

# TFG

---

## INSTEAD OF THINKING.

PRÁCTICA INTERDISCIPLINAR EN TORNO AL TIEMPO  
IMPRODUCTIVO EN EL ÁMBITO DIGITAL

Presentado por Sara Marhuenda Barberá

Tutor: Javier Claramunt Busó

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

Este trabajo es una investigación plástica sobre la idea de la procrastinación y el reparto del tiempo de ocio/trabajo en nuestros días, tomando como referencia la corriente de producción audiovisual llamada *Satisfying* y explorando sus posibilidades formales a través de un lenguaje interdisciplinar. Así, se pretende cuestionar las limitaciones entre la productividad, el consumo y el esparcimiento en el marco del postfordismo y el entorno digital.

**Palabras clave:** procrastinación, trabajo, tiempo improductivo, slime, corriente Satisfying, interdisciplinar, entorno digital.

## ABSTRACT

This work is a visual investigation about the idea of procrastination and the distribution of leisure/work time in our days. We use an audiovisual tendency called satisfying as a reference, exploring its formal possibilities through an interdisciplinary language. Thus, we aim to challenge the limitations between productivity, consumption and enjoyment in the frame of post-Fordism and a digital environment.

**Keywords:** procrastination, work, downtime, slime, Satisfying tendency, interdisciplinary, digital realm.

*A mis padres y mi hermana, por estar siempre a mi lado.  
A mis compañeros de carrera por las conversaciones y el apoyo.  
A mis amigos, y en especial a mis compañeras de piso, con las que disfruto  
cada día.  
A mi tutor, Javier Claramunt por hacer tan fácil este camino.*

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
2.1. Objetivos	6
2.2. Metodología	8
<b>3. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>9</b>
3.1. Procrastinación académica	9
3.2. Posfordismo y nuevas formas de trabajo. Precariedad.	11
3.3. El positivismo que somete	13
3.3.1. Do it	14
3.4. La red social como lugar de surgimiento de nuevas tendencias	15
3.4.1. Corriente Satisfying	16
3.4.2. La multitud conectada	17
<b>4. REFERENTES ARTÍSTICOS E INFLUENCIAS</b>	<b>18</b>
4.1. Mika Rottenberg	18
4.2. Siegmar Zacharias	20
4.3. M Reme Silvestre	21
4.4. Pakui Hardware	22
4.5. Saelia Aparicio	23
4.6. Instagram	23
<b>5. DESARROLLO DE LA OBRA</b>	<b>24</b>
5.1. Antecedentes	24
5.2. Instead of thinking	26
5.2.1. qué dicen los demás?	26
5.2.2. #megustaalsoapcutting	28
5.2.3. Parecen esponjas	31
5.2.4. Haciendo scroll	31
5.2.5. Scroll autobiográfico	32
5.2.6. Procrastina // No tengas miedo	36
5.2.7. DESBORDADA	40
<b>6. CONCLUSIONES</b>	<b>43</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>45</b>
<b>8. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>49</b>



# 1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo es una investigación plástica sobre la idea de la procrastinación y el reparto del tiempo de ocio/trabajo en nuestros días, tomando como referencia la corriente de producción audiovisual llamada *Satisfying* y explorando sus posibilidades formales a través de un lenguaje interdisciplinar e instalativo. Así, se pretende cuestionar las limitaciones entre la productividad, el consumo y el esparcimiento en el marco del posfordismo y el entorno digital, presentando un conjunto de siete piezas, la mayoría de ellas series.

La red Internet se nos revelaba en sus orígenes como un instrumento para investigar e informarnos globalmente. Ahora ya no es una simple herramienta facilitadora de información, sino una parte constitutiva de nuestra vida. No nos preocupa desatender nuestros deseos y preocupaciones, si en un pequeño dispositivo tenemos una fuente interminable a la que acudir y sentirnos parte de algo. Conectados con personas que no conocemos, pero que nos acompañan. Si estamos cansados de trabajar, podemos expresarlo en nuestros perfiles de Instagram, quejarnos desde dentro, sin dejar de mover la máquina, mientras somos bombardeados por anuncios. Aunque, en realidad, ya no es necesaria la publicidad, pues las experiencias ajenas, que de alguna manera envidiamos, nos crean necesidades de consumo en un intento por conseguir un estilo de vida determinado.

Esta reflexión expresa parte de los cuestionamientos que se atienden en este trabajo. *Instead of thinking* nace a partir de un interés obsesivo por la corriente *Satisfying*. Una tendencia audiovisual que tiene su máxima representación en Instagram y que comprende todo tipo de videos en los que se manipulan escrupulosamente distintos materiales con el propósito de producir un placer visual y auditivo. El intento por comprender las claves de este poder atrayente, se resuelve mediante una práctica artística en la que utilizamos los elementos de este imaginario para crear lazos discursivos con la coyuntura actual.

Una vez definido el campo de investigación, nos disponemos a señalar los puntos que se desarrollarán.

En esta memoria trataremos, en primer lugar, los *Objetivos y metodología* que establecen cuáles son los objetivos del proyecto y cómo se ha procedido a su desarrollo. Seguidamente, damos paso a la conceptualización de la obra, parte esencial para la comprensión de la misma. Presentamos el contexto actual desde la perspectiva de la transformación tecnológica en todos los ámbitos de la vida y de qué manera se articula el poder que consigue mantenernos en el ciclo productivista utilizando el modelo hiperproductivo

como único camino hacia la autorrealización.

Para cerrar el *Marco conceptual* se define la corriente *Satisfying*, nuestro referente estético, entendiéndola como espacio en el que procrastinar y escapar de nuestras obligaciones; y se realiza un pequeño apunte sobre la comunidad internauta, que como usuaria de las redes sociales construye este movimiento y lo hace crecer exponencialmente.

En el apartado de *Referentes artísticos e influencias* exponemos los artistas que en términos discursivos y formales nos han ayudado a configurar nuestra producción artística. De ellos se han extraído lecturas, visionados de exposiciones y entrevistas que más allá de situarnos en la escena contemporánea, nos han ofrecido claves y herramientas.

El *Desarrollo de la obra* es un capítulo organizado en series. Cada apartado explica las series u obras aludiendo a su discurso y a la manera de proceder en la práctica, además de un primer epígrafe referido a nuestros propios antecedentes.

Por último, las conclusiones se convierten en el lugar de relectura y reflexión con el propósito de comprobar el cumplimiento de los objetivos planteados al inicio de este proyecto, y exponer las líneas de reflexión que quedan abiertas para el futuro.

Para finalizar la introducción, queremos puntualizar de qué manera nos hemos expresado en la memoria. En la mayoría del escrito se utiliza la primera persona del plural y la forma impersonal, pues nos parece pertinente establecer un estilo formal. Sin embargo, en los apartados en los que se reflexiona sobre el proceso creativo nos servimos de la primera persona del singular, porque sentimos la necesidad de hablar de una manera más cercana y personal.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

Cuando comencé a realizar el trabajo de fin de grado, tenía la certeza de querer trabajar en el ámbito interdisciplinar, empleando materiales que aludieran al imaginario de la cultura *Satisfying*, creando vínculos reflexivos con intereses o cuestionamientos personales, y que mi propuesta pudiese enmarcarse en el ámbito de las prácticas artísticas contemporáneas.

Sin embargo, no era capaz de apostar por una temática o cuestión concreta como eje estructural del discurso conceptual con el que desarrollar mi trabajo. Así, me planteé la búsqueda de la coherencia discursiva que pretendía como un proceso creativo largo en el que seguro habría errores y espacios en blanco, pero, probablemente, también hallazgos y logros.

Dicho de otro modo, el principal objetivo era encontrar el objetivo. Y solo se podía descubrir y configurar durante el proceso creativo, como resultado del mismo. Por ello, especificar y clasificar aquí los objetivos se convierte en una difícil tarea que finalmente he optado por resolver de este modo.

#### **Objetivos generales:**

- Realizar una serie de obras interdisciplinares que aludan a la reflexión sobre la distribución del tiempo en la actualidad, tomando la corriente *Satisfying* como referente estético, y como experiencia de procrastinación en el entorno digital.
- Asumir el proceso creativo como método de autoexploración, intentando comprender un rasgo personal, el rol de procrastinadora que me ha acompañado durante mis etapas académicas.
- Realizar un trabajo que tuviera cohesión, en el que las claves discursivas estuvieran apoyadas por diversas lecturas y visionados de artistas. Es decir, adentrarme lo máximo posible en la escena artística contemporánea para dotar a mi producción de una coherencia acorde a las prácticas más recientes.

#### **Objetivos específicos:**

- Explorar y encontrar los materiales y el formato que mejor comuniquen la estética y el imaginario de la cultura *Satisfying*.
- Asumir la interdisciplinariedad como marco para el desarrollo del trabajo, apostando por lo objetual, el lenguaje de la acción o la instalación interactiva, a la vez que potenciando la presencia de unas cualidades hápticas y el diálogo con el espectador.
- Desentrañar la fascinación por este tipo de materiales suaves, brillantes y asépticos entendidos en un gusto hacia lo pulido que la tecnología ha instaurado en nuestra sociedad.
- Elaborar un discurso conceptual que tenga como premisa presentar la coyuntura actual en términos políticos, económicos y sociales, concebidos como partes inseparables. Es decir, exponer las consecuencias de la aceleración provocada por la tecnología en el modelo de vida, que se traduce en las nuevas formas de trabajo y la puesta en práctica de un poder que atraviesa la mente y nos somete a la producción.

## 2.2. METODOLOGÍA

Este proyecto se inicia como una oportunidad para adentrarme en una cuestión que llevaba tiempo captando mi atención. Se trata, como hemos mencionado en los objetivos, de la corriente *Satisfying*. Comprendí que la atracción que sentía por los elementos de este imaginario escondía unas claves discursivas que debía desentrañar.

De este modo, comencé a escribir como me sentía, qué sucesos estaban aconteciendo en mi vida, en busca de respuestas. Paralelamente, guardaba montones de capturas de pantalla y vídeos *satisfying*, no solo para obtener material de trabajo, sino porque cada vez que descubría alguno, sentía la necesidad de archivarlo por si se perdía en el inmenso mar de datos.

Por otra parte, he llevado a cabo una exploración matérica mediante la metodología de prueba y error, que me permitía abrir las posibilidades formales, a la vez que construir una línea cronológica de producción, a la que volver para consultar y dialogar con las soluciones obtenidas en los momentos de incertidumbre.

Otra de mis claves metodológicas es la elaboración en serie, atendiendo en cada una de ellas unos intereses u objetivos más concretos. No obstante, todas las obras que forman *Instead of thinking*, se retroalimentan y conforman un discurso coherente, tomando como referencia estética la corriente audiovisual que hemos mencionado, y averiguando su traducción en la sociedad.

Para conceptualizar este trabajo ha sido necesario la lectura de ensayos, artículos, tesis y la consulta de trabajos de fin de grado y máster, además de referentes artísticos e influencias que me han aportado visiones particulares y maneras de abordar temáticas similares a las de mi interés. También ha sido de gran ayuda, la visita a diversos eventos artísticos que han tenido lugar en el panorama español y en los que he podido encontrar las propuestas artísticas más recientes.

En definitiva, podemos afirmar que la propuesta interdisciplinar que exponemos en esta memoria se ha construido de manera progresiva, dotando de un valor esencial al proceso creativo, en el que poder perderse y encontrarse.



Fig. 1. Captura de pantalla del archivo de mi cuenta de Instagram.

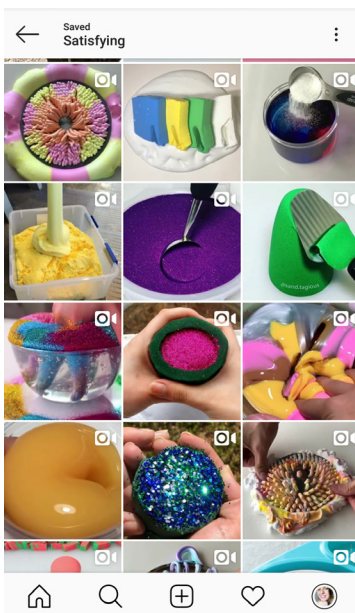


Fig. 2. Captura de pantalla del archivo de mi cuenta de Instagram.

## 3. MARCO CONCEPTUAL

El próximo capítulo atiende a la transformación tecnológica que ha generado nuevas pautas de vida y producción. De este modo, introducimos diversos apartados en los que se tratan cuestiones como la procrastinación, que se presenta como un comportamiento cada vez más frecuente en una sociedad regida por la prisa, o el surgimiento en la red de singulares tendencias como la corriente *Satisfying*, entre otros.

### 3.1. PROCRASTINACIÓN ACADÉMICA

Dentro de este proyecto, la procrastinación juega un rol fundamental, pues fue uno de los primeros conceptos que, tras una búsqueda introspectiva, se presentó de manera sólida para comenzar a construir *Instead of thinking*. Observaremos a lo largo de esta memoria, que se hace alusión al término en numerosas ocasiones, de hecho, se utiliza como cuestión central para obras como *qué dicen los demás?*<sup>1</sup>, una pieza con un fuerte componente comunicativo construido en su totalidad por los internautas.

