

FORMAS DE DOLER

*La naturaleza de la identidad del ser humano
y el dolor como herramienta creativa*

ALBA JIMÉNEZ JIMÉNEZ

``FORMAS DE DOLER``

La naturaleza de la identidad del ser humano y el dolor como herramienta creativa.

Trabajo de Fin de Máster

para optar al Título de Máster Oficial en Arte: Idea y Producción por la
Universidad de Sevilla

Autora:

Alba Jiménez Jiménez

Firma de la alumna:

Tutor:

Rocío Plaza Orellana

Vº. Bº. del Tutor:

Sevilla a 3 de Diciembre de 2018

RESUMEN

Partiendo de la auto exploración personal de la autora, ``Formas de Doler`` analiza la complejidad de la identidad humana, sus conflictos y cambios, y la relación del ``yo`` con el cuerpo. Como nexo central de estos temas encontramos el dolor, que se defenderá tanto como una característica natural del ser humano como especie, como herramienta creativa de gran carga expresiva.

ABSTRACT

From a personal and sentimental auto exploration of the author, ``Formas de Doler`` analyzes the complexity of the identity of the human being, it's conflicts and changes, and the relationship between this identity and the body. As the central nexux of these topics we will find pain, that will be sustained as a natural characteristic of the human being as an species, and an creative tool with a huge expressive capacity

PALABRAS CLAVE

Identidad, autorretrato, dolor, herida, cuerpo, arteterapia, arte, tatuaje

KEY WORDS

Identity, self-portrait, pain, hurt, body, art-therapy, art, tattoo

INDICE

INTRODUCCIÓN	07
Justificación y antecedentes	07
Objetivos	08
Generales	
Específicos	
Metodología	09
Metodología de las aportaciones artísticas	09
Metodología de las aportaciones teóricas	09
Metodología de la investigación	10
Grado de innovación	10
1 .PRIMERA PARTE: APORTACIONES ARTÍSTICAS	12
1.1. Aportación 1: ``22YMEDIO	13
1.1.1. Aportación 1: catalogación de la obra	
1.1.2. Aportación 1: proceso de creación, producción	
1.2. Aportación 2: ``ENTRAÑAS``	17
1.2.1. Aportación 2: catalogación de la obra	
1.2.2. Aportación 2: proceso de creación, producción	
1.3. Aportación 3: ``TATUAJE``	24
1.3.1. Aportación 3: catalogación de la obra	
1.3.2. Aportación 3: proceso de creación, producción	
• Flash	
• Desarrollo de la técnica	
○ Anexo I. // Dibujos preliminares	
○ Anexo II. // Pielés sintéticas // Piel humana // Investigación	
2. SEGUNDA PARTE: APORTACIONES TEÓRICAS	31
2.1. Identidad mutable	32
2.1.1. El yo cambiante	
2.1.2. Autorretrato: formación de identidad	
2.2. El cuerpo como elemento expresivo	36
2.2.1. Unión cuerpo, alma y arte	
2.2.2. Vísceras y anatomía artística	
2.2.3. Lo ``desagradable`` en el arte	
2.3. Sublimación del dolor	42

- 2.3.1. Creación en la destrucción // Muerte en la representación
- 2.3.2. La herida
- 2.3.3. El tatuaje como sublimación de la sublimación

CONCLUSIONES 56

FUENTES DOCUMENTALES 58

Bibliografía

Recursos digitales

Documentos

Webs y artículos

Figuras

INTRODUCCIÓN

Estas obras provienen de la concepción del ser humano como un todo. Un todo cambiante, informe, que se camufla y muta. Un todo que une pensamiento y sentido físico, percepción y sensación. Desde lo invisible a la mirada, los interiores más considerados grotescos y sangrientos, y lo imperceptible y cuestionable de existencia, como el alma.

Se tiende a separar el cuerpo y alma, pero el dolor nos lo hace ver como uno solo. Hay dolores mentales que se sienten en las carnes, que nacen en el pecho y oprimen los intestinos. Que vuelven los huesos pesados y quemar la piel. Es en torno a este dolor en el que gira la obra artística presentada, pues proviene de las sensaciones más intensas y de la necesidad de aliviar el sufrimiento mediante la expresión.

