autores contemporáneos, que aborden cuestiones como la realidad en la que vivimos y cómo la naturaleza líquida y frenética de esta es compleja de definir.

**Palabras clave:** territorio, memoria, introspección, entorno, identidad, rural, tradicional, digital, hogar, turismo, Canarias

## **Abstract and Keywords**

This Master's Thesis gathers together the plastic results achieved throughout an investigation and artistic practice which took place while studying the Master in Artistic Production from the Universitat Politècnica de València. It represents the culmination of said investigation, having the concepts of the situated Identity and Territory as its main themes, both being contextualized in our current postindustrial society, which is experimenting a vertiginous digitalization of each of its aspects. This project aims to trace its own cartography that interconnects reality, understanding it as the physical world, with different nexus that define us, adopting the role of viewer, since we're currently living abroad, far away from the studied place, the canary island of Tenerife. It simultaneously represents a process of self understanding as well as of understanding the medium in which we insert ourselves, once we're not immediately affected by it. We approach the most transcendental problematics that concern us, and which have a set of material and social conditions that escape our control as common factors. For example, having a queer identity while living in a rural town, where our contact with the rest of the world consisted of information obtained through the *Web*, or the situation the Canary Islands are going through, where the touristic and capitalist system wreaks havoc in every aspect. These concepts are approached through five pieces, for which we have consulted the points of view of contemporary authors that also question the reality in which we live, and how its liquid and frantic nature makes it hard to accurately define it.

**Key words:** territory, memory, introspection, environment, identity, rural, traditional, digital, home, tourism, Canary Islands

## 2/ Agradecimientos

A todas aquellas que me han arropado,  
a todas por las que he sentido amor  
y a todas las que lo han aceptado.

(\*◡\_◡\_◡)\*°

### 3/ Introducción

Observación previa: En este trabajo vamos alternando el uso del femenino y del neutro según convenga, pues consideramos que hay vivencias que hemos vivido desde la colectividad de las amigas y los seres queridos, desde la experiencia de ser leídas mujer durante toda nuestra vida y desde nuestra identidad queer no binaria.

También, hemos decidido el uso del plural porque este hace una mejor justicia a la infinidad de voces que impulsan nuestro trabajo, tanto a nivel teórico como práctico. No consideramos que sea una labor llevada a cabo en singular en ningún momento.

Este Trabajo de Fin de Máster se enmarca bajo la Tipología número cuatro del Máster de Producción Artística de la Universitat Politècnica de València, y recoge tanto la práctica artística como la investigación teórica llevada a cabo a lo largo de dicho Máster. Para contextualizar el proceso, nos remontamos a nuestro Trabajo de Fin de Grado, *Manual para el Topoanálisis del Hogar* (2022), en el que investigamos sobre la relevancia de los materiales tradicionales en la contemporaneidad, como pueden ser la madera o la tela, comparándolos con el frágil, abundante y maleable mundo abstracto que supone el subconsciente humano, partiendo a la vez desde la infancia desarrollada en el primer hogar físico.

Ahora, con *Hurgar en el Cemento* (2024) aspiramos a analizar el exterior, el mundo físico que nos envuelve y afecta directamente. Se trata de un análisis que no pretende abarcar un gran trozo del pastel, sino pararse para observar aquello que estudia, buscando respuestas a inquietudes y malestares dolorosamente presentes no sólo en mi vida a título individual, sino también colectivo, siendo arrastrados generacionalmente. Al igual que cuando estudiamos el mundo no palpable que conforma la mente, donde nos encontramos ante una laboriosa tarea de desenterramiento con la que poco a poco fuimos navegando y entendiendo una pequeña parte de las profundidades de nuestro inconsciente, aquí ocurre un proceso similar. Esta vez, nuestro objetivo no es escarbar en la tierra que supone la memoria, sino explorar las distintas ramas que representan los puntos de inflexión vitales que nos hayan atravesado, como proceso de entendimiento.

Presentamos un total de cinco obras de carácter interdisciplinar que detallaremos más adelante, que poco a poco desentrañan las inquietudes mencionadas y que culminan con una última obra que responde a las cuestiones más recientes y actuales a la que me enfrento, entendiendo que no es rotunda y definitiva, y que esta investigación se caracteriza por permanecer en constante crecimiento. Hemos decidido hacerlo de esta forma ya que, tras una fase de análisis e introspección en este curso académico, hemos cerrado el círculo volviendo a encontrarme en el punto de partida, el lugar en el que me crié, situado en el monte del pueblo rural de La Matanza

de Acentejo, en Tenerife. Desarrollamos estas cinco obras en dos ramas principales, que además confluyen a lo largo del tiempo. Son, por un lado, la Identidad, especialmente la que se inserta en la *web*, entendiendo por *web* el mundo *online* que nuestra generación fue pionera explorando, y que es una herramienta que jugó un papel trascendental en el desarrollo cognitivo y social de esta. Y, por otro lado, el Territorio, concretamente situándonos en la isla canaria de Tenerife, ya que provengo de un lugar profundamente afectado por su condición de periférico y su relación con el turismo y la colonización, algo que ha afectado directamente a mi entorno familiar. Estos temas mencionados los abordamos en simbiosis, contraste y crítica en las obras *Herramientas de Edición* (2023), *A la Orilla* (2023), *Un Paseo por un Lugar que ya no Está* (2024), *En València con una Cámara* (2024) y, finalmente, *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024). Cada obra artística cuenta en este trabajo con su propio apartado dispuesto cronológicamente, en el que desarrollaremos tanto en la teoría como en la práctica a medida que ampliamos la investigación en el marco teórico. Las dos primeras propuestas responden a una época convulsa en mi vida personal, en la que acababa de llegar a la ciudad de Valencia y experimentaba un descuadre cultural e identitario. Para la primera propuesta continúo con la noción de entenderme a mí misma, aproximándome a la identidad como la concibe Remedios Zafra, desde la digitalidad y cómo esta permite definirla a placer, generando una disonancia entre autopercepción, percepción ajena y realidad física. Para la segunda propuesta, buscamos reajustarnos a la realidad en el nuevo marco físico en el que nos encontramos mediante un análisis exhaustivo. Reivindicamos el costumbrismo y las pequeñas experiencias situadas, atendiendo a la Cultura de la Mirada con la que Gèrard Wajcman (2011, p.52) considera que nos relacionamos actualmente con el mundo. En la tercera propuesta dirigimos una angustiada mirada a nuestro pasado, a nuestra infancia, recordando al *Angelus Novus* (1920) de Paul Klee y mezclando digitalidad y recuerdo para visitar y reinterpretar nuestro hogar, que encontramos congelado en el tiempo en *Google Maps*, y que es poco a poco engullido por el modelo turístico ante mi impotente mirada. En la cuarta propuesta, centramos la mirada y nuestra crítica en la ciudad de Valencia, otro territorio que sufre bajo el yugo del capitalismo neoliberal, y en el que nos enraizamos y encontramos un hogar. Siguiendo a Hito Steyerl (2010) en su crítica a la fragmentación de la realidad, y al antropólogo Fernando Estévez (2019) en su investigación sobre el turismo situado, buscamos jugar con la reinterpretación del hogar a través de la lente del turista, y cómo este lugar también responde ante este juego. También nos inspiramos en *Panza de Burro* de Andrea Abreu López (2020). Por último, para la quinta propuesta, *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024) retornamos momentáneamente a Tenerife, donde reflexionamos sobre la simultánea fragilidad y potencia del punto físico en el que nos encontramos, enlazando esta reflexión con nuestra actual práctica

artística: el tatuaje. Esta propuesta se compone de un taller de técnica *handpoke*<sup>1</sup> impartido en la *Sala de Arte Contemporáneo de Tenerife (SAC)* y su documentación, a partir de las cuales hemos elaborado un reportaje colaborativo con la artista Andrea (Bibi) Pérez Pavón, quien nos acompañó en el viaje para documentar la propuesta. La dinámica del taller surge a raíz de la exposición *Invasores (2024)* de la artista Pilar Boullosa, en la que reflexiona sobre el sujeto contemporáneo y cómo este se relaciona con el entorno. La artista se plantea con qué habilidades tiene que contar un ser humano para adaptarse al mundo actual, cada vez más acelerado, exigente y competitivo a causa de la globalización, y en el que la automatización de tareas, el intercambio de datos y las IAs cobran cada vez más relevancia. Con esta propuesta, aspiramos a generar un debate político y social sobre el futuro, la responsabilidad individual y la colectiva.

El título de este TFM hace referencia a los sucesos que acontecen bajo el manto de la noche en el monte de dicha isla, rodeados de un aura de misterio, magia y miedo, ocultos del juicio ajeno y deseosos de existir. Alude a todas aquellas censuras que brotan al anochecer, temerosas y secretas pero, a la vez, cargadas de vida, y a la experiencia agridulce de contemplar estos fenómenos desde la lejanía, en el presente, tiñendo su recuerdo de nostalgia, impotencia, añoranza y temor por las experiencias vividas. Concibo el lugar como un delicado recipiente matriz que alberga elementos abstractos, difíciles de definir, como son los saberes populares, costumbres, dichos, creencias, temores, gestos, supersticiones. Estos nacen, se desarrollan y desaparecen con él. La idea de tratar el proyecto de esta forma, como alabanza y como crítica al origen, nace a raíz del incendio forestal acaecido el verano de 2023 en la isla, una catástrofe que es más frecuente cada año que pasa. Es precisamente tras haberlo vivido en primera persona, siendo testigo de cómo el monte se calcinaba y habiendo tenido que hospedar a mi familia paterna en mi propia casa por la evacuación de los vecinos de la zona, y por encontrarme actualmente en la seguridad de la distancia, lo que nos permite valorar los sucesos y estudiar el entorno con mayor veracidad, con la perspectiva de quien ya no está experimentando en sus carnes esas vivencias.

Las obras creadas, al igual que las de nuestro TFG, reúnen materiales tanto tradicionales como tecnológicos, continuando con la idea de generar una conversación entre procesos y materiales de distinta índole. La información táctil de aquello creado artesanalmente evidencia una conexión humana que amenaza con extinguirse en la actualidad, saturada por la información tecnológica (Buszek 2011, p. 2). Al utilizar ambas, busco crear un diálogo que mitigue la obsolescencia de una y la vertiginosidad de la otra, y a la vez encontrar una reconciliación con elementos dicotómicos, pero que resultan ser igual de alienantes, como son el envolvente mundo *online* y el solitario

---

<sup>1</sup> Técnica de tatuaje en la que sólo se utiliza la aguja.



mundo rural. Exploramos estas cuestiones plásticamente valiéndome de procesos artísticos como son la serigrafía, el vídeo, la escultura con diferentes materiales, como el metal o la madera, la ilustración digital o la fotografía, teniendo muy presente la intercalación y fusión de estos dos mundos.

Moviéndome entre dualidades, Identidad-Territorio, cercanía-lejanía, presente-pasado, artesanal-tecnológico, mundo *online*-mundo rural, desarrolla mi práctica artística y mi trabajo de investigación.

#### 4/ Objetivos. Qué queremos, adónde vamos.

Para este Trabajo de Fin de Máster pretendemos analizar, desde la subjetividad del punto de vista propio y la cimentación teórica recurriendo a diferentes autores, el mundo material que nos rodea, con el objetivo principal de señalar e investigar problemáticas concretas que nos definen como individuo, y que simultáneamente atraviesan y resuenan con la condición de muchas otras personas. A través de un ejercicio de entendimiento y reflexión personal, encuentro elementos en común que me permiten crear comunidad, reflejando las conclusiones de este análisis mediante la práctica artística. Establecemos, por ello, dos puntos principales desde los que hemos desarrollado el trabajo, con los que voy concretando y profundizando en los aspectos más relevantes. Se trata de la identidad y cómo ésta se desarrolla en específico en el mundo *online*, y el territorio afectado por el fenómeno turístico. Estos puntos parten de una investigación previa más introspectiva, en la que analizaba el subconsciente y su desarrollo en el espacio físico del hogar.

Por lo tanto, como ya hemos señalado, el objetivo principal es generar una propuesta artística, titulada *Hurgar en el Cemento (2024)*, formada por cinco diferentes propuestas que reflejen las cuestiones que hemos abordado en el marco teórico. De esta forma, definimos una serie de objetivos específicos que permiten llevar a cabo esta tarea:

- Estudiar y definir los conceptos de identidad y territorio, desarrollándolos desde un punto de vista tanto personal como bibliográfico, que nos permita crear una obra multidisciplinar acorde.
- Generar una investigación tanto distanciada como situada para poder analizar las sensaciones y cualidades de ambos puntos de vista, desplazándonos para ello hasta el lugar físico en el que han acontecido las eventualidades estudiadas.
- Profundizar en la relación entre mundo rural y mundo *online* en la contemporaneidad, teniendo en cuenta las condiciones en las que navegamos la realidad en contacto con ambos.

- Elaborar una crítica a la insostenibilidad del fenómeno turístico actual y, consecuentemente, al modelo capitalista en el que se inscribe y del que constituye una de las herramientas principales, materializando esta crítica a través de obra interdisciplinar.
- Analizar cómo han afectado estos factores señalados, el turismo, el mundo rural y la identidad digitalizada, a la manera en la que nos relacionamos con otros lugares y espacios físicos.
- Realizar una búsqueda e investigación de referentes artísticos y autoras, tanto teóricas como prácticas, que traten estas mismas cuestiones, que ayuden a definir, contrastar y enriquecer mi propio proyecto.
- Establecer una comparativa entre materiales tradicionales y táctiles, que necesitan ser trabajados de forma manual, frente a los medios digitales, y cómo la dicotomía que esto supone afecta a la hora de insertarnos e interactuar con el mundo.
- Trazar una cartografía conceptual que justifique los motivos por los que consideramos que estos conceptos se interrelacionan, en qué grado sucede y a qué se debe su relevancia.
- Desarrollar un corpus artístico que materialice las conclusiones a las que lleguemos, teniendo en cuenta de qué forma se quiere difundir, qué mensaje se quiere transmitir y a qué público va dirigido.

## 5/ Metodología

Como hemos planteado anteriormente, este Trabajo de Fin de Máster parte de una investigación previa, realizada en el Trabajo de Fin de Grado. Para éste último empleé una metodología sistemática, siguiendo las fases propias de un trabajo académico. En primer lugar asenté unas bases teóricas a partir de las que elaboraré el marco teórico que englobaba la investigación, antecedentes y referentes, mientras que, de manera simultánea, desarrollé una práctica artística que respondiera al estudio. Tomando este procedimiento como referente, para el TFM materializamos la práctica a partir de la investigación teórica, avanzando de obra en obra según ampliábamos los conocimientos teóricos y con un *modus operandi* más intuitivo. En el campo teórico partimos de la premisa de querer investigar sobre dos temas principales, que además se interrelacionan, para responder y respaldar mis inquietudes artísticas actuales. Estos son la Identidad y el Territorio, tras haber investigado previamente sobre la Identidad y el Hogar para el Trabajo de Fin de Grado. Si antes me interesaba conocer cómo se desenvuelve el individuo en el entorno seguro, cobijado e íntimo que es el lugar en el que crece y al que llama hogar, ahora el foco se mueve a cómo el individuo interactúa con el exterior que le rodea, y cómo éste le influye y deja su

registro. Empezamos abordando al individuo antes que al entorno, pretendiendo ir de menos a más.

En el marco teórico, primero hacemos una introducción general de los temas planteados, desarrollándolos, contextualizándolos e interconectándolos simultáneamente. Una vez asentadas las bases teóricas generales, pasamos a hablar de cada propuesta concreta, en el apartado siguiente. Para la primera propuesta, *Herramientas de Edición* (2023), la investigación se centró en Remedios Zafra y en su libro *Un Cuarto Propio Conectado, (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo* (2010) donde reflexiona sobre la forma en la que la tecnología se inserta en nuestras vidas, y en concreto en el espacio íntimo que conforma la habitación propia. La autora plantea la pantalla y el mundo digital como una ventana pasiva al mundo exterior, otorgándole nuevas cualidades al espacio resguardado en el que se inserta el dispositivo. Contrastamos y añadimos a este discurso la concepción del *Hogar* que Gaston Bachelard desarrolla en *La Poética del Espacio* (AÑO), al igual que el famoso artículo escrito por Nicholas Carr en el que reflexiona acerca de la manera en la que el cerebro se adapta al dispositivo digital, titulado *Is Google Making Us Stupid?* (2008) y la respuesta del antropólogo Marshall McLuhan (2010, p.176), en la que señala la poca consciencia que se tiene a nivel social sobre los profundos efectos que causa la digitalización de la realidad sobre la plasticidad cerebral, moldeándola a su antojo. El tema que estudiamos es puesto en relación con obras como *Perfect Blue* (1997), película dirigida por Satoshi Kon. En esta primera investigación queremos definir cómo concebimos el concepto de Identidad, que acompañará a toda nuestra obra tanto teórica como de forma práctica.

En la segunda propuesta, una vez habiendo establecido el punto de vista desde el que se tratará la Identidad, se la inserta en un lugar físico, concreto y desconocido al que se le buscan, desde la añoranza, similitudes con el hogar. Se empieza así a abordar el tema del Territorio, continuando con la línea de analizar la realidad en relación con la tecnología. La propuesta *A la Orilla* (2023) trata la dificultad a la hora de interactuar con un entorno físico desde una percepción acelerada y saturada por el mundo digital, y propone combatir este problema mediante el análisis detallado de aquel lugar en el que uno se encuentra en el momento. Estudiamos lo que Gerard Wajcman denomina la *Cultura de la Mirada* (2011, p.52) y la forma en la que el autor, así como otras como Hito Steyerl (2014), teorizan sobre la realidad. También analizamos, principalmente, la obra artística de Steyerl, entre otras como Lucía Dorta con su obra *Alter Ego* (2021).

Para la tercera propuesta, *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), abordamos de lleno el Territorio desde el recuerdo personal y el archivo *online*, siguiendo con la investigación que envuelve a Steyerl (2014), Wajcman (2011) y Zafra (2010), haciendo especial hincapié en *Los Condenados de la Pantalla* (2014) de Steyerl, donde habla de cómo la realidad se ha fragmentado en una infinidad de pedazos y es tarea de cada

persona reconstruirla. Para esta tercera propuesta proponemos un *ciber-paseo* por las ruinas de un sitio que ya no existe, el lugar de procedencia de la autora de hace más de 10 años, tratando de reconstruir y reinterpretar los restos como si del *Angelus Novus* (1920) de Paul Klee se tratara, a través de videoblogs de la infancia que se van encontrando en un mapa de *Google Maps*. Comparamos y contextualizamos esta investigación con la obra de artistas con carácter climático y ecológico, como *Cinere* (2016) de Nuria Mosqueira, pertenecientes al proyecto *Inner Nature*<sup>2</sup>. En la cuarta propuesta, *En València con una Cámara* (2024), vemos cómo Identidad y Territorio se unen del todo en la actualidad. La obra le debe su título a *In the Canaries with a Camera*, libro publicado por Margaret D'Este en 1909, y que ha supuesto un gran punto de referencia para estudiar a la sociedad canaria de principios del siglo pasado. La artista busca criticar, desde la sátira, la compleja condición de turista, cómo este se relaciona con el lugar que visita y qué implicaciones tiene. Así, logra comprender mejor su propia condición de visitante en un lugar nuevo como es Valencia, a la vez que esto se ve condicionado por provenir de una colonia periférica asediada por el turismo. También estudiamos las repercusiones de la lupa magnificadora que constituyen las redes sociales sobre el territorio expuesto en estas. Recurrimos a la investigación previa sobre identidad, digitalización y territorio, y al antropólogo Fernando Estévez, que analiza exhaustivamente la cuestión del turismo en su libro *Souvenir, Souvenir* (2019). También, estudiamos especialmente el trabajo fotográfico y antropológico de Lilia Ana Ramos Martín, cuya obra se basa en documentar la Comarca de Acentejo, a la que pertenece La Matanza, nuestro pueblo de origen.

Finalmente, la quinta y última propuesta funciona como conclusión de las reflexiones desarrolladas en las obras predecesoras, culminando además con nuestra práctica artística actual. Sin embargo, hemos de tener en cuenta que la investigación seguirá en constante desarrollo, pues concebimos nuestra práctica artística como parte vital de nuestra vida y una herramienta indispensable para entenderla y analizarla. Como ya hemos mencionado anteriormente, *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024) nace como respuesta práctica antes unas cuestiones planteadas por la artista Pilar Boullosa en su exposición *Invasores* (2024), siendo la técnica de tatuaje *handpoke* un perfecto ejemplo de herramienta subversiva, manual y física. Entendemos el acto de tatuar, especialmente con la técnica de *handpoke*, como combativo, resistiendo al paso del tiempo y aplacando elementos como la vertiginosidad, la obsolescencia o el *fast fashion*, característicos del modelo de producción actual. La propuesta se respalda en la investigación previa, donde hacemos especial hincapié en *Souvenir Souvenir* (2019), libro en el que Estévez profundiza en el hecho de que la identidad del territorio canario se construye en base a la percepción turística y exotizada del lugar y

---

<sup>2</sup> <https://innernature.webs.upv.es/> [Consulta 15-05-2024]

cómo esto empapa todos los ámbitos, desde la memoria histórica hasta la forma en la que se construyen y distribuyen las casas de sus habitantes. Aprovechamos la coherencia de los temas tratados por Boullosa, que profundiza en el estudio del sujeto contemporáneo y su relación con el entorno y la naturaleza, entendiendo por esta última la armonía entre seres vivos y materia inerte, y en la incontrolable transformación digital (inteligencia artificial, Internet, robótica, nanotecnología...) que intensifica y acelera la globalización.