El significado vital que le he atribuido al término y el entorno social con el que conversamos en la red, hacen necesario acotar el grupo sometido a estudio. De esta manera, nos remitiremos a la procrastinación académica que podemos encontrar en personas que están estudiando únicamente o trabajando a la vez.

Puntualizada esta aclaración nos disponemos a definir las principales causas y consecuencias de la procrastinación académica que la psicología ha recogido a lo largo de los años.

La acción de procrastinar es definida por la RAE como “definir, aplazar”, mientras que estudiosos del campo de la psicología la definen como: “una tendencia irracional de demorar las tareas que deberían ser completadas pero, por considerarlas tediosas, el sujeto prefiere aplazarlas y al hacerlo, el paso del tiempo obstaculiza o dificulta que se vuelva a pensar en la tarea como algo que estaba proyectado; por tanto se pierde la motivación para realizarla”<sup>2</sup>. Observamos un mayor enjuiciamiento del término, al que ya en su definición se le atribuyen aspectos negativos.

---

1 Durante la memoria se hace alusión al lenguaje informal que se da en las redes sociales, en el que se subvierten las reglas ortográficas y de puntualización, sustituidas por las abreviaciones para acelerar la escritura.

2 SÁNCHEZ, Angélica., 2010. Procrastinación académica: un problema en la vida universitaria. *Studiositas*. [en línea]. Colombia, vol. 5, núm. 2, p. 87-94. [consulta: 12 de febrero 2019] ISSN 2215-728X. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3717321>

Por una parte, los estudios en los que me he basado y que cito en este capítulo, han realizado un análisis cronológico de la procrastinación a lo largo de la historia. Así, encontramos referencias en la Grecia clásica del siglo VIII, donde Hesíodo decía: “No dejes nada para mañana ni pasado mañana, pues ni el hombre negligente ni el moroso llenan granero, pero sí engrandece la obra el celo, pues siempre el hombre holgazán que aplaza la tarea, lucha contra la ruina”<sup>3</sup>.

No obstante, aunque el acto de posponer se ha demostrado inherente a la experiencia humana, es la llegada de la revolución industrial a mediados del siglo XVIII la que dota al término de unas connotaciones peyorativas. Se habla incluso de una enfermedad moderna, pues como indica Milgram (a quien se le atribuye el primer análisis histórico sobre la procrastinación) es un fenómeno que se enfatiza en una sociedad en la que la tecnología ocupa un papel capital, donde se establecen numerosos compromisos en tiempos cada vez más cortos. La aceleración del estilo de vida regida por la productividad provoca que el sujeto asuma una gran cantidad de actividades, que desemboca en falta de tiempo, cansancio, y necesidad de aplazamiento de algunas de ellas.

En cuanto a la figura del procrastinador, generalmente se establece una diferencia entre el activo y el pasivo, siendo el primero el que pospone las tareas porque no dispone de tiempo suficiente y ha de priorizar otras, y el pasivo el que lo hace de manera involuntaria, lo que comporta unas consecuencias más negativas.

*Ser irracional conlleva la elección de un curso de acción a pesar de las expectativas de que dicho curso de acción no maximizará su utilidad (Steel, 2007), ya sea a nivel material (e.g., dinero) o psicológico (e.g., felicidad). Procrastinar implica saber que se actúa en contra de los propios intereses, es decir, se mantiene la creencia de que esa conducta será perjudicial y, pese a ello, se lleva a cabo.*<sup>4</sup>

Esta cita expresa el componente irracional asociado a la procrastinación, que presentaría el procrastinador pasivo. La presencia de este comportamiento puede revelar baja autoestima, miedo al fracaso, o de otro modo, define personalidades diligentes dando lugar a creencias como: “La presión es más fuerte y la sensación de hacerlo bajo presión siempre es más excitante”<sup>5</sup>

---

3 HESÍODO. Teogonía. Trabajos y días. Madrid: Alianza Editorial, p. 74.

4 NATIVIDAD, Luis Antonio. Análisis de la procrastinación en estudiantes universitarios. [en línea]. Tesis doctoral. Universitat de València, Facultat de Psicologia, Valencia, 2014 [consulta: 3 de marzo 2019]. Disponible en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/37168>

5 Frase extraída de un cuestionario realizado en Instagram, cuyas respuestas utilizaremos en diversas obras de este proyecto.

Interpretamos que si le resulta excitante es porque es capaz de cumplir con sus tareas en poco tiempo, es decir, de manera eficaz. En el caso de la baja autoestima, el procrastinador no se ve capaz de llevar a cabo determinadas labores y por eso las aplaza. Los distintos perfiles tienen en común la posibilidad de sufrir malestar, estrés e incluso depresión.

Las investigaciones indican que es en la universidad cuando nos vemos expuestos a un volumen mayor de trabajo y por tanto de exigencias. Personalmente, el hecho de haber asumido este año un empleo, en el que he tomado responsabilidades ineludibles, ha provocado que mi vida diaria se haya sumido en un estrés continuo, experiencia que se puede ver reflejada en la obra *Scroll autobiográfico*.

Por último, queremos hacer alusión al sentimiento de culpa que experimentan muchos procrastinadores y que ejemplifica a la perfección esta frase de la pieza *qué dicen los demás*: “La vd (sic)<sup>6</sup> es que odio procrastinar pero a veces lo hago y me siento fatal.” La culpa funciona en el contexto posmoderno como aviso de que no estamos siendo parte del mecanismo de producción y del estilo de vida hiperactivo que se nos presenta como única posibilidad para alcanzar nuestras metas.

El fenómeno procrastinador, como hemos podido ver, ha sido clasificado como un “mal moderno” por lo que se desarrolla en un contexto muy concreto que presentaremos en el siguiente capítulo titulado *Posfordismo y nuevas formas de trabajo. Precariedad*.

### **3.2. POSFORDISMO Y NUEVAS FORMAS DE TRABAJO. PRECARIEDAD**

*En cuanto al tiempo el criterio es, lógicamente, la aceleración. La rapidez como fórmula del aumento de la productividad es el argumento base de la vida comercial (VIRILIO 1995, GLEICK 1999). Servicio rápido, comida rápida, control de duración, cronometraje, instantaneidad, etc., marcan un vaciamiento reflexivo sobre el uso mismo de los tiempos –cualitativo– para ser sustituido por un cálculo –cuantitativo– del ahorro de tiempos; en el consumo de masas el tiempo pierde dimensión existencial para ganar su apreciación económica (CORRIGAN 1997). Espacio y tiempo se pliegan, así, a la aceleración de la vida comercial y el espacio mercantil se extiende y se conecta desde el gran centro de compras hasta el interior mismo del hogar y el ámbito íntimo, la vieja privacidad burguesa se abre en forma de consumo de*

---

6 Utilizamos el adverbio latino *sic* para indicar que la palabra o frase es textual, a pesar de estar escrita de manera incorrecta. Como veremos a lo largo de la memoria, la mayoría de respuestas del cuestionario contienen abreviaciones o faltas ortográficas y de puntuación pertenecientes al lenguaje informal de las redes sociales.



*medios de comunicación de masas –que hablan fundamentalmente de todos los consumos posibles–, de encargo de comida a distancia, de compra y venta por canales informativos (teléfono, correo, redes informáticas, etc.); lo virtual es la frontera desmaterializada del mismo proceso: aumentar la superficie comercial de nuestras vidas (LURY 1997).<sup>7</sup>*

Así expresa el economista Luis Enrique Alonso la importancia de hablar del tiempo en relación con la economía. Esto se debe a que el sistema capitalista ha hecho del tiempo de producción, el equivalente al valor monetario. El marco posfordista en el que nos encontramos actualmente está precedido por el fordismo que en rasgos generales contempló una mayor eficacia en la producción en cadena que posibilitaba el consumo de masas. Es decir, los propios trabajadores de la fábrica podían comprar lo producido porque la disminución del tiempo de fabricación abarataba el precio del objeto.

El posfordismo entonces, indica una superación de esta etapa, basándose en la capitalización de ámbitos de la vida de los que hasta el momento no se había extraído riqueza. Como señala el investigador Ruben Martínez “La vida misma es puesta a trabajar generando un valor que rebasa por completo la fórmula salario (...)”<sup>8</sup>. El capital capta lo que Marx llamó “externalidades”, bienes inmateriales resultantes del cuerpo social. Nos referimos a la producción de subjetividad, el valor que el trabajador siempre producirá sin tener en cuenta el circuito de producción capitalista propiamente dicho. Las relaciones personales, los pensamientos, los gestos, el lenguaje, la creatividad son ahora fuerza productiva, y además con un potencial extraordinario. En palabras de Hardt y Negri: “Nuestras capacidades de innovación y creación siempre son más grandes que nuestro trabajo productivo, es decir, productor de capital”<sup>9</sup>.

La aparición de las tecnologías de la información y la comunicación en el último cuarto del siglo pasado, y su asombroso avance, han transformado la manera de organizar el tiempo que ahora tiene nuevas necesidades, necesidades capitalistas. Es evidente que la tecnología ha determinado el sistema económico, ha maximizado sus posibilidades y ha provocado una aceleración de la producción y por lo tanto de la vida. Se ha ido construyendo un escenario digital y tecnológico en el que estamos inmersos (voluntariamente) y del que difícilmente podemos escapar.

---

7 ALONSO, Luis E. *Postfordismo, crisis y fragmentación de la sociedad de consumo: los nuevos espacios de la distribución comercial y el comprador posmoderno*. [en línea]. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, p. 5. Disponible en: [http://www.cccb.org/rcs\\_gene/alonso.pdf](http://www.cccb.org/rcs_gene/alonso.pdf)

8 MARTÍNEZ, Rubén, 2011. *Posfordismo o explotación de la producción social*. [en línea]. [consulta: 10 abril 2019]. Disponible en: <http://leyseca.net/posfordismo/>

9 HARDT, Michael y NEGRI, Antonio, 2004. *Multitud: Guerra y democracia en la era del imperio*. Editorial Debate, p. 178



“La vida y el trabajo se integran no se concilian”<sup>10</sup>. Esta premisa nos convierte en seres hiperproductivos, obligados a estar siempre disponibles y conectados para aumentar nuestra eficacia y poner nuestras capacidades a trabajar al máximo. Además, la ingesta masiva de imágenes en las redes sociales y los medios de comunicación ocupa nuestro tiempo “libre” y crea necesidades de consumo asociando el éxito o la felicidad a unas experiencias, una estética y un modo de vida determinados.

Por otra parte, podríamos decir que el sistema capitalista neoliberal ha instaurado la precariedad como estado vital, y no solo eso, también ha visto en ella un nicho de negocio. La economía colaborativa es un ejemplo de ello. Esta lógica enfoca la cooperación social al beneficio económico. La forman empleos caracterizados por el servicio instantáneo, particular y configurable. Podemos predecir la estrategia de empresas como *Glovo* para ofrecer un servicio personalizado de bajo coste: valerse de personas que necesitan dinero que se emplearán bajo malas condiciones como la entrega en bicicleta, los horarios poco definidos y con la premisa de estar disponible en cualquier momento. De esta manera, el tiempo que gastan los trabajadores, lo ganan los clientes. Pero como nos propone Jorge Moruno en su libro *No tengo tiempo. Geografías de la precariedad*, sería mejor cuestionar la distribución que hacemos del tiempo identificando qué agentes bloquean nuestro tiempo propio, en vez de utilizar servicios con los que ganar tiempo.

En definitiva, este contexto hiperproductivo en el que la mercantilización llega hasta el ámbito doméstico y la línea entre la jornada laboral y el tiempo propio se desdibuja, se convierte en el escenario ideal para que se dé la procrastinación, entendida como vía de escape a la productividad y alternativa para no vivir únicamente para lo que el sistema considera útil.

### 3.3. EL POSITIVISMO QUE SOMETE

La exposición de la cuestión económica nos pide realizar una breve intrusión en el tipo de poder y las corrientes de control psicológico que se dan en la contemporaneidad.

De este modo, urge señalar el libro de Byung-Chul Han titulado *Psicopolítica*<sup>11</sup>, en el que se presenta el poder psicopolítico. El filósofo surcoreano realiza una comparación entre este nuevo poder presente en la sociedad de control y el antiguo poder biopolítico asociado a la disciplinaria. La psicopolítica actúa sobre la psique, al contrario que el control del cuerpo llevado a cabo por el biopoder.

---

10 MORUNO, Jorge, 2018. *No tengo tiempo. Geografías de la precariedad*. Madrid: Editorial Akal, p. 49.

11 HAN, Byung-Chul, 2014. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder Editorial.

El capitalismo industrial anterior muta hacia el neoliberalismo, que defiende las iniciativas individuales y limita la intervención del Estado en la vida económica, social y cultural. De este modo, el trabajador antes proletario se convierte en empresario de sí mismo.