Este trabajo nace en un principio de la exploración sobre la identidad de la autora, y examinando la naturaleza del ser humano, se presenta a la conclusión de que el ``yo`` es un todo en constante evolución, y el dolor es una parte enormemente importante de su naturaleza. El cambio duele, aprender duele, vivir duele.

Pero esto no se toma de manera pesimista, si bien el dolor no es agradable es necesario para la existencia. El dolor es elemento conductor por el que van los sentimientos. Sin dolor sufrimiento no habría empatía, y no valoraríamos la alegría y el placer. El dolor motiva hacia el cambio, hacia la evolución, hacia la vida.

``Formas de Doler`` recoge un análisis sobre la identidad y el sufrimiento, expresado mediante el cuerpo como símbolo, herramienta o soporte, hasta el punto de culminar en la sublimación del dolor y la aceptación de éste.

JUSTIFICACIÓN Y ANTECEDENTES

La investigación sobre estos temas proviene de manera natural de la necesidad de auto-exploración y reconocimiento de la autora. Reconociéndose ella misma como una persona que siente las cosas de manera demasiado intensa, reconoce una tendencia al auto-análisis para descubrir de dónde proviene esa pasión, y una enorme necesidad de crear para depurar su mente.

Se justifica la creación artística como la base de la supervivencia. El artista crea igual que respira, como una necesidad intrínseca en su naturaleza. Y sobre todo, expresa en sus peores momentos, en las sombras tenebrosas de su vida, para expulsarlas fuera de su cuerpo. Y lo hace con la esperanza de encontrar entendimiento y conmover al público, pero sobre todo solo porque el hecho de crear alivia y restituye la paz mental.

De esta necesidad de expresión del dolor, y de la convicción de cambio viene toda la obra artística aquí presentada. Precisamente han sido escogidas por su estrecha relación entre la mente con el cuerpo, y porque fueron creadas desde el cénit del sentimiento de la autora.

Si las obras surgieron de momentos oscuros parece normal que tengan tintes que rocen el gore, pero surge aquí la cuestión de por qué ese gusto por las estéticas que yuxtaponen lo naif con lo inquietante, punto que se desarrollará posteriormente en el apartado teórico.

Cabe citar algunos antecedentes creativos anteriores de la autora. Este trabajo proviene de una evolución de los conceptos trabajados un año antes en su Trabajo de Fin de Grado, donde mediante una investigación sobre

conductas

autodestructivas en la

generación millennial a través de dos series fotográficas y una de ilustraciones, se llegó a la conclusión de enfocar el arte de manera terapéutica. Aparece ya en estos trabajos el gusto por una estética turbadora para expresar esas conductas negativas o autodestructivas que han marcado la expresión gráfica de la autora.



FIGURA 1: Jimenez J, Alba, *Rabbit Heart*, 2017

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar una investigación coherente que una las obras presentadas
- Explorar sobre la condición humana
- Defender la capacidad de sanación del arte
- Referenciar correctamente las obras con influencias artísticas y filosóficas
- Realizar una auto-exploración sobre el por qué surgen las obras presentadas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Defender la idea de que la identidad no es eterna y cambia a lo largo de la vida del individuo
- Crear una obra que tenga un carácter efímero para respaldar la idea de identidad mutable

- Enfocar esto como una noticia positiva y optimista que ofrece evolución dentro del individuo
- Unir texto y pintura en un sola obra
- Proponer un acercamiento al dolor como manera de conocimiento propio de la especie
- Investigar sobre el dolor en el arte como herramienta, y sublevarlo como tema y conducto de grandísima carga expresiva
- Enfocar el dolor como algo positivo que nos anima a cambiar y evolucionar como seres humanos
- Realizar una inmersión dentro de la técnica del tatuaje, y enfocarla como la manera de crear que mejor combina dolor y arte
- Combinar el estilo del tatuaje tradicional americano con el personal de la autora

METODOLOGÍA

El trabajo expuesto se encuentra dividido en dos partes, siendo la primera un dossier con las obras de la autora ligeramente explicadas, y la segunda el desarrollo teórico que complementa y ahonda en la obra artística.

METODOLOGÍA DE LAS APORTACIONES ARTÍSTICAS

La primera parte, de las aportaciones artísticas diferencia las tres obras e incluye en cada una de ellas su metodología concreta de creación física. Así, se separan los conceptos específicos que presenta cada obra al principio del proceso de creación-producción (los que después se desarrollarán en la segunda parte), para luego centrarse en su realización material.