En cuanto al proceso práctico, hemos tenido muy presente la experimentación, la hibridación y la conversación entre medios y técnicas, al justificar esta investigación de materiales la búsqueda por entablar, entre lo tradicional y lo tecnológico, una crítica y una conversación en las que hayan aspectos en los que ambas se beneficien de la otra para, como hemos mencionado con anterioridad, combatir así la obsolescencia de la primera y la vertiginosa saturación que supone la segunda. Para ello, nos hemos valido de los diferentes talleres presentes en la UPV, como son el taller de serigrafía, los talleres de madera, metal y cerámica, el taller de tipografía, la mediateca o la biblioteca. Hemos puesto especial atención en materializar una obra táctil en la que haya un registro visual de las herramientas utilizadas, que el ojo sea capaz de determinar por dónde hemos cortado, lijado, tallado, estampado, o donde ha habido errores visibles. En lo que a la obra digital respecta, hemos buscado ese equivalente de proceso registrado y de rastros, trabajando con Google Maps, una cámara kodak digital compacta, modelado 3D y audio. Las asignaturas en las que hemos desarrollado las siguientes propuestas son Proyectos Fotográficos desde la Práctica Artística<sup>3</sup>, Creación Audiovisual y Práctica Artística Contemporánea<sup>4</sup>, Procesos Experimentales de Serigrafía<sup>5</sup>, Talleres de Creación Escultórica: Madera, metal y cerámica<sup>6</sup> y Arte y Diseño Visual<sup>7</sup>.

---

<sup>3</sup> Impartida por Ana Martí Testón.

<sup>4</sup> Impartida por Cristina Barbero Abreu y María Lorena Rodríguez Mattalia.

<sup>5</sup> Impartida por Jonay Nicolás Cogollos Van der Linden.

<sup>6</sup> Impartida por Daniel Tomás Marquina.

<sup>7</sup> Impartida por María Nuria Rodríguez Calatayud.

## 6/ Marco teórico y Referentes

### 6.1/ Contexto. *El árbol que talaron / La casa de la que nos marchamos*

«*Pero allí donde está el peligro / crece también lo que salva.*»  
–Hölderlin 1995, p, 395.

Al pensar en qué queremos conseguir con este trabajo, nos remitimos a una serie de conversaciones que han sido recurrentes a lo largo de nuestra vida, sobre el acto de definir nosotras mismas unas bases para nuestras vidas, una cultura, unos espacios seguros y una colección de saberes y tradiciones neonatas con las que buscamos fervientemente impregnar el lugar que habitamos si carecemos de un lugar, si se nos ha negado o se nos ha expulsado de la cultura predominante. Según Fernando Estévez (2019, p. 9) las maneras en las que los seres humanos se relacionan, interactúan y se comportan son tan promiscuas y variopintas, que nunca ha existido un sistema veraz de normas lo suficientemente estable o duradero como para denominarse cultura, tal y como la entendemos. No estamos ante un concepto anclado en el tiempo y mantenido por tradiciones que heredamos durante generaciones, sino ante información en estado de incesante flujo, desde las culturas más primitivas hasta las más modernas.

Al no poseer una sensación de pertenencia a un lugar concreto, siempre hemos sentido la necesidad de analizar a fondo nuestro entorno, buscando una familiaridad, una colectividad y una complicidad de las que carecíamos, sobre todo en edades tempranas. El proceso de búsqueda y experimentación con el espacio siempre estuvo ligado a nuestras experiencias personales, y es en esta exploración donde descubrimos que hay espacios que no están pensados para según qué cuerpos. Nuestra experiencia en estos espacios fluctúa desde la ambivalencia, un mismo espacio puede ser, a la vez, seguro o peligroso, cómodo o incómodo. Puede ser violento o incluso deseante, puede revelar sus entresijos y permitirnos reconvertirlo en espacios para nosotras (Moreno, 2020.)

Tanto en nuestro trabajo como en nuestra investigación teórica nos es imposible escindir la conversación teórica de las experiencias y vivencias personales por lo que, a lo largo de este TFM, iremos desgranando conceptos e ideas de la mano de autoras que nos sirvan de herramienta para definir y matizar acontecimientos de nuestra propia vida, para así trasladarlos a nuestra práctica artística. Como ya hemos mencionado anteriormente, crecimos en el pueblo tinerfeño de La Matanza de Acentejo, concretamente en lo que denominamos la parte alta; la zona rural justo antes de que comience el monte que corona la isla. Durante los primeros y vulnerables

años de nuestra vida, coincidieron una serie de factores determinados, a raíz de los cuales siempre hemos tenido presente el mismo dilema dicotómico. Por un lado, sentimos un gran desarraigo hacia nuestro lugar de proveniencia, hacia su gente, hacia sus relatos e historias, causado por no haber hecho vida en el pueblo, por el desinterés que predominaba en nuestra familia por integrarnos en él, impulsado por un tremendo complejo de inferioridad, ignorancia y por la carencia de concienciación histórica. La mayoría de nuestros recuerdos se condensan en el espacio físico de la casa, del hogar, y en el de la escuela, localizada en la zona metropolitana de la isla. Finalmente, desde una edad temprana se nos hizo saber que éramos un cuerpo abyecto y anómalo, una rareza que no acaba de encajar, compleja de definir, de asimilar, de asociar, una persona *queer*. A la vez esto se suma, irónicamente, a una marea infinita de otras rarezas que intentan ser ahogadas, fenómeno que sucede especialmente en pueblos pequeños y en el ámbito escolar. El habernos enfrentado a estas experiencias con una carencia de referentes coincidió con el auge de Internet, en la década de los 2000. El insertarnos en el mundo *online* en la preadolescencia, sin ningún tipo de supervisión parental, repercutió profundamente en la manera en la que entendemos el mundo actualmente. Es aún y especialmente a día de hoy, una costosa tarea señalar los efectos que la tecnología ha tenido y continúa teniendo a todos los niveles de nuestra existencia (McLuhan 2010, p. 24), pero fue en ese mundo no palpable que encontramos al otro lado de la pantalla, donde por primera vez entramos en contacto con otras personas afines a nosotras y en situaciones de aislamiento similares. Por otro lado, desde que alcanzamos la mayoría de edad y ganamos autonomía, nos ha movido el impulso de conocer y de entender activamente ese lugar, para obtener respuestas a las complejas incógnitas personales a las que nos hemos enfrentado, anteriormente en soledad, desde que hemos ganado independencia. De reclamar el lugar como nuestro y poder deshacer el nudo que se forma en la garganta al hablar de él. A esto añadimos condiciones concretas y situadas del territorio, una colonia periférica, catalogada de destino turístico desde el siglo pasado y reconstruida y redefinida por ese mismo motor turístico-capitalista en la actualidad, un motor impasible que descarta todo aquello que no encaje con la experiencia turística y que está alimentado por un extendido y subjetivo sentido de insuficiencia, característico de la vida moderna.

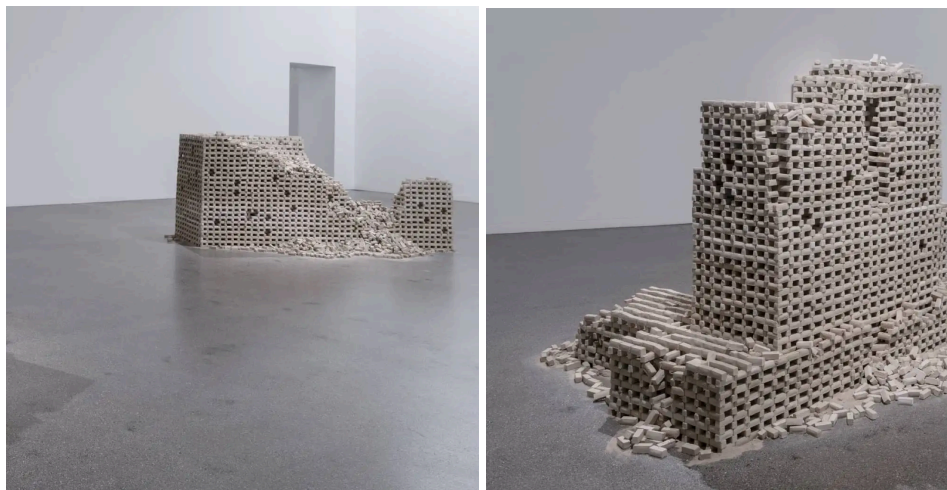


fig.2 *Catastrografías* (2019-2020), Abraham Riverón.

El artista centra su investigación en el concepto de poder y como éste encuentra formas de manifestarse a través del paisaje, la historia, la memoria local. Parte de las reflexiones situadas, analizando su pasado familiar en la isla canaria de Tenerife, y cómo repercutieron en la memoria histórica de Canarias hechos como el periodo franquista, la transición democrática, el colonialismo o la explotación del paisaje y de su población en pro del sector turístico (Riverón, 2021)

Estévez (2019) habla de cómo el éxito experimentado por el modelo turístico se debe a la propia incapacidad de las sociedades contemporáneas para interpretar por sí mismas el mundo que les rodea y que, como consecuencia, están profundamente vinculadas con la muerte, a pesar de que el objetivo primero de la experiencia turística es la evasión de esta - cabe mencionar que esta relación antinatural con la muerte se ve propiciada por la digitalización que mencionábamos, el constante bombardeo de información e imágenes *online* genera una falsa ilusión de inmortalidad. La muerte que estaba integrada en la vida como un factor más ahora se vuelve una entidad desconocida de la que renegamos (Virilio, 2012). Es por ello que el sentido de insuficiencia experimentado colectivamente se llena, de manera temporal, mediante lo que el autor denomina «Eucaristía», que consiste en la renovación de nuestra fe en la vida consumiendo los vestigios espirituales del Otro, de su esencia y sus tradiciones, a través del ritual del viaje turístico. La pérdida de espiritualidad experimentada por las sociedades modernas busca redirigirse y canalizarse en procesos que renueven su fé en la vida. Estas condiciones las compartimos y resuenan con la explotación de otros territorios colonizados, por lo que aquellas inquietudes estudiadas en el presente trabajo son, a la vez, inquietudes compartidas. El tener estos hechos tan presentes nos permite la reflexión frecuente sobre la dualidad *arraigo-desarraigo*, y que queramos generar una dialéctica para establecer un mensaje concreto y una cultura personal transmitida mediante nuestra práctica artística. Si toda nuestra experiencia se limita a las vivencias individuales y contextualizadas, pero a la vez sentimos una fuerte conexión



con el territorio, dictaminada por las emociones de toda una vida acontecida allí, buscamos reunir nuestros propios saberes, nuestro propio *modus operandi*. Aprovechamos también para ello nuestra condición actual, en la que no nos encontramos viviendo en el lugar descrito y podemos analizar los eventos desde la seguridad y el enfriamiento de la distancia, no sin la cierta amargura melancólica que envuelve los recuerdos de un lugar amado al que ya no se puede regresar, al menos no tal y como se encuentra hospedado en el subconsciente. También añadimos el hecho de que a esta migración por estudios que hemos hecho la acompaña un fenómeno muy presente entre aquellos que dejan atrás su lugar de procedencia asfixiado por visitantes externos: el no poder volver porque no hay hueco al regreso. Pues donde hemos crecido ahora se encuentre la casa de alguien desconocido, más rico, supuestamente más culto, más europeo, presumiblemente con más derecho a vivir allí que nosotras.

Pienso en cómo nosotras tenemos que rescatar, resucitar y redefinir nuestro propio folclore remitiéndonos a los saberes populares, a la experiencia propia, al boca a boca, y a las costumbres familiares. A la labor de contraste que ejecutamos entre los relatos que se nos inculcan, inmortalizados en texto y asentados en la memoria histórica, que se sitúan fuera y por encima de los grupos, introduciendo divisiones que se fijan para siempre (Halbwachs, 2004) y aquellos relatos de los que tenemos que ir desenterrando activamente fragmentos olvidados, para hallar narrativas más reales y veraces, donde las líneas son más difusas que las pautadas por la historia, similares a las lindes irregulares e inciertas que separan terrenos colindantes. Este trabajo de formalización y de señalamiento de realidades existentes, que se pasan por alto o no se reconocen, que se mantienen a los márgenes, consciente o inconscientemente, hasta su pérdida, está siendo llevado a cabo por muchas otras voces de artistas y autoras coetáneas, con las que mantengo una red de contacto y aprendizaje mutuo, nutriendo nuestras investigaciones en pos de un imaginario y unos conocimientos colectivos. Sin la colectividad y el apoyo mutuo, no llegaríamos hasta donde estamos ahora mismo. Para *Colapso*, exposición colectiva que tomó lugar en el *TEA Tenerife Espacio de las Artes* en 2022, las artistas Maï Diallo y Lucía Dorta Abad hablaron, mediante la pieza *Ciclos de Gestación* (2022), de las mujeres en Canarias, concretamente reconociendo las técnicas a las que antaño recurrían para abortar, con la ayuda de hierbas abortivas que se encuentran en el archipiélago, dando así luz a un tema no sólo invisibilizado, sino también tabú.



fig.3 *Ciclos de Gestación* (2022), Maï Diallo y Lucía Dorta. Parte de la exposición colectiva *Colapso*, celebrada en el TEA Tenerife Espacio de las Artes.

Dorta ya había trabajado estos conceptos anteriormente, siendo las mujeres y la memoria situada en Canarias temas centrales de su obra artística. Su preocupación por documentar aspectos tan delicados de la sociedad tinerfeña, y más concretamente de Los Silos, de donde procede, nos inspiró a la hora de posar nuestra propia mirada en lo que nos rodea inmediatamente. La artista analiza su entorno y su pasado de forma minuciosa, aprendiendo así tanto de las innumerables mujeres que la precedieron, como de ella misma. En *Alter Ego 1986* (2021) parte del estudio de la geografía feminista y reconoce a las mujeres como portadoras de la memoria colectiva familiar. Valiéndose de un dron, explora el recorrido, tránsito y movimiento de los *cuerpos otros* en un entorno periférico rural por el que las mujeres no irían solas desde el pensamiento y la práctica situados, trabajando en torno al lugar concreto en el que acontecen los hechos que aborda en su obra.

El espectador encarna, a través del dron, la mirada curiosa, intrusa, carente de contexto y cargada de intención pornográfica. Una mirada masculina, *por-encima-de*, dispuesta a definir bajo sus propios criterios qué es lo que se encuentra abajo, en el suelo (Diallo y Dorta, 2021).



fig.4 *Alter Ego 1986* (2021), Lucía Dorta Abad.

Para establecer y definir este conjunto personal y colectivo de saberes que genere una cultura (rea)propia(da), me remito también a Hito Steyerl y a su análisis del mundo actual (2014). Steyerl considera que, a finales del S.XX, la humanidad alcanzó un punto de no retorno, desde el cual hemos venido experimentando una involución en la que todo aquello que se había construido por el trabajo y la solidaridad social empezó a sufrir una desrealización. La historia ha sido reemplazada, y en su lugar ahora se encuentran un infinito flujo recombinatorio de imágenes fragmentarias y abstractas, y una conciencia política reemplazada por una combinación aleatoria de actividades precarias y frenéticas. Es precisamente en este caótico y vertiginoso momento en el que podemos reinterpretar el mundo a nuestro antojo, valiéndonos de los fragmentos de lo que una vez fue y ensamblándolos de nuevo. Dice Steyerl que es en la espiral de desrealización que codifica de nuevo todos los aspectos vitales, donde se empiezan a atisbar nuevas formas de solidaridad, y se propone a trazar una cartografía de esta nueva sensibilidad emergente para entender cómo pueden los individuos reconocerse de nuevo en esta era de cambios indefinidos y de fundamentos rotos. Tanto ella como otros autores, como Wajcman (2011), por ejemplo, coinciden en esta idea de que el mundo actual ha sufrido una ruptura total, que nos obliga a repensar todo cuanto nos rodea. Nos valemos de esta idea como referencia, trazando una línea de investigación que nos permita hallar en el camino las herramientas que materialicen nuestras propias costumbres, nuestra propia cultura conformada a partir de infinitos matices, anécdotas, relatos y experiencias que nos hayan atravesado.

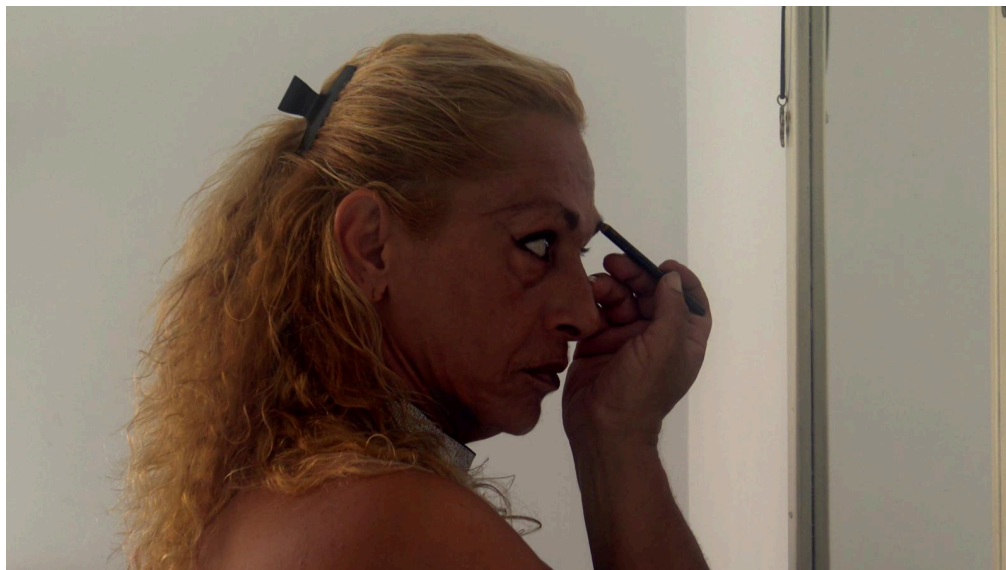


fig.5 *Calima Rosa* (2023) dir. Ismael Cabrera.

*Calima Rosa* es un documental que brinda un foco de luz a la represión sufrida y a las experiencias vividas por varias personas disidentes de género y sexualidad del archipiélago canario.

La división del título en dos apartados, «La casa de la que nos marchamos / El árbol que talaron», se debe a dos puntos de inflexión que nos han marcado y que han sido crudos recordatorios, tanto de nuestra propia vulnerabilidad como de la vulnerabilidad del ecosistema que nos rodea. Definimos y operamos con la idea de una memoria emocional, costumbrista, y no escrita, por ende más frágil y difícil de señalar. Al morir, desaparece cualquier prueba material de su existencia. Es finita en tanto que nosotras también lo somos. Nuestra primera casa es un recipiente simbólico, igualmente frágil y efímero, que alberga los comienzos de esa leve memoria. Un archivo de registros de nuestra propia existencia y nuestra psique, recogido entre cuatro paredes y al que sólo nosotras mismas podemos acceder.

*«El deseo de estar siempre lejos,  
como un animal enfermo.  
El deseo de crecer lejos, como un animal sin piel.  
El deseo de ser extranjera,  
para poder invadir la piel.  
Cuando era niña no tuve un árbol,  
cuando fui joven no tuve casa,  
y ahora que no he crecido,  
no tengo lengua ni corazón.»*

–Roberts, 2021, p.56.

El primer apartado, «*La casa de la que nos marchamos*», alude al momento en el que mi madre, mi hermana y yo decidimos irnos de la casa de mi padre, la que se encuentra a ras de monte y de la que hablamos principal y recurrentemente en este TFM, refiriéndonos a ella como primer hogar, para vivir con mis abuelos maternos. Desde ese momento, sólo hemos vuelto allí para visitarla, y es desde entonces cuando he sido consciente de cómo de presente se halla en el inconsciente el espacio físico en el que nos hemos criado, y de su relevante papel como vasija custodia de la memoria. Nos encontrábamos anhelando el regreso a aquel lugar a pesar de todo lo que experimentamos allí, buscando esa misma sensación de confort y recogimiento en otros espacios o cualquier vestigio de ella, y adoptando las mismas dinámicas que habiéndolo habitado. El hogar nos devino en profunda cicatriz que nunca acaba de sanar. En *El Sacrificio* (1986), película dirigida por Andréi Tarkovski, la amenaza de una bomba nuclear sacude el hogar de una acomodada familia europea, cuyos problemas mundanos quedan totalmente olvidados en el momento en que su estabilidad y sus vidas están en peligro. Al no quedar otra alternativa para salvar a los seres queridos, el protagonista, Alexander, recurre a la ayuda de una bruja, con la que pacta sacrificar todo cuanto le es amado si les salva de su inminente muerte. Al día siguiente, todo ha vuelto a la normalidad, por lo que se ve obligado a cumplir su promesa, quemando la casa familiar y siendo posteriormente encerrado en un psiquiátrico. Su capacidad de sacrificio resuena con nosotras, si todo lo que queremos en este mundo está a punto de desaparecer, y se nos planteara una alternativa para evitarlo a costa de nosotras mismas, ¿accederíamos a ello, tal y como lo hizo Alexander? O, por el contrario, nos planteamos si estaríamos dispuestas a enterrar en la memoria el hogar amado, revisitándolo de vez en cuando en ese espacio no palpable. Aunque no hayamos encontrado una respuesta exacta, tenemos claro que la segunda opción no es viable, ya que estos acontecimientos que nos han marcado de por vida llegan al punto de la obsesión. Annie Ernaux (2019) habla de una desbocada pasión amorosa que no le permite transitar en el día a día con normalidad. Que evita todo aquello que la aleje de su ensimismamiento, y que es legítimo oponerse a todo aquello que le impide entregarse sin límites a esta pasión. Nos encontramos en ese preciso punto de experimentar una intensa sensación de amor, pero éste no se ve focalizado en una sola persona, sino en toda una red de amistades, amores, lugares y sensaciones cuyo recuerdo se vuelve más vívido siendo ensalzado y agudizado por la distancia espacial. Es por ello que concluimos que este trabajo es la forma más eficaz de canalizar nuestras amorosas ansias y pasiones, nuestro sacrificio-*sin*-sacrificio es dedicar nuestra práctica artística a aquel hogar por el que sentimos un amasijo de emociones complejas.





fig.6 *El Sacrificio* (1986), dir. Andréi Tarkovski.

*«El inconsciente está no solo albergado, además está felizmente y bien instalado, en el espacio de su dicha.»* – Bachelard 1965, p.43

Según Gaston Bachelard (1965, p. 36) el primer hogar es una criatura viva que se instala en la memoria, acompañándonos toda la vida a través del vago recuerdo y las sensaciones escasamente concretadas. Lo concebimos como un espacio que pasa de ser habitado a habitar, como recuerdo embalsamado y trascendental, que se transfiere del plano físico al plano del recuerdo, donde toma un nuevo diseño, más abstracto y menos definido. En su interior han quedado inmortalizados los valores, el aburrimiento y las soledades experimentadas. Fagocita a otros lugares en los que vivimos, asimilándolos en su estructura onírica y ampliando así sus laberínticas estancias.