Se ponen en funcionamiento lo que Foucault llamó “tecnologías del yo”, como una manera de impostar la concepción de uno mismo como proyecto a construir. Han las entiende como formas de dominación y explotación promovidas por el deseo infinito de mejorar, que nos sitúa al nivel de las máquinas compartiendo cualidades como optimización o potencia.

### 3.3.1. *Do it*

Dentro de este poder que actúa en la psique, existen corrientes que abogan por el positivismo extendido a todos los ámbitos de la vida, en pos de la optimización del individuo.

Nos hemos basado en el programa *Do it* que el profesor Martí Perán expone en su libro *Indisposición general: ensayo sobre la fatiga*, pues nos parece acertada la manera en que reflexiona sobre el cansancio.

El *Do it* se refiere a un imperativo que anima al sujeto (*doer*) a proponerse metas y cumplirlas. Barbara Ehrenreich, que critica este pensamiento positivo, expone así una vertiente del positivismo, el positivismo mágico: «(...) piensa en positivo y lo positivo vendrá a ti. Puedes tener cualquier cosa que desees, cualquiera, si concretas tu mente en esa cosa: dinero a espuestas, relaciones llenas de amor, una mesa a tu nombre en tu restaurante favorito. El universo está ahí para seguir tus anhelos, si sabes manejar el poder de lo que desees. Visualiza lo que quieres, y el objeto de ese deseo será “atraído” hacia ti.».<sup>12</sup>

Interpretamos entonces el modelo *Do it* como una forma de positivismo en la contemporaneidad. Esta ideología cimenta sus bases sobre la expresión “hazlo por ti mismo”<sup>13</sup>, que a la vez que nos convierte en proyectos, se nos presenta como una decisión propia. Se trata de promover la permanente producción de identidad que encuentra en las redes sociales un lugar idóneo para desarrollarse. Hablamos así de “exhibirse”, de realizar pequeñas e instantáneas “apariciones” por ejemplo en las *stories*<sup>14</sup> de Instagram, para llamar la atención de la comunidad digital. El problema, que se debe a la instantaneidad en la que vivimos, es que la complacencia dura “un *like*” o

---

12 EHRENREICH, Barbara. *Sonríe o muere. La trampa del pensamiento positivo*. Madrid: Turner Publicaciones, 2011, p. 73.

13 PERÁN, Martí, 2016. *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga*. Hondarribia: Editorial Hiru, p. 30.

14 *Stories* es un espacio que Instagram puso en funcionamiento en 2016, en el que se pueden publicar fotos o vídeos que desaparecen pasadas 24 horas.

una visualización. Pasados unos minutos, nuestra intervención es olvidada porque hay mil más. Es entonces cuando el sujeto extenuado por la continua exhibición siente la insatisfacción provocada por la brevedad de su éxito.

Sin embargo, la ideología *Do it*, que se ha encargado de construir un programa sin fallos, patologiza la desazón y nos anima a superarla con libros de autoayuda, y en los casos más extremos con medicina. El sujeto *doer* superará este bache y conseguirá reponerse para volver a comenzar con sus apariciones.

Perán expone que, en el momento de fatiga, de suspensión de la autoproducción, el individuo se encuentra con la posibilidad de reparar en su cansancio e intentar salir de este circuito que favorece a la economía capitalista. Como él indica: “En cualquier caso y frente a toda esta literatura, el derecho a la fatiga no puede fundarse ni en un autotrabajo que ya es indivisible, ni en el descanso para el reabastecimiento, ni en un misticismo precario. Las raíces del derecho a la fatiga solo pueden articularse en el fondo de su intrínseca negatividad: ya no se trata de optimizar el cansancio burlando lo que conlleva de malestar sino, por el contrario, de soportar la fatiga en su naturaleza dañina. La fatiga arraiga en un estar mal ubicado en el escenario que nos imponen (...).”<sup>15</sup>

En otra línea de reflexión, *Elogio de la pereza*<sup>16</sup> Jacques Leclercq nos invitaba a escuchar nuestra voz interior, a estar con nosotros mismos sin interferencias, alejarnos de la imposición de la celeridad. *Instead of thinking* parece alzarse como resultado de silenciar los ruidos, actuando desde dentro de la red, lo que resulta un tanto contradictorio. Las actividades que se llevan a cabo en ese período de tiempo improductivo y que en este proyecto artístico se presentan, subvierten la prisa y la productividad acallando las demás voces. No obstante, al ser resultado de la evitación de tareas obligatorias, su aspiración principal no es la contemplación en su sentido positivo, si no, más bien el ensimismamiento.

### **3.4. LA RED SOCIAL COMO LUGAR DE SURGIMIENTO DE NUEVAS TENDENCIAS**

*Instead of thinking* no podría tener lugar en otro espacio que no fuera el digital, pues la corriente que toma de referencia se originó en la red. La cantidad de posibilidades que ofrece la web participativa posibilita el nacimiento de este tipo de tendencias que, además, incrementan su popularidad en base a la difusión que los internautas hagan de las mismas.

---

15 Ob. cit., p. 65.

16 LECLERCQ, Jacques, 2014. *Elogio de la pereza*. Madrid: Ediciones Rialp.

### 3.4.1. Corriente Satisfying

El punto de partida de esta investigación, que tomamos como referencia estética para la realización de muchas de las obras, es la corriente *Satisfying*, sobre la cual se han escrito apenas algunos artículos que explican su curioso surgimiento. Puesto que es un fenómeno de reciente aparición resulta complicado realizar un resumen sobre sus antecedentes o causas. Podríamos decir, que se encuentra dentro de un fenómeno mayor llamado *ASMR* (*Autonomous Sensory Meridian Response*), definido como una sensación de hormigueo en la piel que responde a distintos estímulos. No obstante, el término que más se utiliza para clasificar estos videos es *Satisfying*, en español “satisfactorio”.



Fig. 3. Captura de pantalla de video de *slime* en Instagram.



Fig. 4. Captura de pantalla de video de *slime* en Instagram.



Fig. 5. Imagen propia de un *slime* en proceso.

El fenómeno *Satisfying* apareció por primera vez en el foro estadounidense Reddit. Este sitio web se basa en la agregación de noticias sociales, clasificación de contenido web y discusiones sobre las más inimaginables temáticas. Fue en 2013 cuando se consolidó el *Subreddit*<sup>17</sup> */r/oddlysatisfying* y empezó a ganar adeptos, hasta el momento, en que cuenta con más de 3 millones de miembros.

El origen de estos videos es muy variado. En sus inicios encontrábamos acciones que nos suponían un placer visual y/o auditivo, pues el tacto queda eliminado por la interposición entre el usuario y la pantalla. Por ejemplo, la intervención de fórunculos o quitar un protector de pantalla de un móvil. La singularidad de este tipo de acciones es representada por el adjetivo *oddly* que en inglés se traduce por extraño o raro. Se entiende así que los primeros videos *oddly satisfying* atendían a actividades del ámbito cotidiano, surgidas de manera aleatoria.

Con el lanzamiento de Instagram en 2010 y su aumento de popularidad en torno a 2013, la corriente comenzó a expandirse a otras plataformas digitales como ésta o Youtube. Paulatinamente, los usuarios fueron consagrando el imaginario *Satisfying* en el que el elemento más conocido es el *slime*: una masa viscosa compuesta con una base de cola líquida, ácido bórico y líquido de lentillas<sup>18</sup>. El contenido *Satisfying*, en su mayoría, está formado por videos en los que se aprecia con gran detalle como se manipulan estos objetos.

<sup>17</sup> *Subreddit* es la comunidad online específica dentro de la web *Reddit* que está dedicada a una temática particular sobre la que la gente opina escribiendo y subiendo publicaciones asociadas a la misma. La manera de nombrarlo es como una */r/* seguida del nombre del *subreddit*.

<sup>18</sup> Existen otras recetas, pero actualmente, tras conocerse la toxicidad del ácido bórico y ser un producto enfocado a un público infantil en su mayoría, se ha sustituido por ingredientes como bicarbonato de sodio.



Fig. 6. Captura de pantalla de video de soap cutting en Instagram.



Fig. 7. Captura de pantalla de pintura esparcida con espátula en Instagram.



Fig. 8. Captura de pantalla una prensa hidráulica aplastando pizza.

Al *slime* se sumaron los vídeos cortando jabón<sup>19</sup>, apretando esponjas mojadas, secuencias de prensas hidráulicas aplastando objetos, espátulas que esparcen pintura, instrumentos que deshacen montones de arena cinética, y un largo etcétera. Actualmente, el fenómeno se ha expandido y encontramos desde una simple receta culinaria hasta la realización de una manicura, o el extraño fenómeno de observar a personas mientras ingieren grandes cantidades de comida (*muk-bang*<sup>20</sup>); aunque estas acciones no pertenecerían a la corriente propiamente dicha.

Lo que tiene en común estas acciones, en principio dispares, es la manera en que se manipula la materia. Se establece un gusto por la estética de lo pulido<sup>21</sup>. Observamos como en el caso del *slime*, las pastillas de jabón o la arena cinética se trata de superficies lisas, sin imperfecciones, que permiten una conexión rápida con el sujeto que instantáneamente queda embelesado. No se produce en ningún caso una experiencia negativa, pues la manera en que se interviene en estos elementos es limpia, placentera, satisfactoria. Incluso nos aventuramos a decir que esta experiencia visual está vacía porque no es más que la mera observación a través de una pantalla, la cual ya de por sí nos ofrece una experiencia optimizada.

### 3.4.2. La multitud conectada

Nos parece interesante finalizar este capítulo en el que presentamos las claves conceptuales del proyecto hablando de la comunidad digital, pues deviene un componente esencial para comprender el movimiento *Satisfying*.

Martín Prada define la multitud conectada de manera positiva, como singularidades capaces de crear, de compartir, de mantenerse conectadas, celebrando sus diferencias. De manera contraria, Perán se refiere de este modo al proceso comunicativo llevado a cabo por el cuerpo social en la red: “La realidad es que emisores y receptores ya se han confundido en el interior de un tráfico de signos que no tienen por función canalizar ninguna comunicación. La conexión no conecta subjetividades para que procedan a un intercambio de habla, sino que nos conecta a todos con el flujo central en el que hay que tomar posición y conquistar instantes de visibilidad.”<sup>22</sup>

19 Esta tendencia es conocida como “*soap cutting*”, que significa en español “cortando jabón”.

20 *Muk-bang* significa “emisión comiendo” y es una tendencia que surgió en Corea del Sur y se popularizó en 2009 en Internet, dando lugar a la cultura del *muk-bang*.

21 La estética de lo pulido es un concepto acuñado por el filósofo Byung-Chul Han en su libro *La salvación de lo bello*.

22 PERÁN, Martí, 2016. *Indisposición general. Ensayo sobre la fatiga*. Hondarribia: Editorial Hiru, p.36



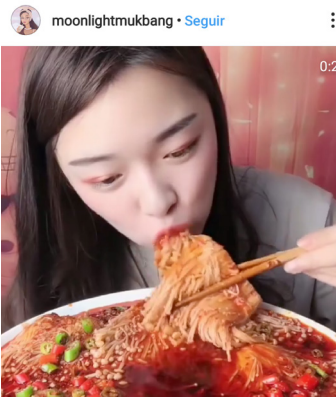


Fig. 9. Captura de pantalla la tendencia *muk-bang* en Instagram.

La corriente *Satisfying*, está formada por un sinnúmero de perfiles que publican contenido, deseando ser los más vistos. No obstante, estas cuentas no buscan ser reconocidas como perfiles personales ya que prácticamente nunca se sabe quien maneja el perfil. De hecho, se mencionan unos a otros para darse crédito. Podría afirmarse que, aunque ya se comercializan estos productos *satisfying*, en su naturaleza más originaria no se buscaba la expresión de individualidad, ni el beneficio económico, si no compartir una experiencia visual y auditiva.

La comunidad digital que participa en el movimiento *Satisfying* es cada vez más grande al igual que su imaginario. Como hemos mencionado con anterioridad, el ensimismamiento con este tipo de contenido se manifiesta como un modo de procrastinar y apropiarnos de nuestro tiempo haciéndolo improductivo.

## 4. REFERENTES ARTÍSTICOS E INFLUENCIAS

La práctica artística que configura este proyecto tiene un carácter interdisciplinar, pues tanto los materiales utilizados como las disciplinas en las que se encuadran son de diversa índole. La metodología empleada me ha permitido concebir mi propia práctica como una red abierta donde las obras dialogan una vez finalizadas o en su proceso.

La pluralidad de lenguajes formales sobre el que se construye este discurso sobre el tiempo improductivo y nuestra manera de vivirlo pone atención a la escena artística actual conocida a través de plataformas digitales, visitas a exposiciones y como no podría ser de otra manera, de la red social *Instagram*, una de las páginas en las que se desarrolla la tendencia *Satisfying*.