Consideramos que este planteamiento es lo más cercano que puede estar un recuerdo o una sensación a la inmortalidad, entendiéndose como una suerte de informaciones líquidas que cimentan, en mayor o menor medida, el *ser-casa* hospedado en nuestra memoria, un espacio que perdurará aún cuando ya no estemos, pues sus raíces habrán quedado enlazadas con las de otros *seres-casa*. Nos aferramos con uñas y dientes a esta concepción para hablar de la segunda mitad del título, *«El árbol que talaron»*, que alude al momento en el que, en plena cuarentena de 2020, decidimos volver a casa de mi padre para pasar los días que quedaban allí, al haber pocos vecinos en los alrededores. Era la primera vez en varios años que pasábamos tanto tiempo en aquel lugar, acudimos a él como a un bote salvavidas. Una vez llegamos, nos dimos de cara con una dolorosa realidad; varias de las huertas vecinas a la nuestra, anteriormente asilvestradas y rebosantes de vida, habían sido compradas por un extranjero de Europa del norte. Queriendo reconvertir los terrenos en viñedos, el desconocido había talado cada árbol y arrancado cada planta, dejando tan sólo la basta y desprotegida tierra. Aquellos enormes y centenarios castaños que se habían erguido orgullosos sobre nuestras cabezas durante toda nuestra vida, brindándonos cobijo,

sombra y frutos con cada otoño, y que habían visto crecer a nuestros abuelos, a nuestros padres y después a nosotras, ya no estaban. En su lugar quedaba tan sólo un triste y solitario tocón de árbol. Recordamos haber sentido traición antes que nada, ¿Cómo se habían atrevido los castaños a marcharse sin haberse despedido antes de nosotras, cómo tan siquiera no nos habían dedicado una palabra de aviso? Tras un breve llanto, quedamos en silencio. Nuestros padres habían aceptado el luto ante lo inevitable, ante algo que escapaba a su control. Cualquier queja que profirieran nuestras bocas sería antes recibida como una molestia que como un desahogo. La repentina mortalidad y temporalidad de las cosas, de la que no habíamos sido conscientes hasta ese momento, se nos hizo de pronto muy presente. Temíamos el hecho de que, a raíz de ese evento, cada vez que volviéramos a visitar el viejo hogar hubiera desaparecido, sin previo aviso, un nuevo trozo. Un muro un poquito más estrecho, constriñendo el patio interior que conectaba nuestra casa con la casa de nuestra abuela, una puerta de entrada encogida, por la que ahora sólo podíamos pasar agachándonos, o unas farolas cuya diezmada y exhausta luz ya no alumbraran la casa, haciéndonos más difícil la tarea de encontrarla en medio de la noche.

*«¿Que es sacrilego destruir? No lo que es bajo, ya que eso no tiene importancia. No lo que es alto ya que, aunque se quisiera, no se lo podría tocar. Los metaxu. Los metaxu son la región del bien y del mal. No privar a ningún ser humano de sus metaxu, es decir, de esos bienes relativos y mezclados (hogar, patria, tradiciones, cultura, etc.) que calientan y alimentan el alma y sin los cuales, fuera de la santidad, una vida humana no es posible.» – Weil 2007, p.146*

### 6.1.1/ Antecedentes propios, *Manual para el topoanálisis del hogar* (2022)

Como ya hemos mencionado anteriormente, en nuestro Trabajo de Fin de Grado comenzamos a explorar estas cuestiones desde una óptica más íntima, analizando los recovecos del espacio físico que supone el hogar, desde la introspección y la vulnerabilidad. Hemos decidido hablar de él, también en el marco teórico, para ofrecer un mayor contexto al presente TFM y para señalar nuestra autorreferencialidad, puesto que nuestra línea de investigación nace a raíz de este: siendo, además, *Hurgar en el Cemento* (2024) el camino a seguir. Una vez ya hemos hablado de lo interior, de lo íntimo, nos lanzamos a estudiar nuestro entorno. La propuesta se conformaba de cinco obras que abordaban diferentes aspectos de unas mismas problemáticas, desarrolladas en la privacidad de este espacio. A través del juego y la participación colectiva, las visitantes interactuaban con las obras explorando, tocando, siendo grabados por ellas, activándolas... Al igual que en la presente propuesta, jugábamos con dualidades como analógico-digital, dentro-fuera, artesano-tecnológico, partiendo del concepto de hogar tal y como lo entiende Bachelard (1965). Según este autor, somos rodeadas y bienvenidas por sus paredes, repletas de esquinas y rincones que albergan recuerdos y nos protegen del ojo ajeno, permitiendo vivencias libres de juicio. Aquí, en este recipiente idílico de memorias y registros, toma lugar el desarrollo de un factor vital para el ser, la intimidad. Mientras nos formamos y tomamos consciencia de nosotras mismas, somos amparadas por la protección que nos otorga, gestándonos en su vientre. Para realmente conocerla y estudiarla, es mejor situar la intimidad en el espacio físico antes que en el tiempo, pues lo que deja huella es el lugar en el que sucede y las temporalidades se tornan en algo difuso. Por ello, es posible leer una casa y sus habitaciones como si de un mapa se tratara, ya que son diagramas que guían a la hora del análisis. Es aquí donde las pasiones se desarrollan y dan sus frutos, dejando registros de ello, mediante los que ir generando nuestra cartografía. El cúmulo de emociones y vivencias que supone el hogar trasciende el mundo físico, abstrayéndose y creciendo en el espacio del inconsciente, como un laberinto o una colección de informaciones que se va actualizando constantemente en la nube de Internet. Al tratar de describir este lugar no es necesaria la exactitud, pues es un concepto en constante flujo de cambio. Describir la casa equivale a enseñarla, por lo tanto este hogar interior se evoca con vagos recuerdos (Bachelard 1965, p.43). Hemos de limitarnos a intentar transmitir una idea aproximada, como al describir un sueño, que al final será la más fiel a lo descrito. En nuestro caso, para esta tarea recurrimos a abordar nuestra obra artística como pieza envolvente y sensorial, con el objetivo no de lograr una definición precisa, sino de tonalizar y analizar el espacio, permitiendo que quienes interactúen con las piezas no



sólo comprendan lo que las piezas quieran comunicar, sino que también las impregnen de sus propias perspectivas personales.

Para las piezas realizadas utilizamos materiales y técnicas de lento hacer, como pueden ser el *patchwork* o la madera, y digitales o tecnológicos, como una cámara de videovigilancia o un sensor de movimiento programado por *Python*<sup>8</sup>, combinando ambas modalidades, explorando sus límites y sus compatibilidades. Nos interesaba la tridimensionalidad, a pesar de partir desde la rama de la ilustración, en la que era primordial el dibujo. Aunque es innegable que en nuestra obra se evidencia una influencia dibujística, y que para nosotras el dibujo sigue siendo un aspecto esencial e insustituible del proceso creativo, nos encontrábamos con una insatisfacción total cuando nuestra práctica se limitaba a la planitud del papel o de la pantalla, pues son soportes que carecen de tactilidad, de cierto grado de interacción sensorial más allá de la vista, que siempre nos ha interesado. John Berger (2012) apuntaba que, en su desarrollo, el dibujo ha acabado adquiriendo cualidades vivas y orgánicas, gracias a las cuales se concibe más allá de un proceso técnico, siendo un ritual de descubrimiento versátil, casi líquido. Está en su naturaleza romper con los esquemas establecidos y expandirse a otros medios.



fig.7 *Manual para el Topoanálisis del Hogar* (2022), Renata Peraza.

---

<sup>8</sup> Lenguaje de programación informática.

Es por ello que, a medida que *Manual para el Topoanálisis del Hogar* (2022) se desarrollaba, iba perdiendo sentido que estuviera albergada en dos dimensiones. Buscábamos la participación colectiva a través del tacto, en la que la nostalgia de lo tradicional se construyera a partir del diálogo con determinadas gramáticas tecnológicas y digitales desde una obra más escultórica. Consideramos que en la hoja de papel se nos desvelan todos los secretos y entresijos, carece de las cualidades del juego táctil, pues al estar en dos dimensiones ha de recurrir a otros recursos a la hora de transmitir mensajes ocultos a simple vista. Mediante la intervención de piezas tridimensionales, nos vemos obligadas a generar interacciones con ellas para entenderlas, implicando cierto grado de picardía, curiosidad y timidez, que son precisamente los elementos necesarios para comprender nuestra propuesta artística, explorando sus propios límites y acercándose a materializar algo tan abstracto como son los pensamientos y el recuerdo. Mediante las manos, penetramos en las piezas para forzarlas a desvelarnos sus detalles.

Cuestionamos las concepciones tradicionales de material y de unidad artística, y aspiramos a romper las limitaciones del encuadre y del soporte, renunciando a contener nuestra obra en cuatro lados para expandirla en cualquier dirección, al igual que a finales del S.XX, cuando tuvieron lugar debates para definir el concepto del dibujo, que resultaron en historiadores del arte, como Giorgio Vasari, definiendo el dibujo no sólo como el acto físico de dibujar, sino también como el proceso mental del diseño (Seligman 2019, p. 12).

El autoanálisis llevado a cabo por Louise Bourgeois a través del dibujo es uno de los referentes principales que nos han impulsado a explorar las fronteras de esta disciplina, y cómo estas se desdibujan a medida que entra en conversación con otros medios. Bourgeois ahonda, a través de arte autobiográfico, en aspectos como su infancia y su psique de forma obsesiva y continua, recurriendo a este proceso hasta que se integra completamente en su práctica e incluso en su vida de forma inconsciente. Deleuze (2002, p.18) señalaba que el inconsciente ha de ser producido de forma activa, algo con lo que Bourgeois comulgaba, conversando con el dibujo hasta obtener una obra que reflejara los temas tratados fielmente. *Mujer-Casa* (1947), fue una de las muchas obras a través de las cuales la artista ahondaba en su propio inconsciente, tratando temas como la feminidad o la domesticidad desde su punto de vista, representando a una criatura híbrida entre mujer y casa que se compone de un torso mostrando atributos femeninos y una casa sustituyendo a la cabeza. De esta forma, Bourgeois hablaba de cómo a la mujer se la despoja de su identidad como ser humano y se la concibe y educa para dos únicos roles, de los que además es prisionera, que son los de cuidadora y de reproductora.

Tomamos estas ideas para generar una serie de piezas interactivas, que expusieran dinámicas de control y represión dentro del espacio físico de la casa y con las que las visitantes adoptarían un doble papel. Por un lado, de infante que juega inocentemente y, por otro, de perpetradoras del ecosistema orgánico, vulnerable y supeditado a su voluntad que representa la mente infantil en proceso de formación. Se relegaba a las visitantes el destino de las piezas, pudiendo trasponerlas, desorganizarlas e incluso destruirlas. Los objetivos principales eran, por una parte, generar un ambiente de debate en torno a la infancia, las dinámicas de poder y las vivencias experimentadas en el primer hogar, desde tres epicentros: el ocio, la tactilidad y la colectividad. Por otra parte, entablar una conversación entre medios y materiales artesanos (históricamente relegados a un segundo plano, asociados a lo femenino y a lo infantil - en definitiva, a lo frágil) y tecnológicos. Buscábamos una simbiosis entre ambos que mitigase las consecuencias negativas de la digitalización experimentadas por las sociedades postindustriales como son la vertiginosidad o la sobre-exposición en el mundo *online*, así como situar la obra en la contemporaneidad valiéndonos del uso de la tecnología.



fig.8 *Mujer-Casa* (1947), Louise Bourgeois.

### 6.1.2/ Sobre la Identidad digitalizada. Mi presencia *online* es una ciber-marica de género difuso.

«La humanidad que antaño, con Homero, había sido objeto de contemplación para los dioses olímpicos, ahora ha pasado a serlo para sí misma.» –Benjamin 1994, p. 57.



fig.9 meme<sup>9</sup> que encontramos en la red social Twitter.

Este tipo de memes, que transmiten temas relevantes bajo capas de humor post-irónico, causaron, accidentalmente, que empezáramos a cuestionar nuestra identidad de género.

Al ponerlo en común con nuestras amistades físicas u *online*, todes llegamos a las mismas conclusiones: haber entrado en contacto con Internet en nuestros años de desarrollo temprano ha tenido consecuencias, tanto positivas como negativas, de las que nadie podría habernos advertido. Esto se debe a que éramos de las primeras generaciones, las primeras “*nativas digitales*”<sup>10</sup>, en insertarnos en ese nuevo mundo directamente, a la vez que también explorábamos, nos relacionábamos y socializábamos con el mundo exterior a través de las pantallas (Zafra, 2010), pues la presencia de las

<sup>9</sup> Contenido, normalmente distorsionado, satírico o cómico, difundido a través de internet.

<sup>10</sup> Generaciones que han crecido en contacto con la digitalidad, integrada en su día a día. La expresión fue acuñada por primera vez por Marc Prensky. El autor hace una diferenciación entre aquellas personas que han nacido en la era digital y las que han migrado a posteriori, a los que denomina *digital immigrants* (Prensky. 2010)

tecnologías de comunicación ha acabado por volverse ubicua en las sociedades postindustriales contemporáneas.

En los 90, en Internet proliferaron los foros y las comunidades de nicho, que gozaban de libertad y espacios seguros en los que relacionarse. Esto aportó horizontalidad a dichas relaciones, ya que lo que generaba vínculos entre usuarios eran, sobre todo, gustos en común, sin tener en cuenta factores condicionantes como género, orientación sexual o raza. No obstante, este periodo no consiguió perdurar en el S. XXI. Internet empezó a incluir más y mejores medidas de seguridad -que en la década pasada habían sido escasas o nulas-, las empresas ganaron cada vez más presencia, las redes sociales pasaron por un punto de inflexión con Facebook que catapultó su popularidad y, en definitiva, acabaron siendo terrenos construidos en base a archivos de realidad (Zafra, 2010). En la actualidad, vivimos en una sociedad totalmente conectada. Contamos con acceso a un sin fin de información y posibilidades pero, conforme se extiende el alcance de Internet, estando presente en cada vez más aspectos de la vida, se hace más intrincado, abstracto e inescapable.

Como consecuencia, se alteró por completo la manera en la que navegamos el espacio físico a todos los niveles. En 2008, Nicholas Carr publicó un artículo en *The Atlantic* titulado "Is Google Making Us Stupid?", que fue precursor a la hora de arrojar luz sobre la verdadera relevancia de esta cuestión. Carr (2008) señala la influencia mental sin precedentes que los medios digitales ejercen, similares a un líquido que se filtra por toda grieta o abertura y que se ha ocupado de alcanzar a cada proceso, a cada aspecto. El autor considera que los acelerados procesos de la Red erosionan las capacidades mentales de concentración y contemplación, reconfigurando nuestra plasticidad neuronal, que ahora espera registrar y procesar información de la misma forma que se construye en el espacio *online*: como una frenética corriente de incontables partículas. Nos remitimos, también, a las palabras de McLuhan (2010, p. 24), quien hablaba de cómo las tecnologías generan ambientes cuyos efectos no se producen meramente a nivel de opiniones y conceptos, sino que alteran los ratios del sentido y los patrones de percepción de manera constante y sin ninguna resistencia, similar al efecto de una pecera, que nos envuelve pero de la que no somos conscientes.

En nuestro caso, a día de hoy seguimos sin ser del todo conscientes de las consecuencias que ha tenido en nuestro desarrollo cognitivo y social el hecho de haber crecido siendo prácticamente criados por el mundo *web*; pero, a través de esta investigación, tratamos de establecer un (re)acercamiento crítico desde la experiencia y el conocimiento con los que contamos ahora, para ir entendiendo nuestra relación con un medio tan complejo como es el digital. Lo que sí sabemos es que todo aquello que encontramos en ese espacio cibernético suplió, hasta el exceso, las necesidades e inquietudes típicas de alguien joven, sumado a vivir en un



peblito sin una gran cantidad de estímulos sociales, en un estado de aislamiento del cual no éramos del todo conscientes. Nuestro primer contacto con la autopercepción y la expresión de género, que hasta la preadolescencia habíamos recibido a cuentagotas, vino dado, sin ningún tipo de control, sobre todo por *Habbo Hotel* o *Imvu*, juegos virtuales populares, de exploración y customización de personaje que nos brindaban una sensación de control sobre nosotros mismos que el mundo palpable no podía aportarnos. Cuando aún no conocíamos la palabra *queer*, ni éramos conscientes de que en el mundo físico también se puede experimentar con el cuerpo y con la expresión de género, en estos espacios de juego virtual ya nos encontrábamos presentándonos ante los demás avatares *online* como hombre o incluso como un *furry*<sup>11</sup>, de manera completamente natural e intuitiva. Encontrábamos en esta *performance* un nivel de liberación que ni tan siquiera nos habíamos planteado trasladar a la práctica física; desdoblábamos nuestra identidad en dos personalidades completamente distintas, y nos cuidábamos para que no coincidieran en ningún punto, salvaguardando la distancia entre ambas, pues nos era inevitable sentir cierta vergüenza si uno de los mundos entraba en contacto con el otro, al ser tan radicalmente distintos.

En *Perfect Blue* (dir. Satoshi Kon, 1997) la protagonista, Mima, una joven actriz japonesa, descubre que alguien está suplantando su identidad en foros *web*, interactuando con sus fans en su nombre. Aquella persona desconocida la conoce tan bien, que Mima empieza a cuestionarse si es ella misma quien responde, o si se trata de alguna entidad supraterrrenal que se ha obsesionado con ella. Su delirio llega a tal punto, que no distingue la realidad de la digitalidad, y este alter ego *online* cobra autonomía y conciencia propia, llegando a influir en el mundo físico.



fig.10 *Perfect Blue* (1997), dir. Satoshi Kon.

<sup>11</sup> Animales antropomórficos muy presentes en las comunidades *online*.

Este acto auguró el alcance y la influencia que tiene a día de hoy la Red sobre la realidad, reflejando la potencialidad de las dinámicas que se desarrollan en el mundo *online* y cómo éstas escapan a nuestro control.

Otro ejemplo del alcance de Internet lo encontramos en una conversación con nuestra amiga Cassiopea Acebes, hacker y programadora, sobre tácticas de difusión y manipulación de información en la Red a modo de maniobras combativas. Acebes nos habló de que, como *nativa digital*, en Internet ella ha desempeñado el rol de *lurker*<sup>12</sup>, y que había adoptado el papel de *hacker* de forma orgánica, al concebirlo como un papel inherentemente político. Históricamente los *hackers* surgen del cuestionamiento de cómo de libre tiene que ser la información, cómo se conservan los datos o qué legitimidad tienen las empresas privadas en el ciberespacio. Todos estos planteamientos forman parte de la cultura *hacker* que, de hecho, fue escrita por quinceañeros de los años 90. De ahí salen ramas como el *biohacking*, que consiste en realizar ese hackeo, esas modificaciones, directamente en el cuerpo. La informática era un campo muy atractivo para la gente *queer* y las minorías en general, era fácil pasar el día sentado frente a la pantalla y conocer a otras personas para crear comunidad. No tienes que quedar en persona, puedes conectar a distancia con otros miles. De ese tejido de comunidades nacieron tácticas combativas como el *swarming*<sup>13</sup> o el *astroturfing*<sup>14</sup>, útiles para dar visibilidad a ciertas realidades, temas o injusticias.

En definitiva, aunque actualmente contamos con una mejor concienciación en lo que a los efectos y consecuencias de Internet respecta, pues ya hemos visto el impacto que tiene a edades tempranas, cuando nosotres éramos jóvenes navegábamos el espacio virtual sin filtro alguno. Los estímulos que la *web* ofrecía suplían, de manera artificial, carencias características de la contemporaneidad, lo que propiciaba una relación obsesiva y de dependencia con lo que se encuentra al otro lado de la pantalla. Además, como ya mencionamos al hablar de la pérdida de espiritualidad del mundo que señala Estévez (2019), tendemos a buscar esos espacios que renueven nuestra fé en la vida, esta vez en el espacio virtual, que a través de su

---

<sup>12</sup> Se dedica a observar, pero no a participar. Es una dinámica un poco voyeur, al leer y observar pero no pronunciarse.

Ciertamente, es una experiencia limitada en tanto que quizás no obtiene toda la información que quisiera, pero sí que le da capacidad de análisis y puede detectar patrones o detalles.

<sup>13</sup> Forma de colaboración entre personas que no tienen por qué tener vínculos previos, que contactan a través de Internet para llevar a cabo un objetivo común. En Reddit, hay un evento anual llamado "R/place" que consiste en organizar a la gente en grupos para que intervenga sobre un lienzo, un mapa de píxeles. Cada usuario puede colorear un solo píxel cada determinado tiempo, y todos los miembros de un mismo grupo se coordinan para crear el mismo dibujo. Estamos hablando de coordinaciones de miles de personas, hay verdaderas maniobras tácticas para evitar que otro grupo de Reddit te quite terreno en el lienzo virtual.

<sup>14</sup> Se suele ver mucho en redes sociales. Se basa en reunir a una determinada cantidad de gente para que hable sobre un tema, normalmente de forma positiva. Se emplea también en campañas electorales y, sobre todo, como marketing. Coordinas gente para presentar una narrativa común, y esa información falsa que ha nacido a partir de un pequeño grupo de personas acaba siendo difundida y aceptada por la gente. Cambian la opinión pública sobre temas concretos.

naturaleza abstracta desencadena un juego dicotómico. Por un lado, la frialdad de la pantalla y la lejanía de los eventos que nos presenta, le otorga a Internet ese aura benjaminiana en la que encontramos un tranquilizador sobrecogimiento espiritual (Benjamin 2003, p.15); pero, por otro, es esa misma facilidad para acceder a ilimitada cantidad de información, que nos transmite una cierta sensación de omnisapiencia a nosotres mismas, lo que rompe con el misticismo y la espiritualidad necesarios, según muchas, para habitar el mundo.

Recordando el horizonte hecho añicos de Steyerl (2014), que mencionábamos en el primer apartado, es natural que, a raíz de un medio que alberga tanto potencial, se generase un crisol de posibilidades de interpretación del mundo, tan válidas como el mundo físico en sí, mediante las que explorarnos y entendernos a nosotres mismas, ahondando en nuestra psique valiéndonos del medio *online* como herramienta. La problemática de esto, desde nuestra experiencia, viene dada por el hecho de que hay una gran diferencia entre habitar ambos mundos, el virtual y el físico, en tanto que nosotres respondemos a los ritmos del virtual, viéndonos forzades a adaptarnos a él de manera inconsciente, tal y como señalábamos con McLuhan (2010), y relacionarnos con él directamente a través del ojo, sin los demás sentidos que también entran en juego en el físico, donde desempeñan el papel de intermediarios. Es por esto que nos resulta una complicada tarea readaptarnos, desde la alienación durante un tiempo tan prolongado, a los ritmos del mundo físico. En el momento en que la *web* no estaba a la altura de nuestras necesidades y decidimos volvernos a insertar en la realidad de la que nos habíamos estado evadiendo, sin ser plenamente conscientes de ello, ya estábamos viviendo los efectos. Notamos las consecuencias negativas de haber estado durante años viviendo en el mundo *online* en nuestra forma misma de codificar la realidad, de recibir, procesar y gestionar la información dada por el medio físico, que acaba por resultarnos una tarea extenuante. Este hecho continúa, a día de hoy, permeando todas nuestras relaciones, y el acto de socializar se vuelve una práctica activa y consciente, carente de la naturalidad con la que sucedía cuando éramos niños.

Zafra (2013) recuerda las palabras de Duchamp sobre habitar la dificultad de la época, aprovechando su potencial de creación para imaginar mundos posibles y combativos, vislumbrándolos postgénero y posthumanistas. La creación de nuevas formas de comunidad y apoyo mutuo siguen surgiendo por muchos intentos que hayan de neutralizarlas, e Internet ha funcionado como vehículo de cohesión y acercamiento, además de funcionar como archivo del recuerdo y el acontecimiento. Es, además, necesario tener en cuenta que cualquier crítica a la realidad en la actualidad ha de pasar por entender la lógica del mundo *online* y de las redes sociales (Padilla, 2012) por la forma en la que se han enraizado y afectan profundamente al mundo



palpable; nuestra tarea como *net-artists*<sup>15</sup>, *hacktivistas*<sup>16</sup> y ciber-activistas *queer*, es esbozar nuevas realidades que habitar en conversación con ambas esferas, para entender el mundo y nuestra propia posición en él. Es por ello que nuestra perspectiva y propuesta personal consiste en regresar a ese mundo, visitar de nuevo a los fantasmas del pasado para adueñarnos de aquellos aspectos de los que nos hemos ido nutriendo en la Red anteriormente, pues consideramos que parte de su poder subversivo reside en la capacidad de autoexploración que los avatares y personalidades *online* albergan. Además, esta (re)apropiación y redescubrimiento la llevamos a cabo desde una nueva óptica. De jóvenes, los juegos *online* respondían a impulsos e inquietudes más elementales, propias de alguien cuya mente se encuentra en desarrollo y que asimila como parte de su psique las cualidades del medio en el que se mueve y con el que interactúa. Al volver a esos mundos digitales, se nos concede volver también al hogar intangible hospedado en la memoria. Nos encontramos con que el hogar que ha trascendido el espacio físico y habita ahora en el inconsciente, se fusiona y entremezcla en su abstracción con los mundos del juego virtual, puesto que ambos se han integrado en nuestro desarrollo y crecimiento, simultáneamente. A través del recogimiento y confort de la sala de control que supone nuestra habitación, pilotamos esos avatares-alter ego mediante los que exploramos los mundos a los que pertenecen, no sólo moviéndonos a través del espacio, sino también experimentando con la propia expresión del personaje en sí, valiéndonos del potencial que alberga para transmitirnos los gustos y las emociones que sentimos en el pasado, así como el poder presentar recuerdos de forma vívida mediante los que entender mejor nuestros propios procesos mentales. En el universo de avatares y videojuegos consideramos que podemos encontrar, más allá de una evasión de la realidad o una huída del cuerpo (Zafra, 2010), potenciales focos de exploración introspectiva no sólo para entendernos mejor, sino para crear comunidad y encontrar puntos de anclaje al mundo que nos rodea, en contraste con los desenfadados estímulos externos que recibimos.

El *Angelus Novus* (Klee, 1920) encuentra, al personificar al avatar, la oportunidad de parar y analizar las ruinas de la historia, que se encuentran congeladas en el espacio digital, donde no soplan los vientos del tiempo. Entendemos por avatar aquellas entidades que pertenecen tanto a nosotros como a la programación, son simultáneamente una extensión de nosotros mismos (mortales) y del sistema (que ha trascendido la mortalidad) que determinan su hábitat y sus eventualidades (Zafra 2010, 149). Si algo hemos de agradecerle a habitar el medio a través de estos personajes, es habernos dado respuestas, espacios (no sabemos si denominarlos del todo seguros) para expresarnos, como *Twitter* o *Tumblr*, y habernos puesto en contacto con

---

<sup>15</sup> Artistas del medio *web*.

<sup>16</sup> Artistas que generan arte a través del hackeo.

una comunidad de personas como nosotres, a las que no habríamos encontrado tan fácilmente en otros tiempos. Hemos de reconectar y readueñarnos de esos avatares con los que habitábamos e interactuábamos con el mundo *online*, pero también con nuestro propio inconsciente adolescente, que fluía en un espacio libre de los tabúes del mundo físico y desvinculado del cuerpo real. En las propuestas artísticas aquí recogidas, buscamos conversar con ellos, con quienes fuimos; se nos presenta la oportunidad de entender de dónde venimos para entender mejor dónde estamos, pues todos esos recuerdos, interacciones y sentimientos se encuentran congelados y almacenados en los archivos inmemoriales que redes sociales, apps y juegos virtuales representan.

### **6.1.3/ Sobre el Territorio ahogado**

*«La casa de mi padre,  
es donde crecí.  
Amargo el pensar en ella,  
y lo que dejé allí.*

*Cada vez que por allí paso,  
empequeñece un poco más,  
por su patio el viento pasea,  
y me mece al compás.*

*Temo el día,  
que por allí vuelva a pasar,  
y encuentre una puerta,  
que la bienvenida no sepa dar.*

*Que donde descansaba la casa,  
a la que yo llamaba hogar,  
ya no estén el bejeque y el naranjo,  
sólo hormigón en su lugar.» –2023.*

Este apartado se lo dedicamos a aquellas complejas y confusas emociones que sentimos al pensar en los lugares que se quedaron en nuestro pasado y que perduran en nuestra memoria. Es característico de nuestra práctica artística el estar imbuida en un aura de pérdida y de nostalgia. Por lo que fuimos, por lo que no nos dejaron ser, por aquello que nos costó tiempo sentir, por el lugar en el que habitábamos, por las varias veces que tuvimos que despedirnos de él, tanto literal como simbólicamente. Consideramos que este Trabajo de Fin de Máster funciona como carta de despedida. No es una despedida definitiva, estamos en constante conversación con el acto de decir adiós. Es inevitable para nosotres el querer que algo que ya no existe -y que

deja de existir ante nuestra impotente mirada- reciba nuestra despedida, aunque ya no pueda hacerlo. Es para nosotres un ejercicio activo en la actualidad visitar aquellos lugares que albergan recuerdos de quiénes fuimos y lo que vivimos, pero es también un ejercicio que se va imposibilitando con el paso del tiempo. Recordamos las palabras de Carmen Navarrete cuando, en la asignatura de *Claves del Discurso Artístico Contemporáneo* del MPA, hablaba de que las ciudades modernas crecen expandiéndose como manchas de aceite. En el caso de una isla, la mancha no tiene hacia donde expandirse, es finita. En Tenerife, el crecimiento poblacional agravado por la llegada masiva de turistas, nómadas digitales y nuevos residentes extranjeros, se traduce en una población local desplazada, hacinada y relegada al sector servicio. Los espacios que formaron parte de nuestra infancia están siendo remodelados, privatizados o masificados gradualmente. Los lugares por los que paseábamos de niños ahora son habitados por extranjeros con un mayor poder económico, y nosotres nos volvemos fantasmas que se entremezclan con lo que estos espacios una vez fueron. El fenómeno de remodelación costera que acompañó al *boom* turístico nos afectó por primera vez cuando, en 2006, derribaron el poblado pesquero de la costa de El Sauzal, bajo el pretexto de que es un paisaje natural protegido<sup>17</sup>. No obstante, son paisajes que sólo se “recuperan” si quienes viven en ellos son gente local. En otros casos como el barrio de *Puntillo del Sol* de nuestro pueblo, o los nuevos hoteles construidos en la playa de *La Tejita*, en el sur, que sean espacios protegidos es un dato irrelevante. De Canarias, lo que interesa es el mito, el exotismo, la idea de lo que una vez fue, no interesa lo que es ahora. Estévez (2019) apunta que la historia antropológica canaria se cimenta en discursos configurados bajo distintos paradigmas científicos que ofrecen una imagen irreal y mítica de los guanches<sup>18</sup>, y es ese concepto impregnado de nacionalismo, racismo e intereses geopolíticos el que arrastramos a día de hoy. El antropólogo señala que vivimos en un mundo turístico, un mundo a la disposición del ojo, hecho para ser visto y viajado. Cualquiera de nosotres puede ser turista o nativa. Según Bauman (2003) hemos contraído el síndrome del turista, que nos empuja a consumir lugares y cosas del pasado, bajo la premisa de que son elementos más auténticos. En la actualidad, concebimos la idea de que se han perdido las cosas auténticas, estas ahora sólo pueden encontrarse en lugares y objetos distantes, habitados y construidos por otras gentes. El modelo turístico oscila entre las promesas de escape ante la rutina y la costumbre, y de encuentro de lo esencialmente auténtico.

---

17

[https://www.canarias7.es/hemeroteca/caen\\_las\\_primeras\\_casas\\_de\\_el\\_sauzal\\_a\\_pesar\\_de\\_las\\_protestas-C.JCSN38381?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.canarias7.es/hemeroteca/caen_las_primeras_casas_de_el_sauzal_a_pesar_de_las_protestas-C.JCSN38381?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F) [Consulta: 26-06-2024]

<sup>18</sup> Antiguos pobladores de las islas Canarias.

Constituye un nuevo ordenamiento del mundo que, sumado al capitalismo, se basa en consumirlo.

Recordamos jugar en la cabaña pesquera de nuestro abuelo, en la que a veces no había luz. Se la había regalado un alemán del que era muy amigo, nos contó nuestra madre. Nos acordamos de pasear entre las chabolas vecinas, en todas había niñas de nuestra edad, en todas había amigas. Las estrechas callejuelas estaban definidas tan sólo por el final de los muros de las chabolas. Recordamos el pequeño altar a la Virgen María en medio de la plazuela que coronaba el poblado, las escaleras viejas y oxidadas de bajada al mar y las incontables pulgas que se nos pegaban de los perros callejeros que paseaban por la costa. Recordamos las pequeñas cuevecitas de la playa, en las que mi abuela y su familia vivían para pescar en los meses de verano cuando ella era joven. Y también, recordamos el momento en el que tuvimos que despedirnos de aquel lugar, del poblado pesquero de la playa de *Rojas*, en la costa de *El Sauzal*.

Otro poblado costero que fue derribado en la misma época que el nuestro fue *Cho Vito*, en el pueblo de Candelaria. Estévez (2019) documentó el proceso directamente, tras ser consultada su opinión como antropólogo, y que ésta fuera desestimada, pues se posicionaba a favor de mantener el poblado intacto. Las viviendas no suponían un riesgo medioambiental, además de contar con valor etnográfico y cultural. Los habitantes del poblado se habían adaptado a la modernización que se estaba llevando a cabo en las islas, suponiendo un complemento cultural. Finalmente, el poblado pesquero se acabó demoliendo, dejando en evidencia el fracaso por parte de la administración que no supo ver ni apreciar el gran valor cultural popular como una formación dinámica. Fue también una muestra de cómo el poder busca delimitar y segregarse en pos del turismo y la ordenación territorial. Cho Vito reflejó el carácter inevitable de todo un proceso de turistificación del archipiélago canario (Estévez 2019, p. 97).

La angustia generada por el modelo turístico actual en el archipiélago está siendo reflejada en la obra de varias artistas actuales. En *Panza de Burro* (2020), Andrea Abreu describe sus solitarios veranos en un aislado barrio rural de un pueblo del norte de Tenerife. Queremos destacar cómo la autora describe el sur de la isla y a los turistas, a los *godos* y a los *guiris* que viven al otro lado del monte. Habla de que sus padres se van temprano a trabajar al sur, donde el territorio se dedica casi exclusivamente al turismo. Habla de que no sólo la distancia física les separa de aquellas extrañas personas que visitan su isla, sino también una distancia social, cultural y económica. La protagonista no siente ningún tipo de simpatía por esos desconocidos que impiden que su madre y ella pasen más tiempo juntas.

Pensamos también en la artista Lilia Ana Ramos Martín que, con su proyecto *This is Acentejo* (2024), genera una labor de inmortalización y documentación de la Comarca de Acentejo, de donde ambas procedemos, para documentar esos pequeños detalles y costumbres autóctonas que

amenazan con desaparecer. A ambas nos mueve ese sentimiento de pérdida, que se ha visto acelerado a raíz de la pandemia de 2020. Sentimos que antes de ese año, la masificación turística nunca afectaría a un pueblito tan humilde y disimulado como La Matanza de Acentejo, pero la realidad de la situación no tardó en darnos en la cara para recordarnos que nosotras tampoco somos intocables.

*«Mis padres siempre me cuentan que hace unos 40 años los barrancos de Acentejo corrían con tanta agua en invierno que, al desembocar en el océano, creaban unas manchas marrones que duraban meses. A mí esto me suena a una novela de Úrsula K. Le Guin. Ayer empezaron las restricciones de agua de riego en la comarca de Acentejo, menos de 1 año después del incendio. Empecé este proyecto a finales de 2020 y no puedo evitar pensar en lo mucho que se ha degradado la situación desde entonces, en que la rapidez de los acontecimientos supera la capacidad humana para integrarlos y, en mi caso, fotografiarlos. Estas fuentes se cerrarán pronto, toca bregar duro.»*

–Ramos Martín, 2024.



fig.11 *This is Acentejo* (2024), Lilia Ana Ramos Martín. Esta bodega en particular, fotografiada por la artista, pertenece a nuestra casa.

A principios de la década de 2010, amenazaron con construir en nuestra zona, Los Nateros, una subestación eléctrica. El pueblo se movilizó sobre la marcha para evitarlo, para mantener intacto el medio rural. A día de hoy, la nueva amenaza se ha vuelto imperceptible, ya no es tan evidente como una compañía eléctrica queriendo expropiar los terrenos de los vecinos para construir una subestación, ahora la conquista del capitalismo va encabezada por personas individuales que llegan a las islas bajo la promesa de un paraíso de clima agradable, playas soleadas y precios baratos.

#### **6.1.4/ Sobre tocar, arañar, abrazar, sostener y saltar**

*«[...] Todos los caminos llevan al lesbianismo  
El amor, el sexo, hedonismo  
Es poder, para mí es lo mismo  
Es una trampa es un espejismo  
Me huele a dinero con tonos de algoritmo  
Cada vez que subo, se alteran los mecanismos  
Yo soy hedónica, tú eres hedonique  
Elles y nosotres, y todes hedoniques [...].»*

– Villano Antillano, 2022

En este apartado queremos hablar de los tres epicentros entre los que nos movemos, y que ya hemos mencionado con anterioridad: el ocio, la colectividad y el tacto. Consideramos que, a lo largo de toda nuestra práctica artística, los tres van de la mano por un motivo principal: son, en nuestra experiencia personal, un vehículo que consigue entregar nuestro mensaje de forma efectiva, precisa y duradera. Desarrollar nuestra obra teniendo en cuenta estos puntos nos ofrece una manera personal y alternativa de vincularnos y relacionarnos, a niveles que nos resultan más profundos y auténticos, con nuestros seres queridos. Probablemente esto tiene que ver con nuestro TDA<sup>19</sup>, y es también muy probable que este déficit de atención con el que convivimos esté directamente relacionado con haber crecido expuestas a Internet y a la tecnología sin supervisión. De la misma forma, hemos notado, tanto comentándolo con la gente que nos rodea como en las comunidades *online* en las que nos movemos, un auge de este trastorno, lo que nos incita a pensar que podría ser, efectivamente, un problema vinculado a la digitalización de la sociedad. Los medios digitales no sólo son canales de

---

<sup>19</sup> Trastorno por déficit de atención.

información pasivos, aportan información sobre la que pensar, y también dan forma al propio proceso de pensar (Carr, 2008).

Carr (2008) habla de que hemos tenido y seguimos teniendo en poca consideración la manera en la que Internet nos reprograma e influye a nuestra forma de pensar, y de cómo la ética intelectual de la Red permanece desconocida, limitando a la experiencia el irlo descubriendo. El autor habla de que los medios de comunicación no son sólo canales de información pasivos, sino que aportan la información sobre la que pensar, y moldean el propio proceso de pensar, erosionando así lentamente nuestras capacidades cognitivas. Para nosotras, el término *horror vacui* (Zafra 2010, p.131) resuena con la forma en la que vivimos la realidad y que es, además, como hemos mencionado ya, un fenómeno común entre aquellas personas cuyo desarrollo ha estado ligado a la tecnología. Se define como el miedo al vacío, en este caso a la carencia de estímulos constantes y simultáneos, como puede ser el estar viendo dos vídeos a la vez para no perder la atención en el principal. Nuestros procesos de pensamiento se ven bombardeados por muchos otros puntos de atención, que impiden que consumamos plenamente sólo uno de ellos. Como consecuencia, en nuestra cabeza conviven -o compiten- un sinfín de voces dispares y dispersas, y nos encontramos con que tenemos que buscar entre ellas la información que nos interese en el momento. Haber encontrado, a través de procesos experimentales empíricos, la fórmula para que esta información que recibimos no sólo sea retenida, sino que nos estremezca y perdure para la posteridad, nos impulsa a integrarla en toda nuestra obra.

Continuando esa línea de pensamiento, el objetivo de cada uno de los tres puntos ha sido, curiosamente, encontrar las claves que nos permitieran reconectar con la realidad, mientras nos alejan de la digitalidad. A pesar de habernos reconciliado en la adultez con el mundo digital, y habiendo reconocido su utilidad, este siempre ha resultado un muro de cristal alienante que nos alejaba e impedía relacionarnos con los demás adecuadamente. Es por esto que, por un lado, nuestro proceso creativo ha buscado, tanto inconsciente como activamente, desvincularse de la digitalización para evitarlo y, por otro, reconciliarse con ella desde una nueva perspectiva, en la que ya no entren en juego la necesidad y el desconocimiento que teníamos en el pasado, pues somos conscientes del potencial subversivo que en el mundo digital habita.

Por último, antes de definir lo que entendemos nosotras por cada uno de los tres puntos, queremos hablar de nuestra experiencia en los últimos meses viviendo en la ciudad de Valencia. Podemos considerarlo un trabajo de campo a raíz del cual los cimentamos y verificamos. A menudo bromeamos con la idea de que al alcanzar los 24 o 25 años de edad, nuestro cerebro acaba de desarrollarse y esto se nota en la forma en la que entendemos el mundo. En nuestro caso, esta ha sido la edad en la que verdaderamente sentimos que estamos encontrando nuestro lugar, y a partir del cuál

empezamos a plantearnos adónde queremos llegar en nuestra vida. De hecho, hablábamos el otro día con nuestra amiga Sol de que nos sentiríamos completamente realizadas desempeñando cualquier trabajo que prestase una labor verdadera a la comunidad, ya sea dedicándonos a la educación, al tatuaje o trabajando en una frutería. Nos hemos encontrado a gusto con esta idea al conectar con otras personas, ya fuera de forma casual y esporádica o profunda. Y estos meses han sido claves para llegar a esa conclusión. A pesar de los problemas que escapan a nuestro control y a la hostilidad y precariedad del mundo contemporáneo, a las que nos hemos y nos seguimos enfrentando, las ganas de vivir siguen ahí, porque nos sentimos arropados por quienes nos rodean. Nos contaba esta misma amiga, que lo que más admira de nosotras es el hecho de que no podemos ocultar nuestras ganas de vivir, que estas rezuman de nuestros poros. Entendemos nuestra situación emocional actual como clave en nuestro desarrollo personal. Buscamos experimentar la vida con un hambre voraz que siempre ha estado presente de forma latente, y Valencia es el lugar en el que este sentimiento se ha materializado a través de vínculos y proyectos. Recordamos las palabras de Estévez (2019, p.27) mencionadas anteriormente en este trabajo, cuando hablaba de que la pérdida de espiritualidad experimentada colectivamente por las sociedades postindustriales busca manifestarse en otros rituales. Nosotras entendemos *la fiesta* que hemos experimentado en Valencia como uno de esos rituales que renuevan la fe en lo divino. Nos hemos insertado en lugares en los que habitan seres que, al igual que nosotras, exudan vida y están deseosos de diversión, de conexiones y de emociones intensas, participando en *neo-misas* que toman lugar en clubs y en la que el papel de “párroco” que dictamina el ritmo de esta recae en manos del *Dj* que esté pinchando en ese momento. Nuestras ganas de vivir y de sentir se mezclan con las de las demás, conocidas o desconocidas, chocando y coincidiendo en potentes acumulaciones de energía que nos recuerdan a las orgánicas multitudes<sup>20</sup> llenas de vitalidad, fuerza, empuje y contaminación, que carecen de organización previa y están cargadas de esas reacciones espontáneas descritas por Hardt y Negri (2004). Esta forma de relacionarnos a través de la fiesta, pasional y explosiva, permea los demás ámbitos de nuestra vida. Como conclusión, nos encontramos queriendo manifestar las intensidades experimentadas a través de nuestra práctica. Buscamos, ansiamos formar una red de colaboradoras con las que crear, pues queremos evidenciar la importancia del valor inmaterial de estas conexiones. Negri (2004) señala esta práctica como una resistencia eficaz y emancipatoria que se encuentra

---

<sup>20</sup> Nuestra existencia muestra una potencia que el poder quiere dominar pero que nunca podrá dominar por definición. Aunque quieran domesticarnos y manipularnos, la vitalidad siempre desbordará esos marcos (Hardt y Negri, 2004)



dentro de nosotras. Define un *biopoder* que responda a la *biopolítica*<sup>21</sup> actual, el cual se (re)apropia de esa vitalidad monopolizada por la domesticación empresarial a través de una creación artística caótica que contrarreste la dialéctica clásica, en la que la historia, el progreso y la evolución están imbuidas en un aura de falsas esperanzas en desconexión con la realidad. Esta época en la que vivimos en Valencia, y que llega a su fin con la vuelta temporal a Tenerife durante el verano, queda reflejada a través de una errática colección de propuestas, buscando intensificar la vida que alberga el recuerdo mediante el registro sensorial. Enseñamos muestras de nuestra propia existencia que contagien entusiasmo y revolución. Generar vitalidad es generar biopoder. Generar unas ganas de compartir que muestren lo mucho y muy intensamente que queremos.