Me gustaría puntualizar que las razones por las que he escogido estos referentes varían en función de varios factores: la proximidad discursiva, la utilización de materiales similares a los que encontramos en la corriente *Satisfying*, utilizando sus cualidades estéticas para transmitir mensajes o experiencias; y el tratamiento minucioso de la materia.

### 4.1. MIKA ROTTENBERG

La artista argentina (Buenos Aires, 1976) centra su producción en la vídeo-instalación. En su trabajo podemos observar un tema al que recurre constantemente: la creación de valor dentro del sistema capitalista actual. Fija su mirada en los empleos más extraños que se esconden tras el imperativo



Fig. 10. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.



Fig. 11. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.

Fig. 12. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.

Fig. 13. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.

globalizador. Como ella misma dice “If art has any power, it is in making things visible”<sup>23</sup> (Si el arte tiene algún poder es hacer las cosas visibles).

La hemos podido ver creando cuidados escenarios en los que actores con rasgos físicos entendidos tradicionalmente fuera de lo común, actúan llevando a cabo alguna acción relativa al trabajo. Empleos que, si bien muestran ambientes precarios, son representados con humor e ironía. La imagen es tratada de manera escrupulosa, mostrando con detalle cada uno de los movimientos, creando un estado de concentración apoyado por la repetición. Escuchamos como los objetos rozan entre sí, se desplazan. Por ejemplo, en su obra *Squeeze* (2010) construye una red de trabajos en cadena como la fabricación de maquillaje o el cultivo de lechugas, entre otros. Se observa cómo cada eslabón de una máquina que trabaja sin descanso, realiza la acción asignada hasta que finalmente todos estos productos se juntan y producen un cubo de basura inservible. En el vídeo se aprecian lenguas y labios que sobresalen de las paredes, cuerpos excesivos en espacios agobiantes, movimientos repetitivos casi enfermizos. A esta artificialidad se le suma, como hemos comentado, una utilización del sonido que prácticamente nos hace oler la escena o sentir el calor.

Encuentro un hilo conductor con mi obra en la manera en que Rottenberg trata los objetos y como son manipulados en la corriente *Satisfying*. Es decir, en ambos casos las acciones llevadas a cabo exceden de lo común, pues el conjunto de escenas crea mundos ficticios que se concentran en mostrar las cualidades sensoriales de los objetos.

Esta semejanza se confirma en su último trabajo: *Easy pieces*. Una muestra que ha presentado en el *New Museum* de Nueva York. En *Easy pieces* Rottenberg atraviesa sus temas centrales incluyendo la tecnología, la mano de obra, la distancia dentro del concepto de globalización y la relación entre lo mecánico y lo corpóreo.

De las obras que se exponen, nos interesa *Spaguetti Blockchain* (2019). En esta videoocreación, la artista vuelve a interconectar lugares y espacios conceptuales, esta vez bajo la cuestión de cómo los humanos tratamos la materia en la actualidad. Así, aparecen distintos escenarios como una granja de patatas en Maine, la fábrica de antimateria en el Centro Europeo de Investigación Nucleares o escenas de videos *satisfying*, que en este caso son representados por enormes tubos de gelatina que una mano aseada corta de manera cuidadosa en filetes iguales. Rottenberg hace un apunte sobre el



Fig. 14. Mika Rottenberg. *Spaguetti Blockchain*, 2019.

23 SHARPE, Emily, 2019. Mika Rottenberg: Capitalism as you’ve never seen it before. The art newspaper [en línea]. Londres, 2017. [consulta: 10 junio 2019]. Disponible en: <https://www.theartnewspaper.com/interview/mika-rottenberg-capitalism-as-you-ve-never-seen-it-before>

contenido perteneciente a la corriente *Satisfying*, que expresa la sustitución del deseo táctil por el visual en Internet: “I’ve been watching these endless videos that are all about interacting with tactile materials, but it’s all through the screen—our hands are so used to touching this super-smooth surface of the phone. I was interested in that: this connection between real materiality, and the different kind of materiality that travels through the internet.”<sup>24</sup>



**Fig. 15.** Mika Rottenberg.  
*Spaguetti Blockchain*, 2019.

*Spaguetti Blockchain* también representa un suceso ineludible en la actualidad digital: la inexistencia de un centro sobre el que dar sentido a todos estos contenidos. Esto se debe a que el flujo de información es infinito, y se reproduce a cada minuto. De esta manera en Instagram puede convivir un vídeo de una persona ingiriendo hielo y una foto documental de una guerra, quedando fuera de contexto sus significados. Es así como funciona la información actualmente, y así es cómo los artistas ponen la mirada en este tipo de cuestiones que parecen estar alejadas de lo cotidiano por su componente surrealista, pero que están más cerca que nunca de mostrar la extrañeza y artificialidad que configura nuestro mundo.

#### 4.2. SIEGMAR ZACHARIAS

Zacharias, procedente de Rumania, desarrolla su trabajo en los formatos de performance, encuentros discursivos e instalaciones.

En este caso, nos interesa una performance que llevó a cabo en el *Tanzforum* de Berlín, en 2017. *Slime Dynamics* da nombre a esta acción, que realizó junto a dos mujeres. Se desarrolla en un espacio amplio en el que



**Fig. 16.** Siegmur Zacharias.  
*Slime Dynamics*, 2017.

24 INDRISEK, Scott, 2019. Slime, Bald Dudes, and Siberian Throat Singing? Welcome To Mika Rottenberg’s Mind, *Garage Magazine*. [en línea] [consulta: 3 julio 2019]. Disponible en: [https://garage.vice.com/en\\_us/article/qv757m/mika-rottenberg-art](https://garage.vice.com/en_us/article/qv757m/mika-rottenberg-art) Traducción propia: He estado viendo estos interminables videos sobre la interacción con materiales táctiles, pero todo a través de la pantallas – nuestras manos están muy acostumbradas a tocar la superficie super suave del teléfono móvil. Estaba interesada en eso: la conexión entre la materia real, y los distintos tipos de materialidad que viajan a través de internet.





Fig. 17. Siegmar Zacharias.  
*Slime Dynamics*, 2017.

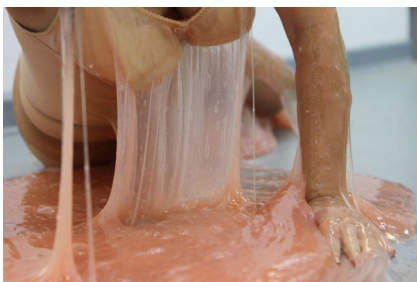


Fig. 18. Siegmar Zacharias.  
*Slime Dynamics*, 2017.

observamos una mesa baja contenedora de *slime* y elementos de plástico y madera alrededor. Las performers realizan varias acciones como: hablar babeando (lo cual dificulta la comunicación) y posteriormente comienzan a moverse por el espacio jugando con los *slimes* de gran tamaño y cubriendo su cuerpo con los mismos. De fondo escuchamos unos ruidos de corte tecnológico y ritmo penetrante que se repiten creando un ambiente artificial. Todos estos símbolos nos remiten a la comunicación y a la manera en la que pensamos y nos movemos en una actualidad líquida, en la que lo íntimo y lo público, lo humano y lo artificial son casi indistinguibles. Así como también enfrenta sensaciones contrarias como la sedimentación y la licuefacción o el deseo y el disgusto.

Durante la intervención con el *slime*, el cuerpo se transforma en un elemento amorfo. Las metáforas con las que Zacharias nos presenta lo cambiante del mundo actual parten de la viscosidad del *slime*, del que la mutabilidad es un rasgo definitorio. Me resulta realmente interesante como utiliza este elemento para hablar de la comunicación, pues en el plano digital se convierte en un elemento audiovisual intercambiable que construye una red de flujo de información.

### 4.3. M REME SILVESTRE

Silvestre (Monóvar, 1992) es una artista contemporánea que expone la coyuntura actual en términos económicos, sociales y políticos enfocada desde la perspectiva tecnológica. Podríamos afirmar que un tema central en su obra es el culto al cuerpo, o los cuidados asociados al mundo del deporte, la belleza y la meditación.

Es un gran referente en mi trabajo, ya que he tenido el placer de conversar con ella en muchas ocasiones. Me interesó desde un primer momento la introducción de materiales líquidos como la gomina en su obra, además de la presencia de la transparencia como característica formal, significativa y representativa de la pulcritud.

Por otra parte, encontramos piezas como *Igual de lleno, igual de grande* (2017): cuatro tablas blancas colgadas en la pared en las que leemos “*PLANNED OBSOLESCENCE*”, haciendo referencia a la obsolescencia programada de los aparatos tecnológicos y con ello una analogía entre los objetos y la finitud de los humanos. Estas piezas representan ese deseo y necesidad que sentimos en la actualidad de que los objetos sean lisos, sin arrugas y fáciles de manejar.

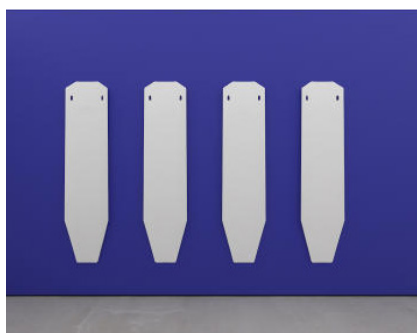


Fig. 19. M Reme Silvestre.  
*Igual de lleno, igual de grande*, 2017.

*Se va a caer* (2017) es una obra compuesta por un gorro de natación (componente autobiográfico de la artista) que, apoyado en el suelo repleto de

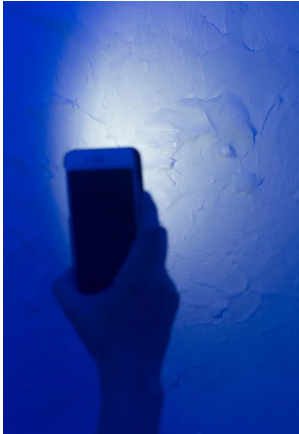


Fig. 20. M Reme Silvestre.  
*C16H18CIN3S*, 2017.

Fig. 21. M Reme Silvestre.  
*Se va a caer*, 2017.



crema corporal hasta el límite, crea una sensación de inestabilidad enfatizada por el título. Establezco paralelismos entre su obra y la mía, puesto que la crema es un componente del imaginario colectivo del cuidado, al igual que el suavizante utilizado en *DESBORDADA* lo es de la limpieza, siendo ambos líquidos artificiales que buscan la optimización de una cosa u otra.

Por último, quiero señalar como la sensorialidad está presente en muchas de sus obras e instalaciones, un aspecto que, desde mi punto de vista, ayuda al espectador a construir la escena a la que se refiere la artista. Por ejemplo, el pasado abril realizó una instalación en el espacio expositivo *A10 Valencia: C16H18CIN3S* (2019). Un espacio invadido por un humo artificial e iluminado por un azul casi fluorescente. Como espectadores nos encontrábamos en un ambiente de incertidumbre en el que el desplazamiento era dificultoso, pero si activábamos el sentido del olfato nos impregnábamos de una sustancia similar al réflex que había esparcido por las paredes y que nos situaba en un contexto concreto.

#### 4.4. PAKUI HARDWARE

El dúo lituano formado por Neringa Cerniauskaite (1984) y Ugnius Gelguda (1978), es un referente indiscutible en el panorama artístico actual por su constante referencia a un futuro robótico representado por objetos pulidos, transparentes y optimizados.

También encontramos piezas con formas más orgánicas que remiten al cuerpo, contrapuesto a las prótesis robóticas, pero que no dejan de transmitir asepsia o purificación. Tuve la oportunidad de contemplar una de sus instalaciones en la exposición colectiva *Ahogarse en un mar de datos/Drowning in a Sea of Data*, en La Casa Encendida. Se trataba de dos piezas que colgaban del techo quedando suspendidas. Pude apreciar su cuidadosa forma de trabajar ensamblando una especie de órganos de cristal soplado y unas pieles artificiales unidas por tubos que afloraban de los cuerpos



Fig. 22. Pakui Hardware.  
*Vanila Eyes*, 2016.



Fig. 23. Pakui Hardware.  
*Ahogarse en un mar de datos/Drowning in a Sea of Data*, 2019.

vidriosos. Finalmente, unos paneles de metacrilato moldeados vertebran el total de la pieza.

Es la pulcritud en sus intervenciones y lo pulido y transparente de los elementos de sus obras, lo que tomo de ellos.

#### 4.5. SAELIA APARICIO

De manera breve me gustaría mencionar *Prótesis para invertebrados*, la instalación que Saelia Aparicio presentó en la convocatoria anual *Generaciones 2019*. A continuación, relataré de manera breve la experiencia sensorial que tuve al visitarla.