#### 6.1.4.1/ El ocio

Otro de nuestros temas de conversación recurrentes es sobre nuestras responsabilidades, aspiraciones de futuro y sobre qué significa exactamente ubicarse en el mundo al ser adulto. Entendemos que el ocio actúa como herramienta conductora para que nosotras mismas nos insertemos *de forma emocional* en el contexto determinado, construyendo un ambiente que nos implique activa y voluntariamente.

<<Mi única aspiración en la vida es estar tranquila.>>, es algo que escuchamos recurrentemente a nuestro alrededor. Reflexionamos mucho sobre cómo, si somos sinceras con nosotras mismas, la disciplina nunca ha funcionado con nosotras, ni la autoimpuesta, ni la ejercida por figuras de autoridad de nuestro entorno, pero sí la inabarcable sensación de culpabilidad - herencia no deseada de la religión cristiana. También sobre cómo el ocio se concibe como algo que tendemos a dosificar, además de tener que ganárnoslo, como una recompensa y no como un factor vital en la experiencia humana. En el modelo de producción capitalista actual prevalecen, ante todo y aunque se intente transmitir lo contrario, la glorificación al trabajo por encima del bienestar, el estoicismo en vez de la pasión, la eliminación del error y el sacrificio en vez de la diversión. Para nosotras, es esencial habitar y entender el mundo a través del ocio, el descanso, el recogimiento y la fiesta, entendiéndolas como prácticas reivindicativas. En un momento histórico en el que, por un lado, el cuerpo y sus necesidades quedan relegados a un segundo plano,

---

<sup>21</sup> La política actual es compleja, integral y afecta a la totalidad de la vida. Una nueva forma de ejercer poder, menos disciplinaria y más refinada, nos seduce. La interiorizamos y ejercemos sobre la intimidad y la escena privada (Hardt y Negri, 2004)

siendo vigilado en los espacios físicos públicos y privados de la casa (Wajcman 2011, p.217), viéndose forzado a adaptarse a la máquina y sedado por el miedo y la inacción (Virilio, 2012); y, por otro, la mente se ve forzada a adaptarse a la digitalización (McLuhan, 2010), reclamar estos elementos a través de nuestra práctica, en esta época -de hiperproducción, de aceleración y de frenetismo-, constituye uno de nuestros objetivos principales.

Somos conscientes de la inestabilidad y dificultad en el tiempo de este reclamo, en un mundo de excesos que favorece la evasión mediante los vicios, pero aún así, proclamamos la *disfrutonería* crítica, combativa y contextualizada<sup>22</sup> como estandarte. También recordamos las palabras de Virilio (2012) para hablar de un generalizado y vacío sentimiento de culpa, que nos invade, anula, y nos lleva al autosaboteo para no disfrutar plenamente del momento. Operamos en el mundo ante la sensación de un desconocido final, inminente e imprevisible, ante el que sólo se nos ofrece un hedonismo, desvinculado de la realidad, como vía de evasión. Byung-Chul Han (2015, p.16) describe este hedonismo como puramente agradable y desprovisto de los factores incómodos o negativos propios de cualquier experiencia humana, y potenciado por el poder capitalista, lo que le da un carácter neutro y universal que le garantiza extenderse con éxito. Esto impide atajar el problema de raíz, y sólo nos permite gestionar sus consecuencias. Consecuencias que nos entretienen y ciegan. No es necesaria una violencia explícita o un enemigo visible, el miedo y la culpa van integrados en nuestras acciones.

Hemos hablado con nuestros seres queridos de que nos da miedo el momento en el que acabe este -falsamente- efímero momento de intensa felicidad y pasión, casi idílico. Nos da miedo que nos explote en la cara el haber estado ignorando el sentimiento de culpa. Nos dan miedo las consecuencias negativas. Pero, por otra parte, también somos conscientes del momento de echar la mirada atrás en el futuro, cuando nuestra situación vital no nos permita llevar este ritmo, y arrepentirnos de no haberlo aprovechado. Ante estas premisas, nuestra manera de compartir nuestro punto de vista, respecto al disfrute y la diversión, pasa por llevar nuestras dinámicas de ocio y juego a espacios en los que no frecuenten actividades similares, buscando contagiarlos y afectar a las estructuras de poder institucionales, como un museo o una sala de universidad. Ahora mismo estamos en conversación o seguimiento con otros movimientos y colectivos artísticos con los que compartimos

---

<sup>22</sup> En tanto que, actualmente, las empresas también tratan de apropiarse de estos discursos sobre salud mental, apoyo mutuo y reivindicación del descanso, para así alcanzar y alienar a un público más joven, a las nuevas generaciones.

perspectivas, como el espacio *La Limonera*, que fueron las primeras en enseñarnos que el mismo espacio en el que se expone la obra artística también se puede organizar una *arepada* con las amigas; también con el programa *OndaCorta*, que se valen de la institución que representa el *TEA* (Tenerife Espacio de las Artes) para ofrecer un espacio seguro de aprendizaje mutuo a través de actividades y talleres vinculados al ocio y a lo *queer*; además de los colectivos *Las Mediocres* que establecen una relación artística basada en la amistad y los cuidados mutuos reivindicando los ritmos lentos y la reunión alrededor de la mesa de la merienda, y *Edredonlab*, que a través de las metodologías artísticas ponen en valor los procesos del descanso y la participación en relación con las necesidades del cuerpo.



(arriba) fig.12 *Ectopia, Amarillo, Patos y ¡Pan-Pan!* (2023,) taller sobre la exploración del barrio organizado por *La Limonera*.

(abajo) fig.13 Foto de presentación de *Edredonlab* para la revista online *Culturaplaza* (2022).

#### 6.1.4.2/ El tacto, la interacción

Entendemos el tacto, el relacionarnos con el mundo a través de la mano, como una herramienta que ayuda a comprender los diferentes matices del mundo que nos envuelve a través de la indagación, tanto de lo visible, como de lo no visible. Para nuestras propuestas, queremos que estas se absorban no sólo visualmente, sino que también se indague y penetre en ellas. Buscamos que quien interactúe con ellas adopte un papel de exploración activa a través de arrugas, pliegues, texturas, relieves.

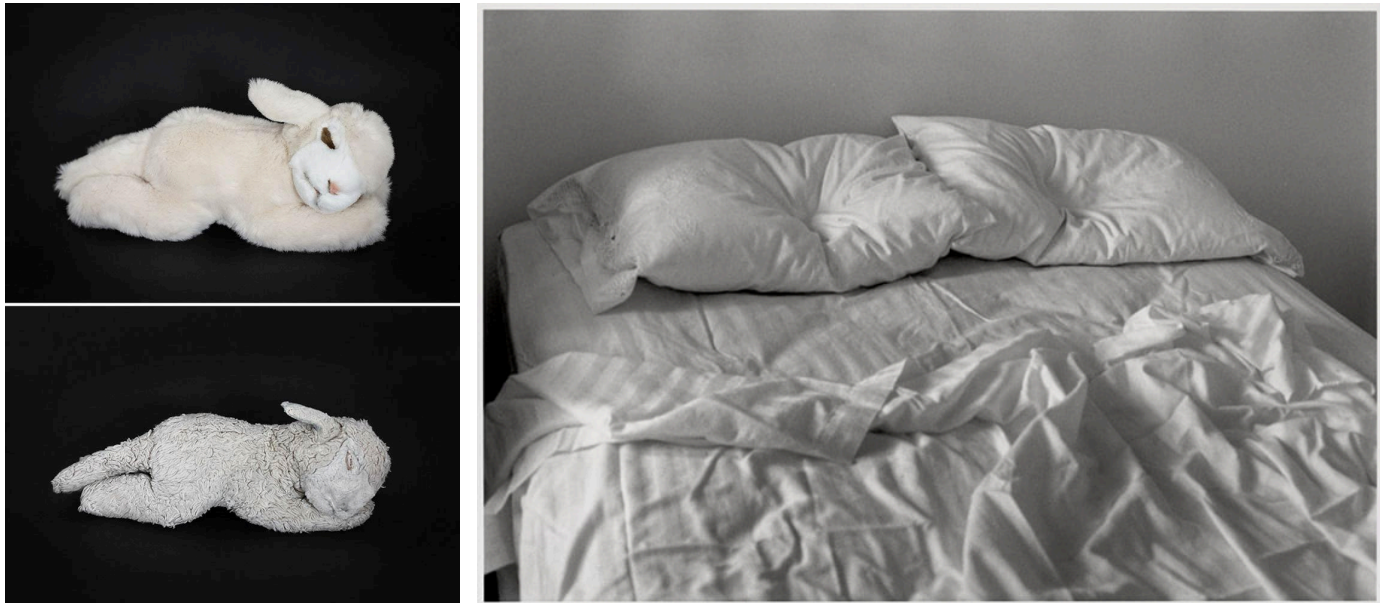
Según Buszek (2001, p.2) los materiales táctiles han cobrado una gran capacidad de resonancia en el mundo altamente tecnológico en el que vivimos, precisamente porque apelan a otros sentidos más allá de la vista. Como ya hemos mencionado, la información táctil de los objetos señalan conexiones humanas que están desapareciendo con el tiempo, conforme la época actual se satura gradualmente por las ingentes cantidades de información tecnológica. A día de hoy, crear algo manualmente se ha vuelto una práctica subversiva, pues existe una desconexión entre la ideología que albergan y el sistema económico en el que se sustentan. Si el capitalismo busca eficiencia, el *craft* es, bajo su lógica, altamente ineficiente, lo que lo relega a un estrato bajo de la sociedad contemporánea. Su modelo de producción no encaja con la vertiginosa dinámica de producción contemporánea, por lo que la manualidad se vuelve un acto combativo.

Nos interesan los registros que quedan reflejados en los objetos tridimensionales. Los rastros, las imperfecciones y las texturas revelan información relevante del objeto con el que se está interactuando, información vital que contextualiza el entorno, y que se pierde y queda sublimada en el medio digital, donde se transfiere a las dos dimensiones y se limita el acercamiento y la exploración únicamente al ojo, que no es capaz de analizar lo que la obra le presenta más allá de lo que ve, no hay *desgarradura* (Han, 2016). Actualmente, se concibe la información táctil como un inconveniente a eliminar, algo que molesta, que no está pulido y por lo tanto puede leerse como error. Esta idea está determinando un mundo liso, en el que botones y palancas son sustituidos por superficies perfectas y de un tacto suave y agradable, lo que también funciona como cribado social no inclusivo, dificultándole el trabajo a las personas con dificultades visuales. Renunciando al juego de la exploración sensorial, acabamos por renunciar también a la experiencia humana de codificar e interpretar el mundo en el que nos movemos. Han (2015, p.11) habla de cómo lo liso e impecable es la seña de identidad de la época actual, y que más allá de su estética, evidencia un

imperativo social: es positivo, ni daña, ni ofrece resistencia a la interacción. La mano habría de pararse a estudiar lo que toca, por lo que si se eliminan estos registros, se acelera la comunicación y evita la reflexión. Como ya hemos mencionado en el punto 6.1.4.1, al eliminar la alteridad, tendemos a un hedonismo puro y desequilibrado, que distrae y aliena.

Consideramos que el paso lógico del proceso de pulimento de la realidad es la abstracción y el aislamiento sensorial del ser, generándole una regresión cognitiva que sólo responda ante los frenéticos estímulos de la pantalla. Teniendo en cuenta este hecho, si en nuestra obra hablamos de encarnar la mente infantil a través del juego para entender cómo esta se desarrolla y es igualmente de fácil maleabilidad, también funciona como recordatorio y ejercicio de que para entender y crecer en el mundo físico, hay que interactuar con todos sus aspectos, ya sean positivos o negativos, y que es necesario que ofrezcan cierta resistencia, que nos cueste esfuerzo entender sus entresijos. Navegar el mundo actual más allá del simple gesto del dedo sobre la pantalla, pues la era digital actual nos ha situado de nuevo en el rol de infante, ahora *tecno-infante*, que necesita reconectar, volver relacionarse con el mundo a través de todos los sentidos para implicarse con este y entenderlo. Son necesarios los objetos de transición (Winnicott 1993, p.64) que posibilitan que el infante interprete y haga una transición segura a la realidad mediante el juego, pues este establece una conversación entre pensamiento e inconsciente y cuerpo físico, permitiendo que los procesos identificatorios y las experiencias vividas sean procesadas. El juego es un fenómeno universal, una expresión básica de la vida y un modelo de comunicación tanto con otras personas como con la realidad. La gradual desaparición y sublimación de estos objetos interactivos deviene en limbo transitorio de disociación entre mente y espacio físico, a través del cual la tarea de interpretación se vuelve difusa y compleja. La subversión de la interacción del tacto queda reflejada en el esfuerzo activo que existe por suprimirla, por alejarnos de ella, aislándonos. Volvemos a pensar en lo revolucionaria que fue *Perfect Blue* (dir. Satoshi Kon, 1997) y la puntería que tuvo para predecir el futuro, abordando el tema de las identidades disociadas una vez se interactúa con ellas a través de la pantalla, y cómo se desdibuja la línea entre lo que es real y lo que no, al perder la capacidad para desvincular la realidad de la tecnología.

Para nuestra obra, es vital elogiar el objeto, el rastro, las diversas materialidades, las texturas, los registros y los errores, pues son cualidades que nos traen de vuelta a la realidad, que nos hacen salir de la mente auto-aislada para interactuar con lo que concierne al mundo físico, que es, además, el único espacio en el que nuestro cuerpo existe.



(izq) fig.14 *Too much love* (2014), Katja Kemnitz.

(der) fig.15 *Sin título* (1991), Felix González-Torres.

Nos sentimos tremendamente conmovidos por todo aquello que registra el amor que ha recibido, como un mapa de arrugas y manchas que exclama «¡oye, mira qué suerte tengo, aquí, aquí y aquí alguien me ha querido!».

### 6.1.4.3/ La colectividad

Este concepto nos alcanzó tarde, en tanto que tardamos en comprender el verdadero potencial de la reunión, del apoyo mutuo brindado por el colectivo. La mezcla de aislamiento, neurodivergencia y miedo al rechazo han sido un *cocktail molotov* a lo largo de nuestra vida, especialmente durante la infancia y la adolescencia. Entendemos la colectividad como una red de cuidados, expresión máxima de afecto, como una herramienta que nos aporta perspectivas frescas y maneras de habitar el mundo en compañía, además de ser el modelo humano básico y primordial de existencia.

*«Personalmente, puedo concebir mi vida sin un hombre al lado, pero no sin amistad [...] En muchas ocasiones, las amistades entre mujeres se han visto eclipsadas por relaciones con hombres. Algunas han descuidado, incluso abandonado, a sus amigas por un novio o un marido,*

*renunciando a estas relaciones que eran parte de su vida. Y, a veces, descuidamos a nuestras amigas simplemente porque las ocupaciones cotidianas absorben todas nuestras energías. Pero si pensamos que la amistad es un bien precioso que nos enriquece y que hay que cultivar, siempre encontraremos procedimientos para que las amigas sepan que estamos ahí, que pueden contar con nosotras.» –Alborch, 1999.*

Para hablar de este punto, queremos remontarnos a octubre de 2022, cuando acabábamos nuestra amiga y por aquel entonces pareja tradicional, Cassiopea, y yo de mudarnos a Valencia. En aquel entonces sufríamos un desajuste emocional a nivel personal: yo echaba de menos Tenerife y las conexiones que allí habíamos dejado, y ella estaba empezando a encontrar su lugar en el mundo de forma veraz por primera vez. Como persona a la que nos cuesta establecer vínculos profundos, la idea de enfrentarnos a una ciudad nueva y desconocida nos intranquilizaba. Durante la festividad de *Halloween* asistimos a una fiesta en la que conocimos a nuestro actual grupo de amigas, con las que conectamos a raíz de una conversación que tuvimos el *día de Todos los Santos*. Sin casi conocernos, estuvimos toda la mañana hablando apasionadamente de cómo nos estructuraríamos si fuésemos a organizar una *comuna de amigas*. Abordamos temas como la crianza colectiva de hijos, el reparto de las tareas del hogar y la gestión económica, quedando muy satisfechas con los resultados. Todas coincidimos en que lo que más nos asusta de la vida adulta y de la familia, son esa inevitable soledad y ese sacrificio que acompañan a la figura de ser *mujer*. Si todas conviviéramos, si les hijos no fueran responsabilidad de una o dos personas, sino de todas, la carga del peso del futuro se hacía más ligera. A partir de ese encuentro, nos veíamos semanalmente, estrechando el vínculo que había nacido. Especialmente tres integrantes de “*la comuna*”, Nerea, Cassiopea y yo, comenzamos a profundizar en la anarquía relacional<sup>23</sup>. Hablábamos mucho de que, a la hora de la verdad, es más fácil renunciar al amor libre y a darle una menor relevancia en nuestras vidas a las amigas, para favorecer a la familia o a la pareja, y temíamos el momento en el que alguna de las otras amigas que integraban el grupo encontrara pareja y desapareciera del panorama. Que acabara por distanciarse o que le resultara más difícil buscar apoyo o pedir ayuda. Y así fue, con el tiempo acabó sucediendo ese distanciamiento. Pero a pesar de todo, a título personal no lo vivimos como una tragedia, ni como una

---

<sup>23</sup> Nos vinculamos y relacionamos de manera desjerarquizada.

pérdida. Tampoco cuando el distanciamiento surgió a raíz de nuestra ruptura con Cassiopea . El vínculo continúa existiendo.

Ante la levedad y la espontaneidad de las conexiones contemporáneas de las que hablaban Hardt y Negri (2004), las cuales ponemos en valor de igual forma, hemos comprobado, -también al encontrarnos distanciados de nuestros seres queridos que se encuentran en Tenerife durante tanto tiempo-, que el sentimiento prevalece, y que no se necesita el contacto constante e inmediato que en la actualidad se encuentra integrado en la forma en la que nos relacionamos a través del medio digital.

Las emociones y vivencias compartidas con nuestros seres queridos también pasan a transformarse en el material orgánico que integra el hogar albergado en el inconsciente que describe Bachelard (1965). El problema viene dado por el borrado activo, por parte del modelo capitalista actual, de las conexiones profundas y significativas más allá de la familia nuclear, que pugna por extender sus raíces hasta ahogar las existentes de otros modelos relacionales. Y el tremendo esfuerzo activo que supone compaginarlas con el ritmo de vida que llevamos.

Tomamos las palabras de Brigitte Vasallo (2019, p.33) sobre cómo la jerarquización de las relaciones relega a las amistades a un tercer lugar, por debajo de las relaciones románticas tradicionales y las de la familia de sangre. La autora propone un modelo de *no-monogamia*, de *poliamor*, en el que no se ensanche la cumbre de la pirámide de privilegios relacionales al darle relevancia a una mayor cantidad de vínculos románticos, sino abolir del todo la pirámide, porque mientras ésta exista habrán dinámicas de poder, competición y celos. Resuena enormemente con nosotras su idea de que el *poliamor* no viene definido por el número de relaciones que tengamos, sino por cómo se estructuran dichas relaciones y cómo se relacionan nuestros meta-amores<sup>24</sup> entre sí. Se trata aquí de cooperación y cuidados mutuos, no de confrontación y batalla por llegar a la cumbre, por ver a quién favorece más el sistema de jerarquización establecido.

Vasallo (2019, p.80) aborda un concepto que adoptamos asiduamente en nuestra práctica artística: la *ética del cuidado*. Esta propone una perspectiva distinta a las dinámicas de la *ética de la justicia*<sup>25</sup>, que se basa en tener en cuenta las necesidades de cada una en su momento y contexto determinado. En las redes afectivas en las que nosotras aspiramos a movernos, las necesidades incluyen a toda la red. Porque, aunque no seamos conscientes de ello, ya vivimos en red, y la *ética del cuidado* propone ser conscientes y responsables

---

<sup>24</sup> Los amores de nuestros amores (Vasallo, 2019).

<sup>25</sup> En la que el dar y tomar genera expectativas y deudas que han de ser saldadas (Ibíd).



activamente de ello. Así, la horizontalidad se obtiene como punto de llegada desde donde estamos, como meta, no como punto de partida que imponer a las demás desde un principio. Al igual que Vasallo, tenemos claro que no sabemos exactamente qué respuesta dar para resolver estas cuestiones sobre cómo gestionar nuestros afectos, pero sí que buscamos reflexionar sobre ello al abordarlas mediante la práctica artística. En nuestro caso concreto, reunir a las amigas siempre ha tenido una mesa de comida de por medio. Desde nuestras amistades tinerfeñas, pasando por las reuniones para cenar y marujear con “*la comuna*”, y hasta nuestra práctica más actual, este elemento siempre ha estado presente. La comida es nuestra forma de cuidar, de transmitir afecto y es, en última instancia, el vehículo principal para construir espacios en los que convergen los tres puntos que hemos tratado; el ocio, la exploración táctil y la colectividad.

*Desayuno con Viandantes*<sup>26</sup> es un claro ejemplo del poder de reunión y reclamo del que goza la comida. Se trata de un acto espontáneo, entre performático y *flash mob* que estuvo activo en Valencia hasta 2016. Los participantes aparecían en puntos de la ciudad para montar desayunos a los que se podía unir cualquier persona. Los eventos acabaron siendo muy reconocidos y volviéndose masivos, cortando incluso el puente que conecta el río a la altura del IVAM.



fig.16 *Desayuno con viandantes* (2009-2016).