Cada artista tenía su espacio, pero para visualizar la obra de Aparicio había que atravesar una habitación que separaba la sala en tres. Esta división permitía la creación de un cambio en la concepción del espacio. En las puertas, unas tiras de plástico estrechas, como las que encontraríamos en un refrigerador industrial, precedían lo que sería un espacio en blanco iluminado de manera artificial hasta la neutralización. El espectador podía así sentirse en una dimensión onírica, o en su defecto, en un quirófano. Encontrábamos objetos de distinta procedencia con la premisa común de transmitir orden y asepsia. Esta sensación de limpieza física era enfatizada por materiales artificiales como guantes de fregar, objetos de vidrio contenedores de líquidos para limpiar u objetos luminosos. En la instalación convivían dibujo y escultura, dando lugar a “una novela, extendida, quizá sin estructura, amorfa (...)”<sup>25</sup> en palabras de la propia artista.

Desde el primer momento el visionado de esta instalación me pareció sensorial porque al observar los líquidos imaginaba olores y asociaba lugares. En concreto, las piezas de plástico que cubrían las entradas me atrajeron de tal forma que quise utilizar este material con características afines a la transparencia recurrente en la cultura *Satisfying*.

#### 4.6. INSTAGRAM

Instagram sustituye ahora a aquellas revistas de arte o catálogos de exposiciones que costaba obtener, pero llevado a su máximo exponente. Martín Prada los define como “enormes almacenes de imágenes, vídeos, etc.”<sup>26</sup>, y es que el componente por el que destaca la web es por su infinitud.

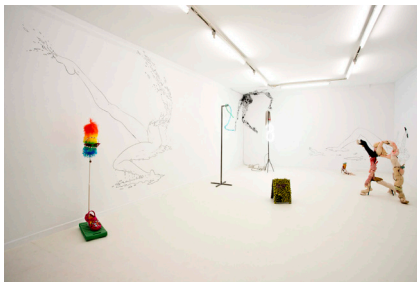


Fig. 24. Saelia Aparicio.  
*Prótesis para invertebrados*, 2019.  
Exposición Generaciones 2019.  
La Casa Encendida.

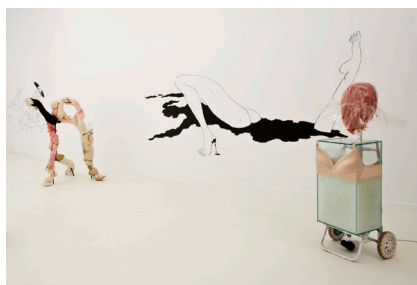


Fig. 25. Saelia Aparicio.  
*Prótesis para invertebrados*, 2019.  
Exposición Generaciones 2019.  
La Casa Encendida.



Fig. 26. Captura de pantalla de soap cutting en Instagram.

25 NIÑO, Victoria M., 2019. La obsesión por la asepsia, según Saelia Aparicio. El Norte de Castilla. [en línea] [consulta: 8 mayo 2019]. Disponible en: <https://www.elnortedecastilla.es/culturas/arte/obsesion-asepsia-segun-20190204092801-nt.html>

26 MARTÍN PRADA, Juan, 2008. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*.



Fig. 27. Captura de pantalla de videos de *slime* en Instagram.



Fig. 28. Captura de pantalla de videos de *slime* en Instagram.

En el proceso creativo de este proyecto me he servido continuamente de *Instagram*, en principio de manera involuntaria y con el avance del trabajo, premeditadamente. Mediante el visionado diario de contenido *satisfying*, he construido un imaginario identificativo de esta corriente.

En el epígrafe *Corriente Satisfying* introducimos de manera breve algunos de los elementos más representativos de la tendencia, pero queremos señalar aspectos formales de cada uno de ellos, en los que me he apoyado para crear relaciones asumibles por el espectador.

En el caso de los jabones, agrupados bajo la etiqueta *#soapcutting*, contemplamos desde los producidos en fábrica como aquellos caseros. Estos últimos suelen llevar una base transparente de jabón de glicerina a la que se suman elementos atrapados en el interior. Esta transparencia está presente en la mayoría de las piezas que pertenecen a *#megustaelsocutting*, porque me posibilita dotarlos de significado mediante la introducción de imágenes y textos.

Por otro lado, los *slimes* dentro de mi obra son representados en su vertiente translúcida. Existen muchas maneras de hacer slime y cada una de ellas presenta una cualidad epidérmica distinta, siendo la transparente una de las que más me atrae.

Instagram es el **campo de influencia** donde más claves formales encontramos para realizar las obras. Además, nos proporciona herramientas para crear un archivo en el que guardar todo aquello que nos interesa. Empecé a utilizar este archivo de manera continuada pues estos videos me suscitaban tanta curiosidad que temía perderlos. De este modo, convertía esta red social en una fuente interminable de contenido *Satisfying*.

## 5. DESARROLLO DE LA OBRA

### 5.1. ANTECEDENTES

Nos parece pertinente introducir un apartado en el que de manera breve se observe la práctica artística que ha precedido a la expuesta en este trabajo. Así, fue en la asignatura de *Estrategias de creación pictórica* cuando comencé a interesarme por las posibilidades poéticas que ofrecían distintos materiales, lo que me indujo a pasar de trabajar en las dos dimensiones al formato tridimensional, aunando escultura y pintura.

En esta hibridación quiero destacar las obras de la serie *Volúmenes*,



Fig. 29. Sara Marhuenda. *Serie Volúmenes*, 2018.



construidas a partir de recubrir una esponja con una capa de resina acrílica, cuyo resultado, al secar, forma una película maleable de pintura a la que llamaremos piel. Otro recurso que utilicé fue el de tensar estas piezas tridimensionales con bridas y cuerdas lo que produjo nuevas formas volumétricas desiguales.



**Fig. 30.** Sara Marhuenda.  
*Serie Volúmenes*, 2018.



**Fig. 31.** Sara Marhuenda.  
*Mete el dedito*, 2018.

Cabe destacar dos aspectos formales rápidamente identificables: la tridimensionalidad y el color y brillo de estas pieles de resina que, llevadas al límite, mediante la presión, las hace lucir lisas y turgentes. Por otro lado, los colores elegidos, cercanos a los tonos pastel, junto a otros más dinámicos, crean, a nuestro juicio, una proximidad con el espectador, al que parece invitar a tocarlas, eliminando esa distancia contemplativa y convirtiéndola en una experiencia sensorial. Muchas de ellas tienen títulos que lejos de la formalidad, permiten al individuo sentirse cómodo.



**Fig. 32.** Sara Marhuenda.  
*Es gomina*, 2018.

Por otra parte, comencé a experimentar con los líquidos. Escogí la gomina o las bolitas de agua por su transparencia, cremosidad y por su olor. El reto consistía en contenerlas, así que probé a meterlas en bolsas también transparentes, pudiendo intervenir con otros elementos. De esta manera surgieron piezas como *It seems like a fishbowl*, *Aquasplash* o *Es gomina*. Un aspecto a señalar es que la introducción de estas sustancias líquidas me permite imaginar el frescor, el olor o la suavidad de las mismas, sin ni siquiera manipularlas.

Al observar ahora, con mayor perspectiva, estas piezas iniciales, puedo apreciar que el imaginario *satisfying* empezaba a manifestarse. Quizá no fuera especialmente consciente de sus posibilidades discursivas, pero embrionariamente, ya estaban igualmente presentes, sugiriendo, de algún modo, la orientación conceptual que exponemos en esta memoria. Y es que las cualidades matéricas de los elementos *satisfying*, me atraen y fascinan

tanto como el estado de vacío mental que producen al verlas, favoreciendo así su revelación como liberadoras de la utilidad, de las cargas diarias, y justificando el título de este proyecto: *Instead of thinking*.



**Fig. 33.** Sara Marhuenda.  
*It seems like a fishbowl*, 2018.



**Fig. 34.** Sara Marhuenda.  
*Aquasplash*, 2018.

## 5.2. INSTEAD OF THINKING

*Instead of thinking* da nombre a la serie de piezas que forman parte de una práctica interdisciplinar que ha buscado adentrarse y comprender el porqué del comportamiento procrastinador. En su realización se han utilizado distintos materiales y soportes. Contenido generado en la red social y más específicamente en la corriente *Satisfying*, medio para procrastinar.

Su título hace referencia al testimonio de una usuaria de Instagram, que responde a la pregunta ¿Qué haces durante tu tiempo de procrastinación? diciendo: “Dejarme entretener por cosas absurdas, no busco pensar solo estar.”

En este capítulo procederemos a desarrollar las obras en series poniendo atención en las claves formales de las mismas. Algunas de ellas siguen un orden cronológico y otras suceden de manera simultánea.

### 5.2.1. *qué dicen los demás?*

Se trata de una caja de acetato, con el título de la pieza serigrafiado, que contiene un conjunto de tarjetas en las que leemos una serie de respuestas recogidas de un cuestionario realizado a través de las *stories* de Instagram, en el que se lanzaban tres preguntas: ¿pensáis que la procrastinación es positiva o negativa?, ¿os acompañan muy a menudo?, ¿qué hacéis durante vuestro tiempo de procrastinación?



Fig. 35. Sara Marhuenda.  
*qué dicen los demás?*, 2019.

Me pareció pertinente establecer el debate en la red por su instantaneidad en la obtención de respuestas y por ser el espacio donde los procrastinadores actuales pasan la mayoría de su tiempo, y en el que posiblemente mientras procrastinaban, respondían mis preguntas.

Obtuve respuestas de diversa índole, muchas resaltaban la negatividad que encuentran en el retraso que les provoca evitar tareas obligatorias que deben entregar en un plazo cercano: “Para mí es algo ‘negativo’. Si nunca te enfrentas a tus problemas, por ejemplo, no avanzas como persona”, “Negativo. Pq cada vez le coges más manía a esa actividad que tienes que hacer y no quieres”, “Negativo, pero te va a hacer sentir bien en ese momento”.

Así, podemos afirmar que existe una tendencia al rechazo, con la observación de que en muchas ocasiones es necesario: “En caso de bloqueo me parece necesario para relajar la mente pero no hay que dejar que te atrape”, “Es una lacra pero a veces es nuestro cuerpo queriendo decirnos algo”.

También los hay que exigen el derecho a la procrastinación: “Me permite hacer aquello que verdaderamente quiero hacer”, “Que es un absoluto placer desoír tu lado racional diciéndote que es mejor hacerlo”.



Fig. 36. Sara Marhuenda.  
*qué dicen los demás?*, 2019.

Por otra parte, cuando la pregunta radica en las acciones realizadas durante el tiempo de procrastinación, identificado como improductivo, observamos una confusión de la procrastinación con “ir al gym”, “salir al campo”, “leer” o “ir al cine”, cuestionando por tanto, el concepto de productividad.

En este proyecto se pretende abarcar el tiempo improductivo desde la perspectiva de lo que no produce un valor esencialmente útil. Nos referimos



Fig. 37. Sara Marhuenda.  
*qué dicen los demás?*, 2019.

a lo que ocurre en la dimensión digital. Se pretende señalar ese cambio de uso del tiempo libre, que antes de la revolución tecnológica dedicábamos a pasear o salir con amigos, y que ahora se convierte en estancias prolongadas en la habitación - o incluso en espacios donde no estamos solos - pasando horas y horas frente al móvil o el ordenador.

Remedios Zafra las llama “habitaciones conectadas”<sup>27</sup>, en las que en soledad tecleamos sin descanso e ingerimos visualmente imágenes y vídeos que nos reconfortan, porque se interponen a nuestras preocupaciones, alejan nuestra mente de lo conocido, y la introducen en un mundo colorido, viscoso, brillante y complaciente. Todo ello con los únicos sentidos de la vista y el oído.

Es por eso, que quise lanzar una última pregunta de la que seguramente recibiría menos participación. Intenté averiguar cuáles eran las cuestiones personales que más preocupaban a los participantes. Algunas contestaciones fueron: “Que me estoy quedando calvo jejej”, “Cuando llega final de mes y no tengo dinero (...)”, “La salud, que no está en mis manos, no a largo plazo, en el día a día”, “Así nunca me podré ganar la vida”.

Este tipo de pensamientos son los que cuesta que desaparezcan y que, estando presentes durante largos períodos de nuestra vida, aprendemos a vivir con ellos. Convivimos de manera natural con estímulos repetidos e infinitos en la web que nos ocupan la mente. Nos hacemos inmunes a las consultas a Internet, que ya no nos producen asombro porque las hemos transformado en una necesidad vital más.

Por último, me gustaría aclarar por una parte que los mensajes recogidos en el cuestionario reflejan el lenguaje informal propio de las redes, y por otra, que este material será utilizado para la creación de otras obras.

### 5.2.2. #megustaelsoapcutting

El *hashtag* ha pasado a ser un término indispensable para comprender el funcionamiento de las redes sociales. A modo de clasificador, se utiliza para agrupar el contenido audiovisual en temáticas, facilitando su búsqueda y difusión. Es por lo que el título de esta serie, que remite a los jabones utilizados en los vídeos pertenecientes a la tendencia *soap cutting* (“cortando jabón” en español), es concebido como un *hashtag*.