<sup>26</sup> <https://ivam.es/es/actividades/desayuno-con-viandantes/> [Consulta 13-06-2024]

Esto ha inspirado nuestras propias propuestas, como es el caso de *Probando Cada Postre* (2024), una iniciativa que organizamos para la Universidad de La Laguna, y que consistía en reunir personas alrededor de la mesa de merienda para experimentar con todo lo dispuesto sobre ella, desde la comida hasta el mismo mantel. Los objetivos principales de la actividad eran los que estamos en constante búsqueda de transmisión: generar lazos y conversación entre las asistentes, explorar los límites de las materialidades propuestas (en este caso hacíamos un juego entre decorar el pastel, explorar nuestros procesos creativos y sacar el trazo y la línea del papel para trasladarlo a la comida) para cuestionarnos los límites impuestos en muchos otros ámbitos, y como conclusión última pasar un buen rato de merendola y charleta.



Merienda experimental

25 de Abril • 18.00h • facultad de BBAA ULL • aula 3.27  
quizasllueve • semana DARC

fig.17 Cartel de *Probando Cada Postre* (2024), Renata Peraza. Taller y merienda experimental organizada en la Universidad de La Laguna.

## 7/ Propuestas

Este apartado recoge el marco práctico de las cinco propuestas llevadas a cabo a lo largo del Máster en Producción Artística, entre 2022 y 2024, que conforman este Trabajo de Fin de Máster. Cada punto va desengranando, desde diferentes perspectivas, los temas abordados en nuestra práctica artística, explicando cómo se relacionan con esta.

### 7.1/ Primera propuesta, *Herramientas de edición* (2023)

Técnica: Escultura, talla en madera, serigrafía, arte digital.

Materiales: Madera, acrílico, hierro negro, tablet.

Medidas: Variables.

Para esta propuesta, desarrollamos en las asignaturas de *Procesos Experimentales de Serigrafía* y *Talleres de creación escultórica: madera, metal y cerámica*, ambas del Máster en Producción Artística (UPV) una serie de tres piezas tridimensionales. En primer lugar, una espada de hierro negro (50cm x 15cm), en segundo lugar, un marco ornamental tallado en madera con una fotografía estampada mediante la técnica de serigrafía en medio (40cm x 30cm) y, por último, una ilustración digital realizada con *pixel art* y presentada en una *tablet* (medidas variables). Las tres piezas se exponen montadas en la pared, una encima de la otra. Nos hemos inspirado en la concepción del *individuo-avatar*, concretamente del *cuerpo* según Remedios Zafra (2010) y hemos reflexionado, a raíz de estas premisas, sobre la inevitable mutilación que implica el encajarnos en sus dimensiones. La autora describe el cuerpo como un elemento orgánico que cambia y envejece, que permite relacionar los caracteres observables y sus procesos con las partículas más simples que lo componen, como puede ser una célula. Sin embargo, el avatar no sólo está relacionado con nosotras y nuestro cuerpo, sino también con su particular código binario que prefigura su propia potencia y límite. Es por tanto una entidad que no responde a nuestra corporalidad, nuestras eventualidades y a nuestros procesos físicos, sino a su sistema de programación. Cada avatar viene determinado por sus opciones de uso, que pueden ser más o menos limitadas, a través de su programación, sus *gadgets*, su fisionomía y su maleabilidad, y nosotras adaptamos, constreñimos, nuestros deseos a estos parámetros. Los caracteres observables funcionan como interfaz multimedia, la parte visible del código

que conecta con nuestros dedos para prolongarnos en ese mundo, y que nos permite operar en los límites de la máquina, y que en última instancia somos nosotras.

Decidimos recurrir a una serie de distintas materialidades que abarquen desde lo tradicional y manual hasta lo digital y táctil, aludiendo así a esa conversación, a esa simbiosis de la que hablábamos en nuestra investigación teórica. Consideramos que una fusión entre dos mundos tan dispares como son el tradicional y el tecnológico consigue dos resultados, principalmente: combatir la obsolescencia del primero y la vertiginosidad y frialdad del segundo.

La propuesta está dividida en tres piezas, que fueron posteriormente expuestas en fila en la pared, simulando una cadena alimenticia especulativa en que cada una de ellas interacciona con la otra, en definitiva, afectándose mutuamente.

*La espada* (Hierro negro, 50cm x 15cm) se concibe como una representación trañida a la materialidad del acto del mutilamiento, y el grado de violencia que esto acarrea, que supone la personalización del avatar con el que se va a habitar el ciberespacio, donde se nos permite modificar a antojo cualquiera de los atributos que éste presente. Fabricada en el taller de metal, está hecha enteramente, tanto la hoja como el mango, de hierro negro cortado directamente con una radial, y pulida para eliminar la textura lisa del material, dejando en su lugar un sinfín de texturas cargadas de información. La intención es que sea dolorosa no sólo para quien la recibe, sino también para quien la empuña, simbolizando que al personalizar el avatar *online*, quien también recibe la herida del corte somos nosotras. Todo el objeto es un sólo filo tosco, imperfecto y cortante.



*El marco* (Madera contrachapada y serigrafía, 40cm x 30cm) se plantea como una segunda representación del resultado del mutilamiento, llevándolo al terreno físico mediante la talla de madera. Hemos elegido este medio por concebirlo como el equivalente físico ideal para el proceso abstracto que describimos de incidir sobre el *avatar-yo*. El material registra cada hendidura, cada movimiento hecho por la mano, cada trozo de madera levantado por las gubias y cada error que haya podido suceder durante el proceso, y la stampa serigráfica, por su parte, responde de la misma forma. Es una evidencia física inocultable de lo que supone autoeditarse. Además, recordamos el potencial subversivo de recurrir a estas materialidades, pues evidencian procesos humanos que, poco a poco, van perdiéndose en el tiempo.

fig.18 En el Taller de Metal de la UPV (2023).

La imagen central ha sido estampada en el Taller de Serigrafía de la Facultad de Bellas Artes (UPV), se trata de una foto de la persona usuaria

(nosotras) rodeada por un marco ornamental tallado en el Taller de Madera, de la misma Facultad, ensalzando la figura representada pero evidenciando los rastros que esto genera en el proceso.

Esta imagen es una fotografía analógica de tono desenfadado en la que aparecemos nosotras mismas

flotando, despreocupadas, en el mar en medio de unas vacaciones, típico contenido que subiríamos a nuestras redes.

*La pantalla* (Tableta y arte digital, medidas variables) representa la sublimación del contenido y del sujeto de los que habla Byung-Chul Han (2015) a través de su digitalización y traslado a un dispositivo liso, semejante a un espejo en el que nos reflejamos. Este proceso de pulimento elimina cualquier imperfección, cualquier rastro de error, para dejar un resultado bello desprovisto de cualquier connotación negativa. De esta forma es como acaba siendo representado nuestro alter ego *online*, mediante el borrado de atributos considerados fallos, tanto pequeños detalles como cualidades trascendentales. Todos los registros que habían quedado evidenciados en *el marco* han sido suprimidos y diluidos a través de la pantalla y del *pixel art*, frío, aséptico y perfecto. La imagen que presenta la tablet es la misma que la de la estampación de Serigrafía, reinterpretada con arte digital. Se aprecia, por lo tanto, una simetría de la que carece su hermana material. A la hora de exponer esta pieza concreta dejamos, de manera intencional, poca batería en la tableta, con la intención de que se acabe y la pantalla se apague, evidenciando así uno de los problemas que conlleva la digitalización, y es estar en necesidad de contacto con una corriente eléctrica para no morir.



fig.19 Sosteniendo *La espada*, *Herramientas de edición* (2023).





fig.20 *Herramientas de edición* (2023), Renata Peraza.



fig.21 Detalle, *La espada*. *Herramientas de edición* (2023), Renata Peraza.

## 7.2/ Segunda propuesta, *A la orilla* (2023)

Técnica: Videoarte, video ensayo, fotografía analógica, fotolibro.

Materiales: Video, papel de acuarela 120grs.

Medidas: Variables.

Duración: 1'26"

Enlace: <https://www.instagram.com/p/CsyOJpsrGxN/>

Para esta propuesta, desarrollada en la asignatura de *Edición Experimental*, del MPA, hemos realizado una pieza de video ensayo o video documental con una cámara compacta digital antigua, de 1'26" de duración, y un fotolibro de fotografía analógica, en papel de acuarela 120grs, de dimensiones 140cm x 180cm, buscado documentar, de forma detallada y exhaustiva, una excursión al río, concretamente a la altura de Riba Roja. De esta forma abordamos el tema del frenetismo existente a la hora de generar imágenes en la contemporaneidad y estudiamos, mediante la práctica artística, dos conceptos principales descritos por Wajcman (2014), como son el *Todo ver* y *la Cultura de la mirada*. También, buscamos reivindicar el *carpe diem*, unas vivencias desaceleradas, y un registro de la realidad a través de la lente que evidencie una cámara al servicio del ojo, y no un ojo al servicio de la cámara. En *Vigilar a los Vigilantes* (2014) Wajcman distingue dos conceptos, para los que nos hemos inspirado a la hora de crear esta propuesta. La *cultura de la mirada*, propia del mundo frenético y científico que caracteriza nuestra época, está conformada por artefactos capaces de registrar y proyectar imágenes mediante el ojo omnipresente de la lente, presente en todos los niveles de la cotidianidad. Somos observadas en todo lugar y en cada momento. Por otra parte se encuentra el *Todo Ver*, característico de la fotografía digital tomada por el turista, y a la que (contra)respondemos mediante *A la Orilla* (2023). Se trata del acto de llevar una cámara-apéndice pegada al ojo que no sólo quiere ver, sino asegurarse de que cualquier información queda registrada, sin filtro. Prevalece el registro sobre la mirada, y cuanto más sofisticada es la tecnología de la imagen, menos miramos lo que nos rodea. En definitiva, miramos menos y mal, siempre ansiando ver más, más lejos, más tiempo, aunque después toda esa información quede descartada u olvidada. Lo concebimos como un impulso casi religioso, un complejo de querer ser un dios omnipresente y omnisciente.

El motivo por el cual nos valemos de una anticuada camarita digital para la ejecución de la propuesta, es que no buscamos sustraer el poder de la mirada de dios para otorgárnosla, sino interpretar aquello que nuestra mirada



registra a través de nuestro arte, transmitir nuestro punto de vista único, mortal y sin pretensiones. Recordamos las palabras de Paul Klee que rescata Wajcman (2014), sobre cómo la tarea del arte no es reproducir lo visible, sino volver los elementos visibles. Señalar realidades que no vemos, que descartamos, que pasamos por alto, mediante la sustracción de la mirada del otro, para ofrecernos la oportunidad de ejercer nuestra propia mirada.

Queremos aprovechar para hablar del proyecto *Inner Nature*, que hemos mencionado con anterioridad, como referente tanto audiovisual como temático. Nace con el objetivo de reflexionar sobre temas de arte y ecología a través de la creación audiovisual. Se define como una muestra descentralizada que busca generar un máximo impacto cultural a través de una mínima huella ecológica, para dar visibilidad a los grandes retos globales a los que nos enfrentamos en tiempos del ya denominado *Antropoceno*.



fig.23 *La Disección Lúcida* (2013), Javier Artero. Propuesta audiovisual para *Inner Nature*.

La obra se divide en dos partes complementarias, por una parte un video que documenta la experiencia, acompañado de un poema propio escrito en el lugar, para el que nos inspiramos en *Sans Soleil* (dir. Chris Marker, 1983) en tanto que mediante el ensayo, pretendemos reflexionar sobre nuestra propia condición situada y sobre el entorno que nos envuelve y afecta. Por otra parte, una serie de 30 fotografías en conversación, dentro de un fotolibro, con distintos elementos visuales que nos recuerdan detalles concretos de la excursión.

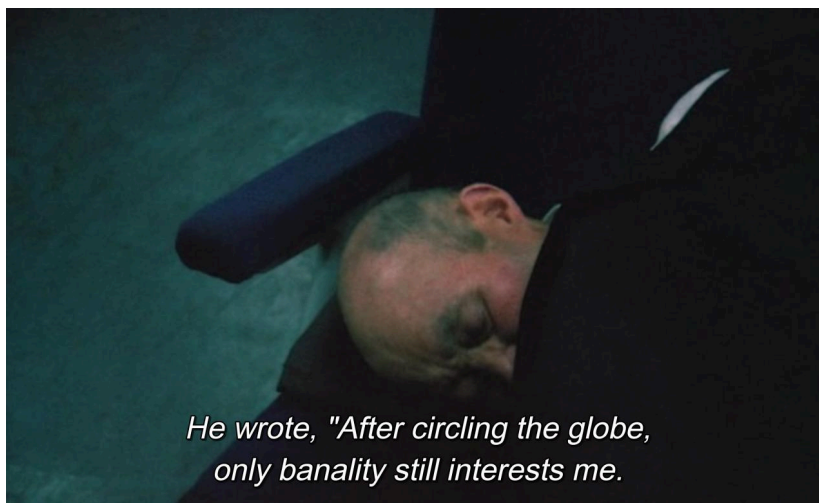


fig.24 *Sans Soleil* (1983), dir. Chris Marker.

El vídeo busca ser un registro -mediante clips grabados con nuestra camarita compacta *Kodak Easyshare C713*, y jugando con los audios que esta cámara ha captado- de esas emociones y experiencias situadas. Anhelamos generar recuerdos agradables y suaves, que abarquen desde la llegada al pueblo hasta nuestra marcha. Queremos jugar, desde nuestra perspectiva, con la manera en la que se documentaban los viajes antes de los *smartphone*, de una forma más pausada y registrando imágenes que no tienen por qué ser de gran interés. Por otro lado, aunque el vídeo está construido para ser un recuerdo personal, no pensado para ser visto por un gran público, lo traemos a la contemporaneidad al publicarlo en nuestra cuenta de *instagram*. El objetivo que buscamos conseguir con esto es evidenciar el salto del formato vídeo documental casero, que normalmente queda reservado al ámbito familiar, con el formato *reel* de la aplicación, hijo del formato *youtube*, entrenado para llegar a la mayor cantidad de espectadores posibles y editado para entretener y retener, mediante el bombardeo de información. El fotolibro (Papel de acuarela 120grs, 140cm x 180cm, 30 páginas), por su parte, busca reflejar, mediante la materialidad táctil a la que siempre apelamos, los juegos y procesos, visuales y compositivos, con los que hemos experimentado para interpretar y descubrir qué nuevas lecturas se pueden dar con las fotografías. El propio soporte que representa el papel también cuenta con un rol relevante, elegimos un papel granulado como es el de acuarela para generar el deseo de interacción, para incitar a la lectora a acariciarlo, palparlo y explorarlo. El fotolibro va acompañado de una serie de cartulinas anilladas, provistas de círculos de distintos diámetros recortados que ejercen como herramientas para aislar detalles dentro de las propias fotografías y redirigir el foco de atención a partes determinadas, para así averiguar dónde se posa el ojo primero o qué informaciones



descarta. La decisión de trabajar con el mismo material en dos medios distintos reitera nuestra búsqueda de pararnos a manosear y analizar lo ya producido, en vez de continuar generando aún más material. Esto es también por lo que hemos elegido tomar las fotografías de forma analógica, esperando al lento proceso de revelado y a la sorpresa que supone ver el resultado final.

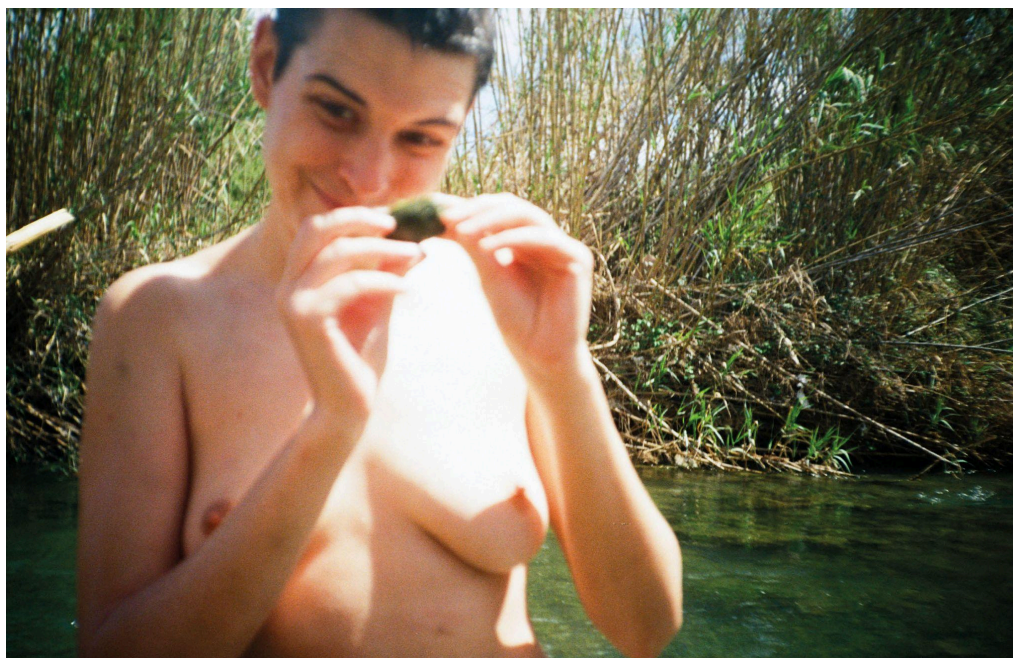


fig.25 Fotografía analógica. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.

fig.26 Fotografía analógica. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.





fig.27 Capturas de vídeo. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.

fig.28 Fotografía analógica. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.

fig.29 Escaneado de envoltorio.  
Objeto que aparece tanto en el fotolibro  
como en el video ensayo. *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.



Hurgar en el cemento. Renata Peraza González.



fig.30 Portada del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.

fig.31 Detalle del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.





fig.32 Capturas del video ensayo *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.

### 7.3/ Tercera propuesta, *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024)

Técnica: Videoarte, vídeo experimental, video ensayo

Duración de la pieza: 3'56"

Enlace:

[https://drive.google.com/file/d/1GZmMBBJi8eqJ8UwZIY5m0K2I\\_FG7LVq-/view](https://drive.google.com/file/d/1GZmMBBJi8eqJ8UwZIY5m0K2I_FG7LVq-/view)

En este vídeo, generado a partir de vídeos tomados de la página *Google Maps* en conversación con vídeos de archivo personal, elementos 3D e imágenes de interfaz de ordenador, documentamos el acto performático de recorrer, a través de un *ciber-paseo*, un lugar olvidado a la fuerza y sepultado en la memoria, ahora pudiendo ser explorado únicamente a través del onirismo y el archivo digital. Reconstruimos el hogar a través de las ruinas almacenadas en la *web* y las memorias descontextualizadas que vamos encontrándonos en ellas. La propuesta, desarrollada en la asignatura de *Creación Audiovisual y Práctica Artística Contemporánea*, combina vídeos grabados directamente de *Google Maps* con vídeos, al estilo *found footage*<sup>27</sup>, pertenecientes a una cámara digital compacta grabados por nuestra hermana en el año 2008, así como recursos extraídos de la interfaz de un ordenador. Las escenas no siempre cumplen una continuidad fluida, se cortan, a veces incluso con brusquedad, simulando una búsqueda por el mapa. En cuanto a la temporalidad del vídeo, la historia en sí avanza de manera lineal, pero los videoblogs que van apareciendo suponen anacronías y flashbacks que añaden un ambiente difuso a la narración.

Para *Your Father Was Born A 100 Years, and So Was The Nakba* (2017), la artista palestina Razan AlSalah visita, a través del mundo virtual de *Google Maps*, el barrio en el que vivió antes de la ocupación israelí. Vuelve al lugar en el que se encontraba su casa y la busca desesperadamente, pero allí ya no encuentra la familiaridad que busca, tan sólo sus propios recuerdos y fantasmas.

---

<sup>27</sup> Metraje encontrado.



fig 33. *Your Father Was Born A 100 Years, and So Was The Nakba* (2017) de Razan AlSalah.

Aludiendo a las dinámicas de los juegos virtuales que permiten explorar mundos abiertos, para *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), nos insertamos, valiéndonos de un avatar *online* de nuestra propia imagen creado por polycam<sup>28</sup> en tres dimensiones, en el lugar del que provenimos y que se encuentra congelado tal y como era hace más de diez años en *Google Maps*. Intercalamos, al igual que en un videojuego, la vista en tercera persona con la de la primera persona, y contamos con una interfaz que ofrece un inventario para los elementos que nos vamos encontrando (la mochila) y una barra diálogo (la barra de búsqueda) que nos va narrando información sobre el entorno explorado. Navegamos e investigamos este espacio a través del onirismo y el archivo *web*, jugando con la dualidad mundo virtual-mundo del recuerdo, entendiéndolo no sólo como una página en línea al alcance de cualquier usuario, sino también como una materialización de los recovecos de nuestro inconsciente, que empapan con nuestra subjetividad cada píxel, cada dato de información que se nos presenta. Aquí nos es posible visitar el hogar dormido, expulsado, inexistente en el tiempo actual. *Google Maps* actualmente no sólo cartografía sino que dictamina el mundo, teniéndolo enteramente a su alcance y editándolo a conveniencia, como ha sido el caso del borrado consciente de Palestina, donde ahora el mapa señala el Estado ilegítimo de Israel. Es por esto que el mundo físico queda influido por su subjetividad e intereses. Si la maquinaria y el algoritmo de *Google* estipula lo que es real y lo que no, lo que es transitable y lo que no, quedamos enteramente a su merced. El mundo existe en tanto que queda registrado en *Maps*.

---

<sup>28</sup>Aplicación de modelado en 3D.



Según Steyerl (2014, p.28) se conciben nuevos terrenos divididos, susceptibles de ocupación, vigilancia aérea y control biopolítico, y sociedades en forma de abismos urbanos. Que el nuevo suelo sea simulado facilita herramientas de orientación ilusorias con las que navegarlo, de las que nos vamos a valer para establecer una dinámica juego de exploración-juego en línea, y permitimos así no sólo revisitar el espacio físico desde la tercera persona, sino adentrarnos en nuestro propio inconsciente. Ahora, *Google Maps* cobra las cualidades de una extensión mediante la que nos es posible



sustraer de la abstracción mental un paisaje explorable. Ponemos en valor, en última instancia, las palabras de Wajcman (2011) sobre la antinaturalidad de poder revisitar cualquier recuerdo a través de la pantalla. Recuerdos que, además, se almacenan sin filtro, habiendo estado la mayoría de ellos originalmente destinados a ser olvidados orgánicamente.

fig.34 Imagen de un meme que parodia el dilema filosófico del tranvía planteado por la filósofa Philippa Foot. Ilustra a todos los personajes y elementos implicados en la escena preocupados por la manera en la que la producción masiva de imágenes en la contemporaneidad constituye la propia tumba de nuestra memoria. No hay diferenciación entre víctima y verdugo, todos nuestros recuerdos se sepultan por igual en el exceso de información.

Al norte de la isla de Tenerife se encuentra un pueblito, La Matanza de Acentejo, que se extiende hasta el monte. Irónicamente, a pesar de la superpoblación de la isla, las zonas más rurales y obreras antes eran pasadas por alto por el ojo turístico-capitalista. Es desde hace relativamente poco que dichas zonas se han empezado a masificar. La calle San Cristóbal, cuyos datos llevan sin actualizarse en *Google Maps* desde 2009, permanece inmóvil en el tiempo desde entonces. En un cruce de esta calle se encuentra mi casa, o lo que era antes. La página *web* muestra las ruinas inconscientes de lo que una vez fue el lugar, ya que a día de hoy se han talado la mayoría de árboles que rodean el terreno por parte de un inversor de Europa del norte, que planea reconvertir la zona en un resort de lujo, presumiblemente para extranjeros.

Con esta pieza de videoarte planteamos un escenario, una predicción del futuro en la que ya nos es imposible volver a ese hogar, expulsadas por la especulación turística. Conforme nuestro *ciber-avatar-cyborg-yo* se inserta en el mapa para explorar y avanzar por el espacio, va desbloqueando recuerdos de una vida lejana que hace tiempo que quedó atrás, pero que resurge

gracias al ciberespacio. En un afán por recordar de dónde venimos, recorreremos con curiosidad los rincones del lugar, aunque al llegar a la casa en sí misma nos encontremos con un problema: paralelo al espacio físico, *Google* no nos permite acceder a la vivienda, dejándonos a sus puertas por segunda vez. Pronto se actualizará la aplicación, y los recuerdos que tenemos sobre el hogar se entremezclarán, volviéndose un amasijo de sensaciones y emociones que se abstraerán con el tiempo.

En contra de la denostación del factor ocioso de la tecnología, la propuesta se plantea como un juego virtual que se apoye en esa esperanza de encontrar en un formato interactivo potenciales métodos de exploración introspectiva, para entendernos mejor a nosotras mismas, a nuestra psique desde un punto de vista separado de la corporalidad, analizándolo en tercera persona como objeto de estudio, para encontrar puntos de anclaje con el mundo que nos rodea.



fig.35 avatar 3D generado con polycam para *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), Renata Peraza.



fig.36 captura de uno de los videos incluidos en *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), Renata Peraza.



fig.37 Capturas de *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), Renata Peraza.

## 7.4/ Cuarta propuesta, *En València con una cámara* (2024)

Técnica: fotografía, arte digital, arte *web*

Enlace: <https://www.instagram.com/envalencia98/>

Para esta propuesta hemos generado una serie de 12 fotografías digitales, que hemos presentado al público mediante la creación de una cuenta paródica de *instagram*, atendiendo a una serie de conceptos teóricos sobre el turismo y la producción de imágenes que describiremos a posteriori. El título de este apartado hace honor al libro *In the Canaries with a Camera*, publicado por Margaret D'Este en 1909, en el que narra su estancia en las islas canarias de Tenerife y La Palma. Se trata de una publicación detallada en la que D'Este inmortaliza la vida en el archipiélago de la época, algo bastante inusual, ya que la población de aquel entonces vivía en infradesarrollo propio de una colonia. Entre los habitantes locales escaseaban los medios para registrar cuanto les rodeaba, y es por esto que el trabajo de la autora ha sido un gran referente para nosotras a la hora de estudiar el pasado en las islas. Por otra parte, su labor documentativa está cargada de la característica mirada exotizante y foránea del extranjero de la que nos hablaba Estévez (2019), convirtiéndola en antecedente del turista actual.



fig.38 Fotografías de *In the Canaries with a camera* (1909), Margaret D'Este.

*En València con una cámara* (2024) es una propuesta, desarrollada en la asignatura de *Proyectos Fotográficos Desde la Práctica Artística*, que busca analizar la relación entre visitante y lugar visitado, situándonos en el epicentro turístico de la ciudad de Valencia. Inspirándonos en las fotografías tomadas por D'Este, cuyo estilo recuerda a la fotografía postal, exploramos el territorio adoptando el papel de turista, acompañadas de una lente que rastrea y analiza la realidad para transmitírsela al ojo (Wajcman, 2011). Este

se fascina en mayor medida por su propia capacidad de poder generar un alto volumen de fotografías de cuanto le rodea, antes que por estar viviendo la experiencia en sí. Lo que prevalece en el acto de viajar a otros lugares son las pruebas materiales de que se ha estado allí, los *souvenirs* (Estévez, 2019) que avalen la experiencia, para poder hacer demostrable la visita. El carácter de las fotos que tomamos para esta propuesta busca imitar aquellas tomadas por cualquier turista promedio en unas vacaciones, acercándonos a los puntos calientes de interés turístico de la ciudad. Esta búsqueda va acompañada de una *performance* satírica para la que nos hemos vestido y actuado como una verdadera turista, una *guiri*. Equipándonos de una camarita digital compacta *Kodak Easyshare C713* visitamos, junto a nuestra amiga Bibi, las zonas de la ciudad frecuentadas por los turistas.

Valencia, como muchas otras localidades españolas, sufre los mismos achaques que nuestro archipiélago, especialmente si nos desplazamos al centro de la ciudad, donde el turismo de masas invade las calles, que son cada vez más homogéneas, globalizadas, copias casi idénticas de cualquier otra ciudad afectada por este fenómeno hegemónico.

Buscamos jugar con la ironía de nuestra situación personal en la actualidad, compleja de definir y compartida con todas aquellas personas cuyo lugar de origen ha sido catalogado de destino turístico. Habiéndonos desplazado siguiendo una diáspora canaria contemporánea, nos insertamos en un nuevo lugar en el que ahora también queremos enraizarnos. Frente al proceso de empaparnos de este nuevo territorio, y de querer ser partícipes de su cultura y sus costumbres, encarnamos la posición contraria, para esta propuesta: la de turista, que en realidad no desea entender la esencia del lugar, sólo dominarlo, devorarlo. Llegamos en búsqueda del placer, del ocio y de la prometida autenticidad (Estévez, 2019) y durante un breve periodo de tiempo, pretendemos ser esa figura. Es así como notamos que nuestra forma de interactuar con lo que nos rodea, tanto el espacio físico como la gente que lo habita, cambia. El lugar responde y reacciona de diferente forma ante nosotras, y viceversa. Sólo podemos mantener viva la ficción el suficiente tiempo como para empezar a comprender esa relación, siendo conscientes de lo que implica. Y empezando a empatizar con el rol del turista al ser envueltas en sus dinámicas de ocio y disfrute. Por otro lado, también buscamos evidenciar una dualidad abordada por Estévez (2019, p.21), y es que en la actualidad la línea que delimita las figuras de nativo y turista se desdibuja. Al viajar, somos nosotras las nativas que devienen turistas, y son los turistas los que devienen nativos. ¿Qué es lo que define el rol de cada cual? Estévez concluye que hay un elemento principal que nos ayuda a responder a esta cuestión: la mirada. Se trata de la herramienta que permite reordenar y resignificar todos los elementos que conforman la realidad para considerarlos parte de la dinámica turística. Mirar es, por lo tanto, una práctica cultural que construye nuevos significados. Con esta propuesta buscamos representar las dos dinámicas mencionadas anteriormente. Por un



lado, abordar el concepto de la artificialidad de aquello que interesa al objetivo de la cámara del turista, aquello inmortalizado hasta la saciedad, hasta el desgaste, adiestrado para ser mirado y visitado, sufriendo así la erosión de su propia identidad. Aquello que verdaderamente no refleja ni representa el lugar del que forma parte, carente de alma, pues la fetichización y la exotización han hecho el efecto contrario al que buscan: de los lugares únicos y auténticos que anhelan experimentar ya sólo queda un caparazón vacío, un decorado teatral preparado para performar.

Seleccionamos un total de 12 fotos, que imitan la esencia *naive* de las fotografías tomadas por cualquier turista, además de editarlas para obtener unos colores saturados al estilo Martin Parr fotografiando *Benidorm*, que después subimos a una cuenta paródica de *instagram*, *@envalencia98*, en la que encontramos los elementos propios de una cuenta de viajes; imágenes de lugares emblemáticos acompañadas de una *caption*<sup>29</sup> descriptiva y *hashtags*<sup>30</sup> que las hagan alcanzar un mayor público. Nuestro objetivo al decidir subirlas a una plataforma de difusión de imágenes es demostrar a la mayor cantidad de usuarios posibles que existimos en ese espacio, ¿Qué forma hay de acreditar que algo ha sucedido más efectiva que mostrando el registro material que suponen las imágenes tomadas al mayor número de testigos posible?



fig.39 *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.

---

<sup>29</sup> Pie de foto.

<sup>30</sup> Etiquetas que categorizan las imágenes en el buscador de la app.



fig.40 Detalle. *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.



fig.42 Detalle. *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.



fig.41 *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.

Hurgar en el cemento. Renata Peraza González.

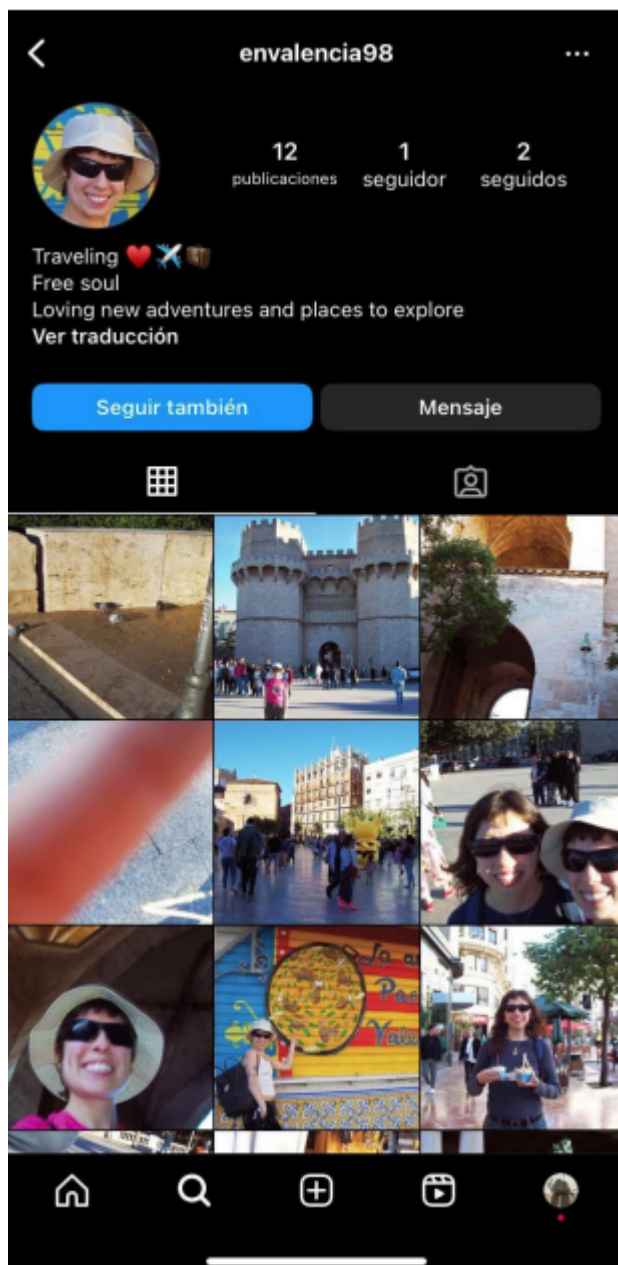


fig.43 Captura de la cuenta de *instagram*, @envalencia98, en la que pueden verse todas las fotografías tomadas para *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.



## 7.5/ Quinta propuesta, *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024)

Técnica: Taller artístico, tatuaje *handpoke*, videoarte, vídeo experimental, video reportaje.

Materiales:

/Taller: Agujas 5rl de *handpoke*, tinta de tatuaje, vaselina, depresores, guantes de látex, piel sintética, papel de calco, lápiz, líquido de transferencia, cinta vegetal, polvos de talco, papel de cocina, rollo de plástico film, tijeras.

/Mesa: Mantel de papel, uvas, frutos secos, fartons, limonada, queso, saladitos, cerezas, *Munchitos*, vasos y platos de papel.

Duración del vídeo: 6'43"

Enlace:

<https://drive.google.com/file/d/10tKOYXMzR6j3JBf3mFbaK-qGsuPN35J7/view?usp=sharing>

Consideramos que esta propuesta es la culminación de nuestra línea de investigación y de práctica artística por el momento, ya que reúne todos los ingredientes que hemos estado mencionando; ocio, tacto y colectividad. Está dividida en dos partes; por un lado encontramos un taller de *handpoke*<sup>31</sup>, y por otro, un video reportaje de este mismo evento. El taller se realizó en la propia sala de exposición, orientada a un público general y anunciada como actividad gratuita. La propuesta para el taller de tatuaje *handpoke* nace a raíz de *Invasores* (2024), exposición de la artista Pilar Boulosa en la que reflexiona sobre el sujeto contemporáneo y cómo este se relaciona con el entorno. La artista se plantea con qué habilidades tiene que contar un ser humano para adaptarse al mundo actual, cada vez más acelerado, exigente y competitivo a causa de la globalización, y en el que la automatización de tareas, el intercambio de datos y las IAs cobran cada vez más relevancia. También hace referencia al concepto de *Invasor* - aquello que ocupa un lugar de forma irregular, irrumpiendo y propagándose, como por ejemplo la planta llamada *rabo de gato* en el archipiélago canario. Esta planta compite contra las nativas, luchando por el espacio y los recursos, y la artista la compara con el ser humano: competitivo, destructor e invasor. Como la planta invasora, la globalización trasciende fronteras geográficas y políticas debido a la masificación, la tecnología y las comunicaciones. Con esta propuesta, aspira a generar un debate político y social sobre el futuro, la responsabilidad individual y la colectiva (Boulosa, 2024). Para nuestro taller, buscamos el

---

<sup>31</sup> Técnica de tatuaje en la que se tatúa directamente con la aguja, sin la ayuda de la máquina.

debate y la participación de los asistentes desde el relajamiento y la charla casual, como si de una reunión de amigas se tratara. Se nos dio completa libertad para plantearlo desde la óptica que creyéramos conveniente, por lo que recurrimos a nuestro modelo usual: la *merendola*. Tras una introducción teórica sobre las cuestiones planteadas por la artista y sobre cómo entendemos nosotras el acto de tatuar con la técnica del *handpoke*, a las asistentes se les enseñaban, paso a paso, los entresijos y procedimientos técnicos de este método, mientras se incentivaba el debate en torno a los temas que trata Boulosa. Por otro lado, desarrollamos un video-reportaje experimental producido por nuestra amiga y artista, alumna del grado en Bellas Artes de la UPV, Andrea (Bibi) Pérez Pavón, que resaltara de manera visual y estética los temas tratados como son el tacto y el lento hacer en contraposición con los temas planteados por *Invasores* (2024), como son la preocupación por el devenir del ser humano en la deriva de la contemporaneidad capitalista. Además, el vídeo también atiende a nuestro deseo de querer inmortalizar el taller para la posteridad, ya que somos conscientes de que la documentación de talleres, exposiciones y eventos artísticos que incluyan una descripción o una justificación teórica del propio evento escasean para el público general, y tenemos como objetivo hacer este tipo de contenido lo más accesible que nos sea posible. El contenido del reportaje se grabó, simultáneamente, tanto con una cámara *Canon* como con una cámara de vídeo digitales antiguas.



fig.44 Carteles de la exposición *Invasores* (2024), Pilar Boulosa, y del taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Renata Peraza.

Queremos hacer mención a un gran referente con el que contamos en el campo del tatuaje y la performance, el proyecto curatorial en torno al tatuaje, *La Dérmica*, llevado a cabo por Laura Santana y Elia Cuairán. El proyecto nace como un espacio de reflexión en torno a la práctica contemporánea del tatuaje. Surge ante la necesidad de ponerlo en valor como manifestación artística, habitualmente pasada por alto en los espacios que perfilan el concepto social de arte. También, de entender el tatuaje como una vía de expresión de la subjetividad del individuo a través de las cualidades simbólicas erigidas sobre la piel. La intersección entre estas dos nociones da lugar a este proyecto, transdisciplinar, autogestionado y que busca el espacio entre las capas, el intermedio, como lugar por el que transitar entre pensamiento y la práctica del tatuaje contemporáneo (Cuairán y Santana, 2024).



la\_dermica\_  
Tenerife

la\_dermica\_ ESTO ES UN KIT DE TATUAJE, (2022). El cuerpo es una galería viva, errante. Como tal, los cuerpos tatuados alteran la noción del espacio expositivo convencional. De acuerdo con esta idea, este fanzine-objeto incluye un kit de tatuaje para usarlo en este el cuerpo, insistiendo en perturbar la condición fija del lugar del arte.

Los diseños seleccionados para esta edición han sido extraídos del estudio realizado por el Dr. Alexandre Lacassagne, médico y criminólogo del siglo XIX, que se volcó en la publicación de *Tatuajes*. Vidas de los tatuados. Con esta investigación se ocupó de analizar la relación entre la conducta criminal y los cuerpos tatuados, entrevistando a numerosos individuos y transcribiendo sus tatuajes a esta publicación. En el interior del objeto-fanzine encontrarás todo el material necesario para pinchar tu piel o de quien te deje la suya. 🖌️❤️

fig.45 Captura de la cuenta de *instagram* de *La Dermica*, @la\_dermica\_ . Disponible en [https://www.instagram.com/la\\_dermica/](https://www.instagram.com/la_dermica/)

*El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024) busca obtener, a través de un ambiente de conversación y experimentación grupal, una serie de reflexiones colectivas que ayuden a entender estas incógnitas, valiéndose de la dinámica del taller de aprendizaje para ello. Entendemos el tatuar, especialmente con la técnica de *handpoke*, como un acto subversivo que resiste al paso del tiempo, siendo así una herramienta ideal para combatir elementos como la vertiginosidad, la obsolescencia o el *fast fashion*, característicos del modelo de producción actual.

En este taller enseñamos, desde la cercanía y la colectividad, a inmortalizar recuerdos, desde el más significativo hasta el más simple, en este caso sobre piel sintética. Mediante un lento y delicado proceso de registro manual y permanente, a través de la herramienta-extensión del brazo que representa la aguja, establecemos una conversación crítica sobre la globalización y sus efectos, y sobre la propia naturaleza del tatuaje. Las asistentes aprendieron a tatuar en piel sintética, pudiendo elegir los diseños de un *mini-flash*<sup>32</sup> preparado por nosotras, con la flora canaria como temática, para así situarnos en el entorno que nos rodea, en el aquí y el ahora. Para el contenido del *mini-flash* se escogieron, por una parte, diseños simples para que las asistentes se familiarizaran con el medio y la técnica y, por otra, se elaboraron dos diseños nuevos, que incluyeran plantas típicas de las islas. Para representar lo mundano, lo descartado y la mala hierba trabajamos con un diseño de la *Sonchus Canariensis*, y para representar lo divino y la religión fuertemente arraigada en el archipiélago, la *Allium Triquetrum*, comúnmente conocida como *Lágrimas de la Virgen*.



fig.46 Taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Renata Peraza.

fig.47 Detalle, taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Renata Peraza.

<sup>32</sup> Diseños ya preparados por la tatuadora.





fig.48 Detalle, taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Renata Peraza



fig.49 Captura del video reportaje para *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Andrea Pérez y Renata Peraza.

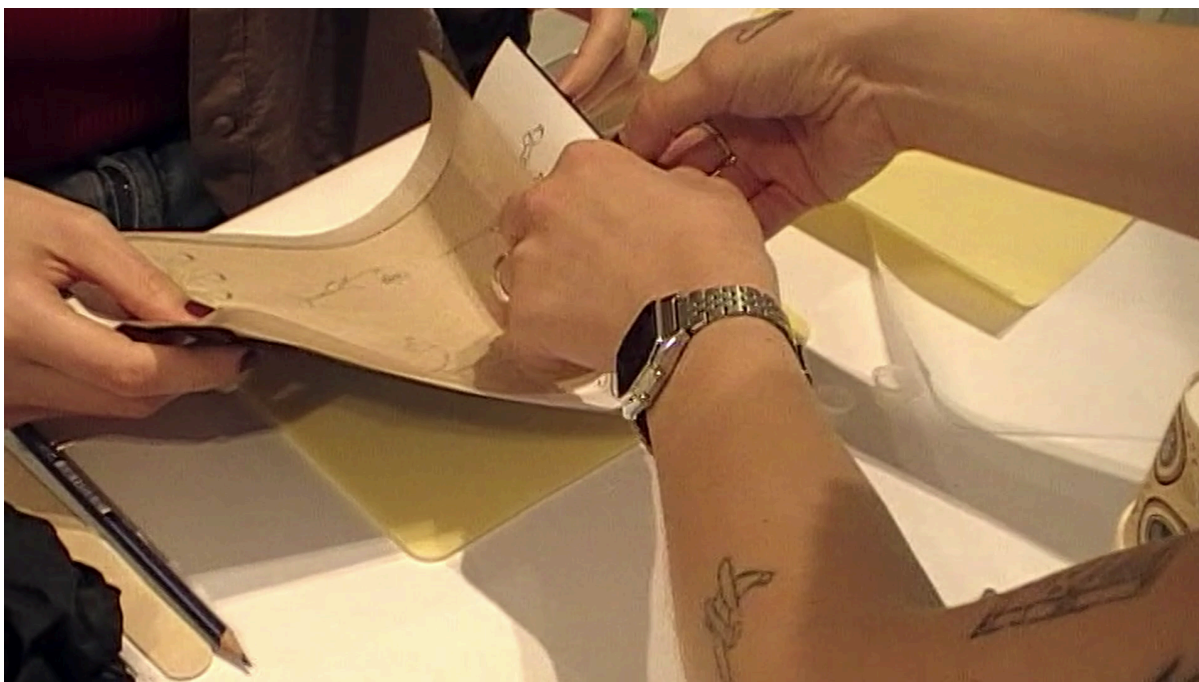


fig.50 Capturas del video reportaje para *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Andrea Pérez y Renata Peraza.





fig.51 Capturas del video reportaje para *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Andrea Pérez y Renata Peraza.