La serie está compuesta por un conjunto de pastillas de jabón hecho con

27 ZAFRA, Remedios, 2017. *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Editorial Anagrama.



una base de glicerina transparente e intervenido con distintos elementos, como capturas de pantalla de Instagram impresas en papel y frases del cuestionario mencionado en la obra anterior. En algunos de ellos también hemos jugado introduciendo color o pulverizando aceites para crear cualidades epidérmicas diversas. De este modo, intentamos que el jabón, elemento del imaginario colectivo relacionado con la limpieza, destruya su condición útil y se introduzca en un contexto nuevo, además de extraño, en el que adopta el rol de ofrecer un placer visual y auditivo.



**Fig. 38.** Sara Marhuenda.  
#megustaelsoapcutting, 2019.

**Fig. 39.** Sara Marhuenda.  
#megustaelsoapcutting, 2019.

**Fig. 40.** Sara Marhuenda.  
#megustaelsoapcutting, 2019.

**Fig. 41.** Sara Marhuenda.  
#megustaelsoapcutting, 2019.



**Fig. 42.** Sara Marhuenda.  
*#megustaelsoapcutting*, 2019.  
**Fig. 43.** Sara Marhuenda.  
*#megustaelsoapcutting*, 2019.  
**Fig. 44.** Sara Marhuenda.  
*#megustaelsoapcutting*, 2019.



**Fig. 45.** Sara Marhuenda.  
*Parecen esponjas*, 2019.

### 5.2.3. *Parecen esponjas*

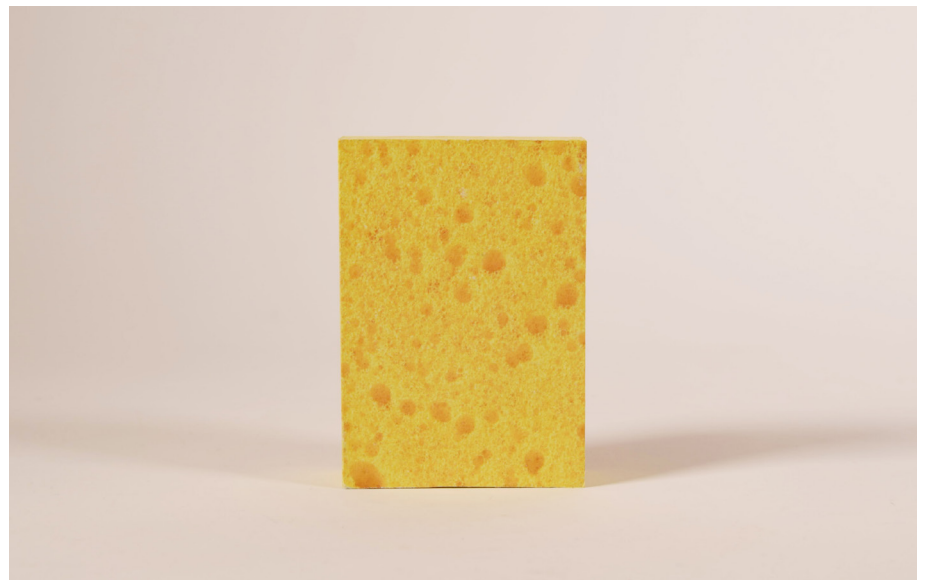
Estas piezas forman parte de un proceso de pruebas con el escáner, en busca de una representación fiel y detallista de la textura de las esponjas, elemento que también tiene cabida en la corriente Satisfying. Las imágenes obtenidas me parecieron tan interesantes que quise llevarlas al plano objetual. Probé a envolver trozos de madera de dm, por su rectitud y consistencia.

Lo que me atrajo especialmente fue la idea de aparentar y engañar con esta especie de trampantojo. De este modo, la producción de un objeto que parece lo que no es, nos remite a lo que sucede en las redes sociales.

Por otra parte, su elaboración me ha revelado la dificultad que han encontrado mis manos para construir un objeto impecable como engaño. La huella humana que dejo en esta serie es incómoda e impertinente, pues seguramente aquel que las observe se pregunte por qué pretendo imitar una pulcritud propia de lo industrial, si no soy capaz de conseguirlo. Sin embargo, *Parecen esponjas* me ha abierto varias líneas de reflexión que pretendo seguir explorando.



**Fig. 46.** Sara Marhuenda.  
*Parecen esponjas*, 2019.



**Fig. 47.** Sara Marhuenda.  
*Parecen esponjas*, 2019.

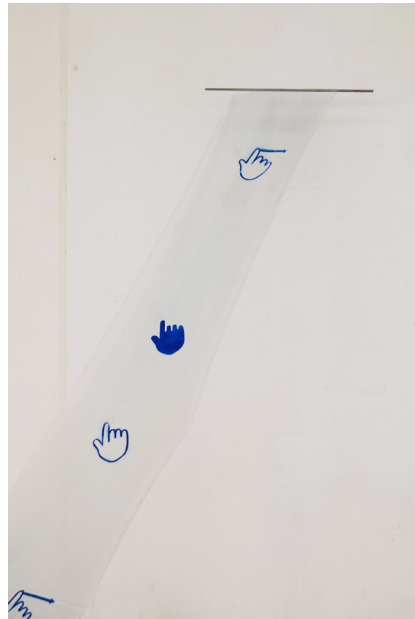
### 5.2.4. *Haciendo scroll*

El *scroll* es la acción de desplazar el dedo por la pantalla del móvil o por el ratón del ordenador. De esta manera, el espacio digital se convierte en infinito, pudiendo deslizarse de arriba hacia abajo, encontrando un *timeline*<sup>28</sup> interminable.

Un plástico fino cuelga del rollo del que forma parte. En él apreciamos unos iconos que se identifican con las manos representativas de las instrucciones del scroll. Puesto que se pretende un resultado limpio, se realizaron a través de una plantilla. El color escogido es el azul, muy recurrente en Internet por su aspecto frío y tecnológico.



**Fig. 48.** Sara Marhuenda.  
*Haciendo scroll*, 2019.



**Fig. 49.** Sara Marhuenda.  
*Haciendo scroll*, 2019.



**Fig. 50.** Sara Marhuenda.  
*Haciendo scroll*, 2019.

Los seis metros de plástico tienen un formato estrecho, imitando la pantalla del móvil, y son instalados a modo de rollo sujeto por una barra de metal que permite su despliegue. De esta manera se hace una analogía entre el *scroll* entendido en su entorno tecnológico, y otro de carácter analógico, que pretende transmitir esa sensación de repetición infinita en el gesto que se hace con el dedo.

### 5.2.5. *Scroll autobiográfico*

De nuevo, recurrimos a la idea del *scroll*. Esta vez con un componente comunicativo más potente y directo.

El material utilizado para esta pieza es *pvc*, y surge de varias visitas a la tienda *TOVSI* en Valencia, especializada en plásticos. Sin embargo, es *Prótesis para invertebrados*, la exposición de Saelia Aparicio ya citada, la que proporciona el deseo de conseguir un material similar a las tiras de plástico que ella utiliza.

Este plástico tiene unas características realmente atractivas, pues su tacto es suave y su maleabilidad completa. El simple hecho de tenerlo en las

---

(imágenes, vídeos, comentarios) que aparece en la página principal donde los individuos comparten publicaciones en tiempo real.



manos o el poder contemplar el color que se forma cuando está enrollado aumentan mi fascinación por él.

La incorporación de un texto enfatiza su condición de *scroll*, aunque con una variación dada por su tamaño: el mensaje requiere el seguimiento con la mirada, pero también nuestro desplazamiento por el espacio real. Utilizamos, además, la deformación del texto como recurso del *post-internet*<sup>29</sup>, pues nos ayuda a transmitir distintas sensaciones. Por ejemplo, al final del texto leemos “pfffffffffffffffff” que se cae hacia abajo llegando al borde del plástico, como queriendo salirse.



Fig. 51. Sara Marhuenda.  
Scroll autobiográfico, 2019.

El texto al que nos referimos relata uno de mis días en una etapa en la que sentía que no “estaba” sino que “iba”. Esto se explica en la ocupación de un puesto de trabajo, que me obligaba a cumplir unos horarios de manera ineludible, sumado a los estudios universitarios que requieren mucha dedicación.

Después de pasar el día entero en la universidad, el momento de descanso en casa le pertenecía al móvil, que por supuesto me había acompañado durante toda la jornada. Por lo tanto, esta obra se posiciona en contra de la sobrecarga a la que muchas veces nos exponen varios factores, como las dificultades económicas que nos empujan a aceptar trabajos precarios e incluso a pluriemplearnos.

Cabe destacar que la expresión es más bien informal, pues pretende ser sincero y real. De hecho, es una de mis notas del móvil, a las que concedo mis momentos de rabia, indignación y tristeza. Las mismas que siento vergüenza al leer a posteriori, pero que en su origen no temen parecer ridículas o incoherentes.

<sup>29</sup> El *post-internet* es una tendencia artística que se distingue del *net art*, en tanto que las obras no se realizan dentro de internet, si no “acerca” o “sobre” internet. Es decir, se generan piezas artísticas a través de la apropiación de recursos que encontramos en la red.





Fig. 54. Sara Marhuenda.  
Scroll autobiográfico, 2019.

### 5.2.6. *Procrastina // No tengas miedo*

En esta serie de estampas he empleado la técnica serigráfica y el spray. De nuevo, utilizamos el material del cuestionario y otros textos propios. En cuanto a las imágenes, pertenecen al imaginario *Satisfying*.

Consta de cuatro pósteres que pretenden ser comunicativos y que en aspectos formales se aproximan a la estética *post-internet* utilizando algunos de sus recursos gráficos como la composición azarosa y pretendidamente arriesgada. Esto se traduce en textos que se superponen a las imágenes y dificultan la legibilidad, deformación de la tipografía, introducción de patrones digitales como la cuadrícula, y la cooperación entre usuarios. Observamos también la presencia de unas masas de color, que han sido realizadas mediante el positivado de plantillas con spray, y que tomamos del artista gráfico Braulio Amado, ya que nos parece interesante la contraposición de un recorte acusado y un uso aleatorio del spray que le confiere dinamismo.

El título de la serie *Procrastina // No tengas miedo*, aparece en uno de los carteles con el objetivo de hacer apología de la procrastinación. Debo aclarar que no se trata de abusar de la postergación de tareas obligatorias, ya que puede derivar en un problema más grave, sino más bien de dar crédito a esa sensación de cansancio.



**Fig. 55.** Sara Marhuenda.  
*Procrastina // No tengas miedo*, 2019.



A través de un lenguaje informal y personal, revelamos pensamientos y reflexiones propias como la siguiente: “Seguramente estés cansad@. Siempre tenemos que ir, ir, ir, ir, llegar, llegar a todas partes. Cuantas más cosas al día tengas que hacer mejor, así podrás comprarte una agenda y gastarla, para después no mirarla. Así, si al final del día no has tachado todos tus guiones, puedes pensar:” ‘si es que lo sabía’. Y seguramente en ese momento, a las 11 de la noche, te convanzas de que es mejor “no pensar, solo estar” durante un rato”<sup>30</sup>.

Me parece interesante que se vean reflejadas las vivencias personales a través de estas frases que acercan al espectador y le ofrecen la posibilidad de encontrarse en ellas o posicionarse en contra. Sin embargo, lo que busco con *Procrastina // No tengas miedo* es que aquellos que procrastinan - que en muchas ocasiones se arrepienten y se castigan - naturalicen este comportamiento.

Al igual que *#megustaelsoccutting* o *qué dicen los demás?*, esta serie se configura como una obra colaborativa en la que los usuarios tejen una red extensa de opiniones y experiencias. Es por ello que pretendo que se puedan ver reflejados en las piezas, donde no quepan ni el enjuiciamiento ni la culpa, pero si el cuestionamiento.



Fig. 56. Sara Marhuenda. *Procrastina // No tengas miedo*, 2019.



Fig. 57. Sara Marhuenda.  
*Procrastina // No tengas miedo*, 2019.

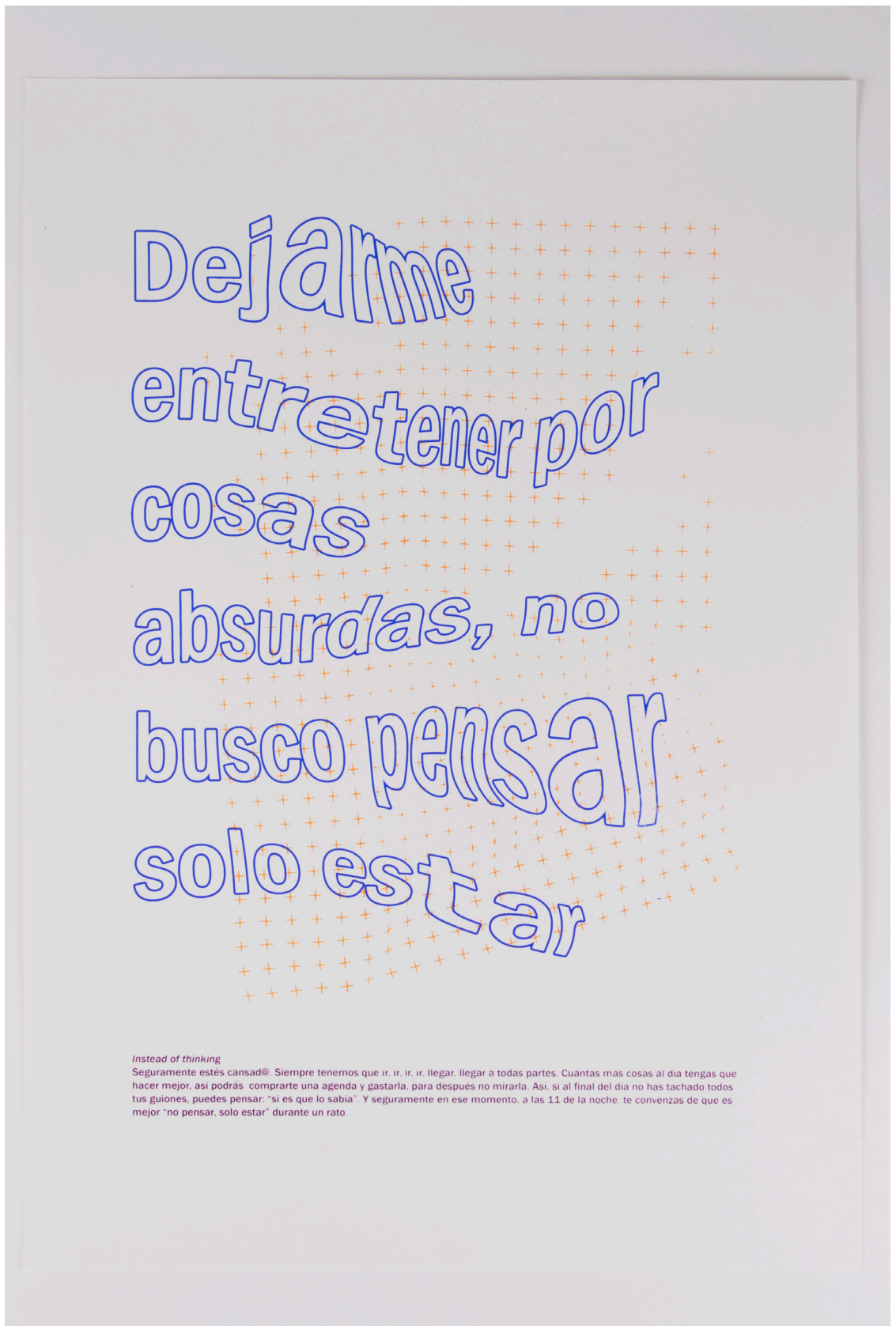


Fig. 58. Sara Marhuenda.  
Procrastina // No tengas miedo, 2019.



### 5.2.7. DESBORDADA

Los internautas gritan en mayúscula, la utilizan para captar la atención o transmitir indignación en sus apariciones en la red. En mi caso, lo que quiero es maximizar el sentimiento de saturación.

El lenguaje escogido es la video-instalación. La escena se desarrolla en un ambiente soleado, en el que tres recipientes de metacrilato se disponen sobre una peana. Un momento de quietud precede el inicio de la acción. A continuación, desciende un slime naranja sobre la caja más grande. Este color que simboliza la energía, el dinamismo, se ha asociado también al mundo del deporte. Por ejemplo, lo vemos en las bebidas energéticas. Sin embargo, lo corporeiza esta masa viscosa, que se desliza lentamente y, frente a lo optimizado, se revela amorfa, irregular y desfigurada.

En esta línea discursiva quisiera establecer una comparación con *Slime Dynamics*, la performance de Zacharias que he mencionado en el capítulo *Referentes*. En *DESBORDADA*, el *slime* también se pega a la piel, se convierte en materia pesada que cuesta mover y que lejos de apresurarnos, nos sumerge en un instante de contemplación y sosiego.

En un segundo momento, los dos recipientes pequeños se van llenando con suavizante. La sustancia de un azul blanquecino cae de manera suave hasta que rebosa, deslizándose por la peana blanca y llegando hasta el suelo. Este elemento alude al cansancio, la languidez, la flojera. Caer hasta que deja el plástico del suelo repleto de líquido. Así me siento cuando al llegar a casa me siento en el sofá, pensando en qué me apetece hacer. Descartando de inmediato ese deseo, mi cuerpo fatigado se levanta para continuar porque si no, “no llego”.



Fig. 59. Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

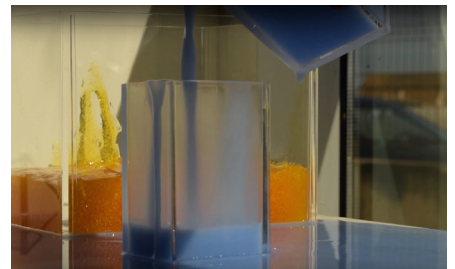
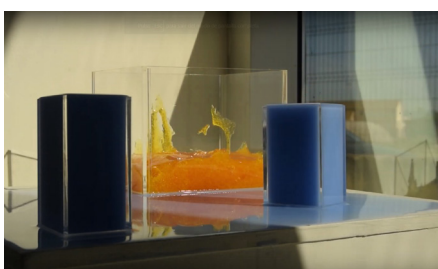
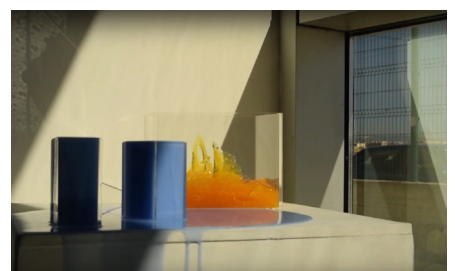
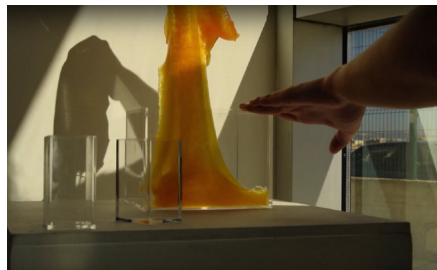
*Hiperproductivos, los entusiastas tienen cuerpo que rebosa carne y datos. Tienen cuerpos pero suelen vivirlos de manera inconforme, llevados al límite de cafeína, vitaminas y ansiolíticos, faltos de ejercicio y enfadados por no estar a la altura de los cuerpos ficticios hechos solo de píxeles.*<sup>31</sup>

El suavizante también es la forma que adoptamos para colarnos entre los engranajes de la maquinaria productiva, para hacerla funcionar de manera fluida. No obstante, en última instancia nos daremos cuenta de que nos hemos licuado y en los momentos de más tensión, nos desparramaremos.

*DESBORDADA* se presenta como la confrontación de dos conceptos de naturaleza contraria: productividad y cansancio. Como hemos visto, los

elementos escogidos para representar cada uno de ellos, esconden diversas maneras de ser entendidos en un contexto tecnológico en el que impera la productividad por encima de otros valores.

Fotogramas de la video-instalación, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Gb6E7Vix-Ss>



**Fig. 60.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 61.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 62.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 63.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 64.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 65.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 66.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 67.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

**Fig. 68.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.





**Fig. 69.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.



**Fig. 70.** Sara Marhuenda.  
*DESBORDADA*, 2019.

## 6. CONCLUSIONES

El proceso creativo en el que me he visto inmersa ha supuesto un camino complejo en el que he querido dar respuesta a mis inquietudes. Como hemos planteado al principio de esta memoria, el objetivo principal era encontrar el objetivo, desafío que se ha abordado desde el proceso, averiguando las motivaciones a medida que avanzaba el proyecto. Esta manera de proceder me ha permitido encontrar el discurso, en un intento por convertir la intuición en razonamiento.

En cualquier caso, considero que he desarrollado satisfactoriamente los objetivos que hemos conseguido fijar. De hecho, así creo que ha sucedido cuando me propuse asumir la interdisciplinariedad, el potenciamiento de las cualidades hápticas y el diálogo del espectador con las obras, como se aprecia en *haciendo scroll*, en la que sin la interacción del espectador sería imposible concebir la obra, o en *#megustaelsoapcutting*, donde la utilización de las respuestas del cuestionario posibilita que el público forme parte activa de las piezas.

El discurso conceptual que he expuesto en esta memoria me ha permitido ordenar mis ideas. Para ello me he servido de mapas conceptuales, listas de palabras y apuntes, en los que con esmero recogía las reflexiones para conseguir construir un pensamiento acorde a mis convicciones y experiencias. Por otra parte, las lecturas de las que se ha nutrido el proyecto me han abierto nuevas líneas de investigación que pretendo abordar en próximos trabajos.

Considero que he conseguido realizar una producción artística en la que las obras se comunican entre sí, intercambian características y se apoyan construyendo un discurso acorde a lo expuesto en el capítulo del *Marco conceptual*.

Me siento muy afortunada de poder aportar mi visión personal en un escenario globalizado en el que todos queremos estar presentes de una manera u otra. Realmente enriquecedor ha sido centrar mis esfuerzos en reflexionar sobre mi situación y hacerlo a través de la práctica artística. Una práctica que he concebido como lugar donde ser, donde encontrarme conmigo misma, lejos de una mirada incisiva. Digo esto porque si no hubiese sido sincera, mi obra no hubiese tomado como uno de los temas centrales la procrastinación entendida como un comportamiento usual; no hubiese hablado de cuando me siento fatigada y aplazo mis obligaciones; o no hubiese tenido en cuenta mi fascinación por la corriente *Satisfying*, que en principio se revela de carácter infantil.

Este proyecto se configura como el punto de partida de una investigación que deseo continuar en el *Máster de Producción Artística*, ya que considero que esta corriente de contenido audiovisual me permite averiguar qué situaciones están aconteciendo en la sociedad, desde un enfoque estético concreto, explorando así sus posibilidades formales y las maneras de interpretar la presencia de este tipo de materiales en un contexto hiperproductivo.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS

EHRENREICH, Barbara, 2011. *Sonríe o muere. La trampa del pensamiento positivo*. Madrid: Turner Publicaciones. ISBN 978-84-7506-938-8

HAN, Byung-Chul, 2013. *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder Editorial. ISBN 978-84-254-3252-1

HAN, Byung-Chul, 2014. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder Editorial. ISBN 976-84-254-3398-6

HAN, Byung-Chul, 2017. *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder Editorial. ISBN 978-84-254-3758-8

HARDT, Michael y Antonio NEGRI 2004. *Multitud: Guerra y democracia en la era del imperio*. Editorial Debate. ISBN 978-84-830-6598-3

LECLERCQ, Jacques y PHILIPPE, Jacques. *Elogio de la pereza. El instante presente*. Madrid: Ediciones Rialp. ISBN 978-84-321-4427-1

MARTÍN PRADA, Juan, 2008. *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0*. Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo. España, núm. 5. ISSN 1698-7470

MORUNO, Jorge, 2018. *No tengo tiempo. Geografías de la precariedad*. Madrid: Ediciones Akal. ISBN 978-84-460-4572-4

SVENDESEN, Lars, 2006. *Filosofía del tedio*. Barcelona: Tusquets Editores. ISBN 84-8310-494-6

ZAFRA, Remedios, 2017. *El entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Editorial Anagrama. ISBN 978-84-339-6417-5

### WEBGRAFIA

ALONSO, Luis E. Postfordismo, crisis y fragmentación de la sociedad de consumo: los nuevos espacios de la distribución comercial y el comprador posmoderno. [en línea] Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, p. 5. [consulta: 10 abril 2019]. Disponible en: [http://www.cccb.org/rcs\\_gene/alonso.pdf](http://www.cccb.org/rcs_gene/alonso.pdf)

ANDREA ROSEN GALLERY. Mika Rottenberg. [en línea]. [consulta: 13 junio 2019]. Disponible en: <http://www.andrearosengallery.com/artists/mika-rottenberg/videos>

ART VIEWER, 2019. Drowning in a Sea of Data at La Casa Encendida. [en línea]. [consulta: 8 mayo 2019]. Disponible en: <https://artviewer.org/drowning-in-a-sea-of-data-at-la-casa-encendida/>

BORRÁS, Mit, 2017. M Reme Silvestre: Stretching Digital. *Neo2 Magazine* [en línea]. España. [consulta: 26 mayo 2019]. Disponible en: <https://www.neo2.com/m-reme-silvestre-stretching-digital/>

BORRÁS, Mit, 2018. Pakui Hardware. Tacto Ciborg. *Neo2 Magazine* [en línea]. España. [consulta: 8 mayo 2019]. Disponible en: <https://www.neo2.com/pakui-hardware-tacto-ciborg/>

BRAULIO AMADO. [en línea]. [consulta: 27 marzo 2019]. Disponible en: <https://badbadbadbad.com/Braulio-Amado>