## 8/ Conclusiones

Antes de hablar sobre las conclusiones obtenidas a raíz de este Trabajo de Fin de Máster, queremos volver la mirada hacia los objetivos que nos planteábamos para el Trabajo de Fin de Grado, pues queremos establecer una comparativa que contextualice nuestro avance en el tiempo y valorar en qué medida continuamos compartiendo las mismas ideas. Comenzábamos reflexionando sobre lo interesante que nos resulta la forma en la que un trabajo académico puede cobrar las cualidades de una herramienta orgánica de introspección, y sobre cómo un trabajo tan personal se transforma en una pequeña efigie de nosotres mismas - lo más notable que ha cambiado, hasta el momento, es que hemos pasado de utilizar pronombres femeninos a pronombres neutros, pues seguimos compartiendo esa idea de que nos es inevitable retratarnos mediante la investigación teórica y artística. Considerábamos que, si este trabajo se materializara en un único objeto, este sería un yo tan válido como nuestro cuerpo o nuestra mente, con sutiles diferencias y detalles que revelarían cualidades que no se ven a simple vista en nuestra versión de carne. Coincidimos también en que este proyecto es semejante a nuestra práctica artística en tanto que nos abrimos a quienes nos visitan - nos leen -, y lo más seguro sería que dentro encontrasen otro yo en miniatura, como una muñeca rusa. Al igual que tomamos ese trabajo como herramienta introspectiva para nosotras mismas, también se la cedemos a quien quiera explorar los rincones de los espacios de nuestro ser. Para nutrir dichas conclusiones, ahora queremos retomar los objetivos establecidos en este TFM que nos concierne. Hablábamos de que, como objetivos principales, buscamos analizar, desde la subjetividad y el contraste teórico con otros autores, el mundo material que nos rodea, para ahondar en problemáticas concretas que no sólo nos definen como individuo a nosotres mismas, sino a muchas otras. Aquí, ahora matizo que el análisis no se ha limitado sólo al mundo material, inevitablemente la labor también ha vuelto al interior, obteniendo conclusiones y respuestas que nos han permitido entender mejor nuestros procesos mentales, y que han resultado de vital importancia para alcanzar la meta que constituye entender también a quienes nos rodean. Continuamos estableciendo una serie de objetivos más concretos que definen nuestra propuesta *Hurgar en el Cemento* (2024). El primer punto hablaba de definir qué significan, tanto para nosotras como para otros autores, los conceptos de Identidad y Territorio, consideramos que no sólo hemos cumplido con este objetivo, sino que también lo hemos ido matizando a lo largo de la investigación, pasando a referirnos a ellos como Identidad digitalizada y Territorio ahogado o situado, expresando más adecuadamente lo que queremos transmitir. El segundo punto hablaba de



generar una investigación no sólo distanciada desde Valencia, sino también situada, queriendo desplazarnos al lugar físico estudiado para tener en cuenta ambos puntos de vista. Esto también se ha cumplido con los dos viajes que hemos realizado a Tenerife desde que redactamos los objetivos, el primero como visita rutinaria y el segundo para impartir el taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024) en la SAC.

El tercero hablaba de estudiar la relación entre el mundo rural y el mundo *online* en la contemporaneidad para entender las condiciones en las que navegamos la realidad en contacto con ambos. Consideramos que, a lo largo de nuestra creación artística para este TFM, hemos entendido en mayor profundidad cómo permean ambos mundos en ella, quedando esto evidenciado en los reiterados juegos de paralelismos y dualidades mediante los que los comparamos, encontrando un sinfín de similitudes. A continuación, para el cuarto punto hablamos de elaborar una crítica a la insostenibilidad del fenómeno turístico actual y al modelo capitalista en el que se inscribe. Opino que, bajo nuestra perspectiva, este es el objetivo que hemos cumplido más tímidamente, porque hemos descubierto que la forma en la que analizamos críticamente el mencionado fenómeno se basa en hablar en nuestra experiencia propia, lo que carga dicha crítica de subjetividad, y en querer generar debates colectivos cuyas conclusiones conjuntas sean la propia crítica en sí. Por lo tanto, aunque no hemos cumplido este objetivo de manera 100% fiel a como lo habíamos entendido en un principio, estamos mucho más cómodas con la forma en la que lo entendemos ahora. El objetivo del quinto punto se basa en analizar cómo han afectado estos factores -turismo, mundo rural, identidad digitalizada- a la forma en la que nos relacionamos con otros espacios. Aunque seguimos considerando que es un ejercicio complejo, pues se trata de poner en valor un proceso introspectivo frente a nuestra forma de habitar el mundo, sí que vemos un gran avance en identificar qué situaciones o qué lugares nos despiertan unos determinados sentimientos. La mayoría de propuestas son ejercicios que nos proponemos, inconsciente o conscientemente, para llevar a cabo este análisis. Es por esto que concluimos que ha habido un avance positivo en el proceso de entendimiento, pero es un proceso en constante práctica, nunca sabremos del todo cuándo acabará, cuándo obtendremos del todo las respuestas que estamos buscando.

El sexto punto habla de haber ejecutado una labor de búsqueda y análisis de referentes que traten estas mismas cuestiones. Consideramos que nuestras expectativas para este objetivo han sido cumplidas, especialmente porque nos habíamos propuesto recurrir a referentes cercanos a nosotras, para que la labor fuera lo más situada y contextualizada a los lugares tratados posible, y esto es algo que hemos encontrado en la obra de autoras como Lucía Dorta y Maï Diallo, Fernando Estévez o Lilia Ana Ramos. El séptimo y el octavo objetivo abordan una cuestión que llevamos tratando desde el TFG, sobre la búsqueda de un equilibrio entre materialidades tradicionales y

tecnológicas o digitales. Consideramos que estos objetivos hacen las veces de recordatorio, para tener presente en nuestra obra nuestra concepción de que ambos mundos pueden complementarse en vez de excluirse mutuamente, por lo que ha sido cumplido. Por último, el noveno objetivo funciona como cierre, hablando de materializar las conclusiones a las que lleguemos a través de un corpus artístico. Las propuestas presentadas para este Trabajo de Fin de Máster son los resultados en los que nos apoyamos para considerar que este objetivo ha sido cumplido satisfactoriamente, siempre teniendo en cuenta que nuestra práctica artística está en constante crecimiento y cambio en relación con los temas tratados y este trabajo es, por lo tanto, parte del pavimento que define el camino a seguir.

Antes de continuar, queremos hablar brevemente de nuestros proyectos a futuro, de los que podemos decir que nacen a raíz de la última propuesta presentada en este trabajo. El tatuaje *handpoke* ha respondido a muchas de nuestras inquietudes tanto artísticas como sociales, siendo un proceso íntimo y de lo que nosotras llamamos *lento hacer*, e incluyendo un proceso dibujístico con el que estamos satisfechas. El taller que impartimos en la SAC nos enseñó que es viable agrupar todas estas cuestiones en los epicentros, ya mencionados, en los que nos movemos (ocio, tacto, colectividad). Nuestro objetivo a futuro es continuar por esta línea de trabajo, buscando una conversación entre tatuaje, *performance* y otras disciplinas artísticas, a la vez que con otras tatuadoras y artistas.

Para acabar, quisiera hablar de lo plenamente satisfechas que estamos de haber encontrado nuestro lugar en Valencia, y de las experiencias que hemos vivido estos últimos meses, sin las cuáles este trabajo no habría sido posible. Va cargado de matices que hemos ido adquiriendo con nuestras vivencias personales. Quizás esto tendría que ser parte del apartado de agradecimientos, pero queremos insistir en lo agradecidos que estamos de nuestras conexiones, nuestros vínculos y las emociones que hemos sentido. Esperamos que nuestro trabajo haga justicia a lo que queremos transmitir, a lo que pensamos y a lo que hemos vivido, aunque somos conscientes de que la única forma de comprender verdaderamente lo que tratamos de expresar es viviéndolo en experiencia propia.

## 9/ Bibliografía

- ABREU LÓPEZ, Andrea, 2020. *Panza de Burro*. Sevilla: Editorial Barrett.
- ALBORCH, Carmen, 1999. *Solas: Gozos y Sombras de una Manera de Vivir*. Madrid: Ediciones Temas de Hoy.
- BENJAMIN, Walter, 1994. *Discursos interrumpidos I*. Barcelona: Planeta De Agostini.
- BENJAMIN, Walter, 2003. *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica*. México: Editorial Itaca.
- BERGER, John, 2012. *Sobre el Dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili SL.
- CARR, Nicholas, 2008. Is Google Making Us Stupid?. *The Atlantic* [en línea], [consulta: 01-07-2024] Disponible en: <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/>
- DEBORD, Guy, 1967. *La sociedad del Espectáculo*. Madrid: Ediciones Naufragio.
- D'ESTE, Margaret, 1909. *In the Canaries with a camera* [en línea]. London: Methuen & co. [consulta: 08-06-2024]. Disponible en: <https://archive.org/details/incanarieswithca00destrich/mode/2up?view=theater>
- DIALLO, Maï y Lucía DORTA, 2021. *RESET. Distopías utópicas del fin de la imagen*. Santa Cruz de Tenerife: Gobierno de Canarias.
- DÍAZ CUYÁS, José. *Sobre el suelo* [En línea], ACTO. [consulta:16-03-2024] Disponible en: <https://reacto.webs.ull.es/pg/n1/sobreelsuelo.htm>
- ESTÉVEZ, Fernando, 2019. *Souvenir Souvenir. Un Antropólogo ante el turismo*. Castellon: Editorial Concreta.
- ERNAUX, Annie, 1992. *Pura Pasión* [en línea]. Barcelona: Tusquets Editores [consulta: 17-06-2024]. Disponible en:

<https://archive.org/details/pura-pasion-annie-ernaux/mode/2up?q=cercan%C3%A1das>

GARCÍA CORTÉS, José Miguel, 1997. *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*. Barcelona: Anagrama.

GILLES, Deleuze, 2002. *Diferencia y Repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.

GOBIERNO de Canarias, 2024. La exposición 'Invasores' se inspira en el 'rabo de gato' y en la insaciable demanda de recursos. En: *Gobierno de Canarias: Cultura, Universidades, Ciencia e Innovación y Cultura* [en línea]. [consulta: 16-06-2024] Disponible en:

<https://www3.gobiernodecanarias.org/noticias/la-exposicion-invasores-se-inspira-en-el-rabo-de-gato-y-en-la-insaciable-demanda-de-recursos/>

HALBWACHS, Maurice, 2004. *La memoria colectiva* [en línea]. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza [consulta: 22-03-2024]. Disponible en: <https://ia601509.us.archive.org/17/items/MemoriaColectivaHalbwachs./Memoria%20Colectiva-Halbwachs.-.pdf>

HAN, Byung-Chul, 2015. *La Salvación de lo Bello*. Barcelona: Herder.

HARDT, Michael y Antonio NEGRI, 2004. *Multitud. Guerra y Democracia en la Era del Imperio*. Barcelona: Debate.

HÖLDERLIN, Friedrich, 1995. *Antología poética (Letras Universales)* [en línea]. Madrid: Cátedra [consulta: 01-07-2024]. Disponible en: <https://descargarlibrosenpdf.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/05/holderlin-friedrich-poesia-completa-edicion-bilingue.pdf>

MCLUHAN, Marshall, 2010. *Understanding Media* [en línea]. California: Gingko Press. [consulta 26-06-2024]. Disponible en [https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/667112/mod\\_resource/content/1/metode%20cipta.pdf](https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/667112/mod_resource/content/1/metode%20cipta.pdf)

MORENO, Yera, 2020. Inventa tu cuerpo en ese espacio. Inventa ese espacio en tu cuerpo. *Atlas Menor #01. Disidencia sexual, desde la vulnerabilidad y la resistencia*, número 1.

PADILLA, Margarita, 2012. *El Kit de la Lucha en Internet*. Madrid: Traficantes de Sueños.

PRENSKY, Marc, 2010. Nativos e Inmigrantes Digitales. En: *Mark Prensky* [en línea]. [consulta: 09-07-2024]. Disponible en: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

RIVERÓN, Abraham, 2021. *Exhumantes* [en línea]. Adrián Alemán y Ramón Salas, dirs., Trabajo de Fin de Grado. Universidad de La Laguna. Departamento de Bellas Artes, La Laguna [consulta: 01-07-2024]. Disponible en: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/23948>

ROBERTS, Emily, et al., 2021. *(Des)localizados. Textualidades en el espacio-tiempo*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

SELIGMAN, Isabel, 2019. *Pushing Paper. Contemporary drawing from 1970 to now*. Londres: Thames & Hudson en colaboración con The British Museum.

STEYERL, Hito, 2014. *Los Condenados de la Pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

STEYERL, Hito, 2018. *Arte Duty Free*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

VASALLO, Brigitte, 2019. *Pensamiento Monógamo. Terror Poliamoroso*. Madrid: La Oveja Roja.

VIRILIO, Paul, 2012. *The Administration of Fear*. Los Angeles: Semiotext(e)

WAJCMAN, Gerard, 2011. *El Ojo Absoluto*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

WAJCMAN, Gerard, 2014. *Vigilar a los vigilantes*, entrevistado por Abel Cervantes [en línea]. 24 de febrero de 2014. México: Revista Código.

[consulta: 05-07-2024]. Disponible en:

<https://revistacodigo.com/vigilar-a-los-vigilantes-gerard-wajcman/>

WEIL, Simone, 1988. *La Pesanteur et la Grâce* [en línea]. Paris: Librairie

Plon [consulta: 02-07-2024]. Disponible en:

[https://archive.org/details/pesanteur\\_et\\_grace/mode/2up](https://archive.org/details/pesanteur_et_grace/mode/2up)

WINNICOTT, Donald, 1993. *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa, S.A.

ZAFRA, Remedios, 2010. *Un Cuarto Propio Conectado, (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Madrid: Fórcola Ediciones.

ZAFRA, Remedios, 2013. Habitar la dificultad, construir la (propia) época, conferencia [en línea]. En: *Universidad de Salamanca: Cátedra de Altos Estudios del Español*. [consulta: 21 de Abril de 2023] Disponible en:

[https://tv.usal.es/videos/1080/conferencia.-%e2%80%9chabitar-la-dificultad,-construir-la-\(propia\)-%c3%a9poca%e2%80%9d.-remedios-zafra.-c%c3%a1tedra-de-altos-estudios-del-espa%c3%b1ol](https://tv.usal.es/videos/1080/conferencia.-%e2%80%9chabitar-la-dificultad,-construir-la-(propia)-%c3%a9poca%e2%80%9d.-remedios-zafra.-c%c3%a1tedra-de-altos-estudios-del-espa%c3%b1ol)

BAUMAN, Zygmunt, 2003. *The tourist syndrome*, entrevistado por Adrian Franklin [en línea]. 14 de agosto de 2003. Leeds: Sage Publications.

[consulta: 02-07-2024]. Disponible en:

[https://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/Zygmunt\\_Bauman\\_The\\_Tourist\\_Syndrome.pdf](https://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/Zygmunt_Bauman_The_Tourist_Syndrome.pdf)

## Webgrafía

RODRÍGUEZ-MATTALIA, Lorena, *et al.*, 2024. *Inner Nature* [en línea].

[consulta: 11-07-2024] Disponible en: <https://innernature.webs.upv.es/>

## Filmografía

*El Sacrificio* (1986), dir. Andréi Tarkovski.

*Perfect Blue* (1997), dir. Satoshi Kon.

*Sans Soleil* (1983) dir. Chris Marker.

*Calima Rosa* (2023) dir. Ismael Cabrera.

## 10/ Índice de figuras

fig.1 *Autorretratos*.

fig.2 *Catastrografías* (2019-2020), Abraham Riverón.

fig.3 *Ciclos de Gestación* (2022), Maï Diallo y Lucía Dorta. Parte de la exposición colectiva *Colapso*, celebrada en el TEA Tenerife Espacio de las Artes.

fig.4 *Alter Ego 1986* (2021), Lucía Dorta Abad.

fig.5 *Calima Rosa* (2023) dir. Ismael Cabrera.

fig.6 *El Sacrificio* (1986), dir. Andréi Tarkovski.

fig.7 *Manual para el Topoanálisis del Hogar* (2022), Renata Peraza.

fig.8 *Mujer-Casa* (1947), Louise Bourgeois.

fig.9 *Meme* que encontramos en la red social *Twitter*.

fig.10 *Perfect Blue* (1997), dir. Satoshi Kon.

fig.11 *This is Acentejo* (2024), Lilia Ana Ramos Martín.

fig.12 *Ectopia, Amarillo, Patos y ¡Pan-Pan!* (2023,) taller sobre la exploración del barrio organizado por La Limonera.

fig.13 Foto de presentación de *Edredonlab* para la revista online *Culturaplaza* (2022).

fig.14 *Too much love* (2014), Katja Kemnitz.

fig.15 *Sin título* (1991), Felix González-Torres.

fig.16 *Desayuno con viandantes* (2009-2016).

fig.17 Cartel de *Probando Cada Postre* (2024), Renata Peraza.

fig.18 En el Taller de Metal de la UPV (2023).

fig.19 Sosteniendo *La espada, Herramientas de edición* (2023).

fig.20 *Herramientas de edición* (2023), Renata Peraza.



- fig.21 Detalle, *La espada. Herramientas de edición* (2023), Renata Peraza.
- fig.22 Detalle, *El marco. Herramientas de edición* (2023), Renata Peraza.
- fig.23 *La Disección Lúcida* (2013), Javier Artero. Propuesta audiovisual para *Inner Nature*.
- fig.24 *Sans Soleil* (1983), dir. Chris Marker.
- fig.25 Fotografía analógica. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.
- fig.26 Fotografía analógica. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.
- fig.27 Capturas de vídeo. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.
- fig.28 Fotografía analógica. Pliegues del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.
- fig.29 Escaneado de envoltorio.
- fig.30 Portada del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.
- fig.31 Detalle del fotolibro *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.
- fig.32 Capturas del video ensayo *A la Orilla* (2023), Renata Peraza.
- fig 33. *Your Father Was Born A 100 Years, and So Was The Nakba* (2017) de Razan AlSalah.
- fig.34 Imagen de un meme que parodia el dilema filosófico del tranvía planteado por la filósofa Philippa Foot.
- fig.35 Avatar 3D generado con polycam para *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), Renata Peraza.
- fig.36 Captura de uno de los videos incluidos en *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), Renata Peraza.
- fig.37 Capturas de *Un paseo por un lugar que no sabe que ya no está* (2024), Renata Peraza.
- fig.38 Fotografías de *In the Canaries with a camera* (1909), Margaret D'Este.
- fig.39 *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.
- fig.40 Detalle. *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.
- fig.41 *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.
- fig.42 Detalle. *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.

fig.43 Captura de la cuenta de *instagram*, *@envalencia98*, en la que pueden verse todas las fotografías tomadas para *En València con una cámara* (2024), Renata Peraza.

fig.44 Carteles de la exposición *Invasores* (2024), Pilar Boullosa, y del taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024).

fig.45 Captura de la cuenta de *instagram* de *La Dermica*, *@la\_dermica\_*. Disponible en [https://www.instagram.com/la\\_dermica/](https://www.instagram.com/la_dermica/)

fig.46 Taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Renata Peraza.

fig.47 Detalle, taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Renata Peraza.

fig.48 Detalle, taller *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Renata Peraza.

fig.49 Captura del video reportaje para *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Andrea Pérez y Renata Peraza.

fig.50 Capturas del video reportaje para *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Andrea Pérez y Renata Peraza.

fig.51 Capturas del video reportaje para *El lento hacer y el recuerdo permanente* (2024), Andrea Pérez y Renata Peraza.

fig.52 Capturas de pantalla de pensamientos desordenados durante el festival de música BBK, 2024.

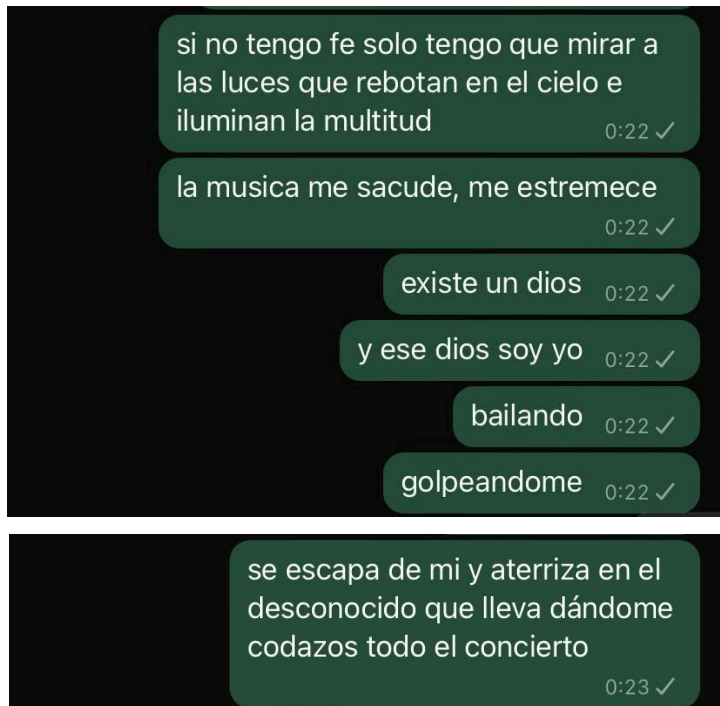


fig.52 Capturas de pantalla de pensamientos desordenados durante el festival de música BBK, 2024.