CENTROCENTRO, 2019. GUT FEELING. EVA FÀBREGAS. Mirror Becomes a Razor When It's Broken. [en línea] Madrid. [consulta: 16 mayo 2019]. Disponible en: <https://www.centrocentro.org/exposicion/gut-feeling-eva-fabregas>

DAS Research. Siegmar Zacharias. *Academy of Theatre and Dance*. [en línea]. [consulta: 15 mayo 2019]. Disponible en: <https://www.atd.ahk.nl/en/das-research/research-groups/3rd-cycle/3rd-cycle-research-groups/siegmar-zacharias/>

EXILE. Pakui Hardware [en línea]. [consulta: 15 mayo 2019]. Disponible en: <http://exilegallery.org/artists/pakui-hardware/>

FANJUL, Sergio C., 2019. Determinismo tecnológico: ¿controlamos a la tecnología o nos controla ella?. *Retina. El País*. [en línea]. [consulta: 8 mayo 2019]. Disponible en: [https://retina.elpais.com/retina/2019/04/04/tendencias/1554366463\\_687502.html](https://retina.elpais.com/retina/2019/04/04/tendencias/1554366463_687502.html)

GALERIE LAURENT GODIN. Mika Rottenberg. [en línea]. [consulta: 13 junio 2019]. Disponible en: <https://www.laurentgodin.com/mika-rottenberg>

GANDASEGUI, Fernando, 2018. Sonia Fernández Pan: "A comisariar me han enseñado las artistas". *TEATRON*. [en línea]. [consulta: 10 junio 2019]. Disponible en: <http://www.tea-tron.com/fernandogandasegui/blog/2018/10/31/sonia-fernandez-pan-a-comisariar-me-han-ensenado-las->



artistas/

GARCÍA, Alejandro. De la necesidad del tiempo improductivo. *Jot down. Contemporary culture mag.* [en línea]. [consulta: 9 marzo 2019]. Disponible en: <https://www.jotdown.es/2019/01/de-la-necesidad-del-tiempo-improductivo/>

HOPPER, David, 2018. Joseph Ferrari, De Paul University – Procrastination. *The Academic Minute.* [en línea]. [consulta: 15 febrero 2019]. Disponible en: <https://academicminute.org/2018/10/joseph-ferrari-depaul-university-procrastination/>

HUDSON, Judith, 2010. Mika Rottenberg by Judith Hudson. *Bomb Magazine.* [en línea]. [consulta: 15 junio 2019]. Disponible en: <https://bombmagazine.org/articles/mika-rottenberg/>

INDRISEK, Scott, 2019. Slime, Bald Dudes, and Siberian Throat Singing? Welcome To Mika Rottenberg’s Mind, *Garage Magazine.* [en línea]. [consulta: 3 julio 2019]. Disponible en: [https://garage.vice.com/en\\_us/article/qv757m/mika-rottenberg-art](https://garage.vice.com/en_us/article/qv757m/mika-rottenberg-art)

LA CASA ENCENDIDA, 2019. Ahogarse en un mar de datos/Drowning in a Sea of Data. [en línea] Madrid. [consulta: 15 mayo 2019]. Disponible en: <https://www.lacasaencendida.es/exposiciones/ahogarse-mar-datosdrowning-sea-data-9523>

MADRID ART PROCESS, 2019. Cadenas de producción contemporáneas. Mika Rottenberg. [en línea]. Madrid. [consulta: 4 julio 2019]. Disponible en: <http://www.madridartprocess.com/tendencias-arte-cultura/37-tendencia/628-cadenas-de-produccion-contemporaneas-mika-rottenberg>

MARTÍN PRADA, Juan, 2017. Sobre el arte “post-internet”. *Revista Aureus.* [en línea]. México: Universidad de Guanajuato, núm. 3. [consulta: 20 junio 2019]. Disponible en: [http://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin\\_prada\\_sobre\\_el\\_arte\\_postinternet.pdf](http://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf)

MARTÍNEZ, Rubén, 2011. Posfordismo o explotación de la producción social. [en línea]. [consulta: 10 abril 2019]. Disponible en: <http://leyseca.net/posfordismo/>

NIÑO, V. M., 2019. La obsesión por la asepsia, según Saelia Aparicio. *El Norte de Castilla.* [en línea]. [consulta: 8 mayo 2019]. Disponible en: <https://www.elnortedecastilla.es/culturas/arte/obsesion-asepsia-segun-20190204092801-nt.html>

PAKUI HARDWARE. [en línea]. [consulta: 3 marzo 2019]. Disponible en: <https://www.pakuihardware.org/>

QUANT, Diana M. y SÁNCHEZ, Angélica, 2012. Procrastinación, procrastinación académica: concepto e implicaciones. *Revista Vanguardia Psicológica*. [en línea]. Colombia: Universidad Manuela Beltrán, vol. 3, num. 1, abril-septiembre, p. 45-59. [consulta: 12 febrero 2019] ISSN 2216-0701. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815146>

SAELIA APARICIO. [en línea]. [consulta: 9 marzo 2019]. Disponible en: <https://saelito.com/>

SHARPE, Emily, 2019. Mika Rottenberg: Capitalism as you've never seen it before. *The art newspaper*. [en línea]. Londres, 2017 [consulta: 10 junio 2019]. Disponible en: <https://www.theartnewspaper.com/interview/mika-rottenberg-capitalism-as-you-ve-never-seen-it-before>

SMEE, Sebastian, 2018. Opening our eyes. Nothing looks quite the same after you've experienced video artist Mika Rottenberg's work. *The Washington Post*. [en línea]. [consulta: 13 junio 2019]. Disponible en: [https://www.washingtonpost.com/graphics/2018/lifestyle/mika-rottenberg-video-artist/?noredirect=on&utm\\_term=.79dd96e644d8](https://www.washingtonpost.com/graphics/2018/lifestyle/mika-rottenberg-video-artist/?noredirect=on&utm_term=.79dd96e644d8)

T MAGAZINE, 2011. Squeeze, 2010. New York Times. [en línea]. [consulta: 18 junio 2019]. Disponible en: <https://www.nytimes.com/video/t-magazine/100000001149616/squeeze-2010.html>

TANZFORUM BERLIN, 2017. Siegmund Zacharias. Slime Dynamics. [en línea]. [consulta: 8 mayo 2019]. Disponible en: <http://www.tanzforumberlin.de/en/production/slime-dynamics/>

WEISSENBERG, Rudy F., 2017. The world according to Mika Rottenberg: the artist in conversation. *The Miami Rail*. [en línea]. [consulta: 18 junio 2019]. Disponible en: <https://miamirail.org/visual-arts/the-world-according-to-mika-rottenberg-the-artist-in-conversation/>

WEST, Tanner, 2019. Mika Rottenberg's Surreal New Museum Show Includes a Work Inspired by ASMR and a Potato Farm – See Images Here. *Artnet news*. [en línea]. [consulta: 5 julio 2019]. Disponible en: <https://news.artnet.com/exhibitions/see-mika-rottenberg-1587595>

## TESIS DOCTORAL Y TFM

GONZÁLEZ GUERREIRO, Marina, 2018. *Don't stress, do your best. Una aproximación al pensamiento positivo y a la gestión del estrés a través de la práctica artística*. [en línea]. Trabajo Fin de Máster. Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Valencia. [consulta: 17 abril 2019]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/109926>

NATIVIDAD, Luis Antonio, 2014. *Análisis de la procrastinación en estudiantes universitarios*. [en línea]. Tesis doctoral. Universitat de València, Facultat de Psicologia, Valencia. [consulta: 3 de marzo 2019]. Disponible en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/37168>

SILVESTRE, M Reme, 2015. *Cuerpo y deseo en el imaginario post-internet. De lo artificial en el culto al cuerpo en el ámbito deportivo*. [en línea]. Trabajo Fin de Máster. Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, Valencia. [consulta: 14 abril 2019]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/63536#>

## 8. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig. 1. Captura de pantalla del archivo de mi cuenta de Instagram.
- Fig. 2. Captura de pantalla del archivo de mi cuenta de Instagram.
- Fig. 3. Captura de pantalla de video de *slime* en Instagram.
- Fig. 4. Captura de pantalla de video de *slime* en Instagram.
- Fig. 5. Imagen propia de un *slime* en proceso.
- Fig. 6. Captura de pantalla de video de soap cutting en Instagram.
- Fig. 7. Captura de pantalla de pintura esparcida con espátula en Instagram.
- Fig. 8. Captura de pantalla una prensa hidráulica aplastando pizza.
- Fig. 9. Captura de pantalla la tendencia *muk-bang* en Instagram.
- Fig. 10. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.
- Fig. 11. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.
- Fig. 12. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.
- Fig. 13. Mika Rottenberg. *Squeeze*, 2010.
- Fig. 14. Mika Rottenberg. *Spaguetti Blockchain*, 2019.
- Fig. 15. Mika Rottenberg. *Spaguetti Blockchain*, 2019.
- Fig. 16. Siegmund Zacharias. *Slime Dynamics*, 2017.
- Fig. 17. Siegmund Zacharias. *Slime Dynamics*, 2017.
- Fig. 18. Siegmund Zacharias. *Slime Dynamics*, 2017.
- Fig. 19. M Reme Silvestre. *Igual de lleno, igual de grande*, 2017.
- Fig. 20. M Reme Silvestre. *C16H18CIN3S*, 2017.
- Fig. 21. M Reme Silvestre. *Se va a caer*, 2017.
- Fig. 22. Pakui Hardware. *Vanila Eyes*, 2016.
- Fig. 23. Pakui Hardware. *Ahogarse en un mar de datos/Drowning in a Sea of Data*, 2019.
- Fig. 24. Saelia Aparicio. *Prótesis para invertebrados*, 2019. Exposición Generaciones 2019. La Casa Encendida.
- Fig. 25. Saelia Aparicio. *Prótesis para invertebrados*, 2019. Exposición Generaciones 2019. La Casa Encendida.
- Fig. 26. Captura de pantalla de soap cutting en Instagram.
- Fig. 27. Captura de pantalla de videos de *slime* en Instagram.
- Fig. 28. Captura de pantalla de videos de *slime* en Instagram.

- Fig. 29. Sara Marhuenda. *Serie Volúmenes*, 2018.  
Fig. 30. Sara Marhuenda. *Serie Volúmenes*, 2018.  
Fig. 31. Sara Marhuenda. *Mete el dedito*, 2018.  
Fig. 32. Sara Marhuenda. *Es gomina*, 2018.  
Fig. 33. Sara Marhuenda. *It seems like a fishbowl*, 2018.  
Fig. 34. Sara Marhuenda. *Aquasplash*, 2018.  
Fig. 35. Sara Marhuenda. *qué dicen los demás?*, 2019.  
Fig. 36. Sara Marhuenda. *qué dicen los demás?*, 2019.  
Fig. 37. Sara Marhuenda. *qué dicen los demás?*, 2019.  
Fig. 38. Sara Marhuenda. *#megustaelsoapcutting*, 2019.  
Fig. 39. Sara Marhuenda. *#megustaelsoapcutting*, 2019.  
Fig. 40. Sara Marhuenda. *#megustaelsoapcutting*, 2019.  
Fig. 41. Sara Marhuenda. *#megustaelsoapcutting*, 2019.  
Fig. 42. Sara Marhuenda. *#megustaelsoapcutting*, 2019.  
Fig. 43. Sara Marhuenda. *#megustaelsoapcutting*, 2019.  
Fig. 44. Sara Marhuenda. *#megustaelsoapcutting*, 2019.  
Fig. 45. Sara Marhuenda. *Parecen esponjas*, 2019.  
Fig. 46. Sara Marhuenda. *Parecen esponjas*, 2019.  
Fig. 47. Sara Marhuenda. *Parecen esponjas*, 2019.  
Fig. 48. Sara Marhuenda. *Haciendo scroll*, 2019.  
Fig. 49. Sara Marhuenda. *Haciendo scroll*, 2019.  
Fig. 50. Sara Marhuenda. *Haciendo scroll*, 2019.  
Fig. 51. Sara Marhuenda. *Scroll autobiográfico*, 2019.  
Fig. 52. Sara Marhuenda. *Scroll autobiográfico*, 2019.  
Fig. 53. Sara Marhuenda. *Scroll autobiográfico*, 2019.  
Fig. 54. Sara Marhuenda. *Scroll autobiográfico*, 2019.  
Fig. 55. Sara Marhuenda. *Procrastina // No tengas miedo*, 2019.  
Fig. 56. Sara Marhuenda. *Procrastina // No tengas miedo*, 2019.  
Fig. 57. Sara Marhuenda. *Procrastina // No tengas miedo*, 2019.  
Fig. 58. Sara Marhuenda. *Procrastina // No tengas miedo*, 2019.  
Fig. 59. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 60. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 61. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 62. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 63. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 64. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 65. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 66. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 67. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 68. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 69. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.  
Fig. 70. Sara Marhuenda. *DESBORDADA*, 2019.