La primera obra tratará el tema de identidad mutable y el "yo" como algo en constante evolución y cambio, la segunda aportación presenta la unión del alma con el cuerpo mediante la simbología de las vísceras, y la última culmina con el dolor como herramienta expresiva llevado a la manera más literal, el tatuaje. Las obras se presentan en el orden en el que los conceptos relacionados con ellas se van a ir tratando en la segunda parte del trabajo.

METODOLOGÍA DE LAS APORTACIONES TEÓRICAS

La parte teórica se ha enfocado como una línea natural de la investigación y una recopilación de las influencias de la autora en su trayectoria. En primer lugar se recogió la bibliografía que se presenta aquí, tomada de los referentes dados a lo largo del máster, e incluso de investigaciones personales anteriores. Estos textos se organizaron por temáticas, para localizar las citas importantes que apoyaran la investigación de la autora.

Luego se ha puesto en marcha la creación de un índice que fuera de lo general a lo particular. El índice resume los puntos importantes de la teoría en la que se basan las obras presentadas, y es de vital importancia para comenzar a redactar e investigar en profundidad los temas planteados a partir de éste.

METODOLOGÍA DEL PROCESO INVESTIGADOR

El proceso investigador ha transcurrido de una manera orgánica que liga las aportaciones teóricas con la bibliografía recogida de una manera natural, cronológica en el tiempo, y, como se ha aportado antes, de lo general a lo particular.

Siguiendo el índice creado anteriormente, se ha comenzado comentando los conceptos de identidad más relacionados con la aportación número uno. Después se une esa identidad (o mente, o alma) con el cuerpo, tema principal de la aportación dos. Por último se culmina esta unión de cuerpo y alma mediante el dolor y en el uso de la herida como elemento expresivo y la sublimación del dolor, personificada por la técnica del tatuaje. Así, cada apartado superior de la teoría se relaciona e identifica más con una de las obras presentadas, pero todas ellas tienen elementos de la temática expuesta. Pues cada tema apuntado en la teoría proviene del anterior.

Un hecho que respalda este orden y desarrollo de la teoría, es que los trabajos se realizaron e idearon en el orden que aparece aquí expuesto, por lo que es natural que su temática venga de una evolución y profundización dentro del mensaje y la investigación personal de la autora.

GRADO DE INNOVACIÓN

Dolor e identidad son temas altamente tratados a lo largo de la historia, pero algunos rasgos dentro de la manera de expresarlos en las obras presentan gran innovación.

Para comenzar, la conclusión sobre la muerte y renacimiento continuo de la identidad, tomada como fluida y cambiante, que presenta un punto de vista bastante fuera de la norma, se une a la novedad de usar el tema visual de la muerte con una conclusión optimista, pues de cada muerte se renace como un ave fénix.

También el uso del autorretrato de esta manera tan reiterativa usando un material como el bolígrafo sobre el papel presenta novedad con respecto a algunos artistas referentes como Frida Kahlo, que se ensalzaba mediante su dolor en la pintura. La renovación de "MEDIOS" es su carácter efímero y su concepción de la identidad como evolutiva.

Por otro lado, sobre anatomía artística y científica se ha escrito mucho, e incluso en referentes que desarrollaremos como las venus anatómicas, se han usado vísceras como un elemento más de la composición. Pero en "ENTRAÑAS" se le dará un nuevo enfoque al separar los órganos totalmente del cuerpo y elevarlos sobre el lienzo. También se presenta un nuevo significado para esos símbolos, pues cada órgano se asocia con un sentimiento expresado por la autora mediante el texto, y que no tiene nada que ver con la simbología relacionada tradicionalmente a esos elementos.

Respecto a los temas de la última aportación, a lo largo de la investigación teórica se presentan los referentes que usan tanto el dolor como tema o herramienta, como Pilar Albarracín o Gina Pane, como los usados para investigar dentro de la estética del tatuaje, Sailor Jerry. La gran novedad que se presenta como cierre del trabajo, es la unión del ritual que usa la herida como expresión (tal y como hacen las autoras

mencionadas anteriormente) con el tatuaje como técnica, pues se enfoca el hecho de tatuar o recibir un tatuaje como una transacción ritual llena de carga simbólica y de dolor sanador.

PRIMERA PARTE
APORTACIONES ARTÍSTICAS

1.1. APORTACIÓN 1: 22YMEDIO

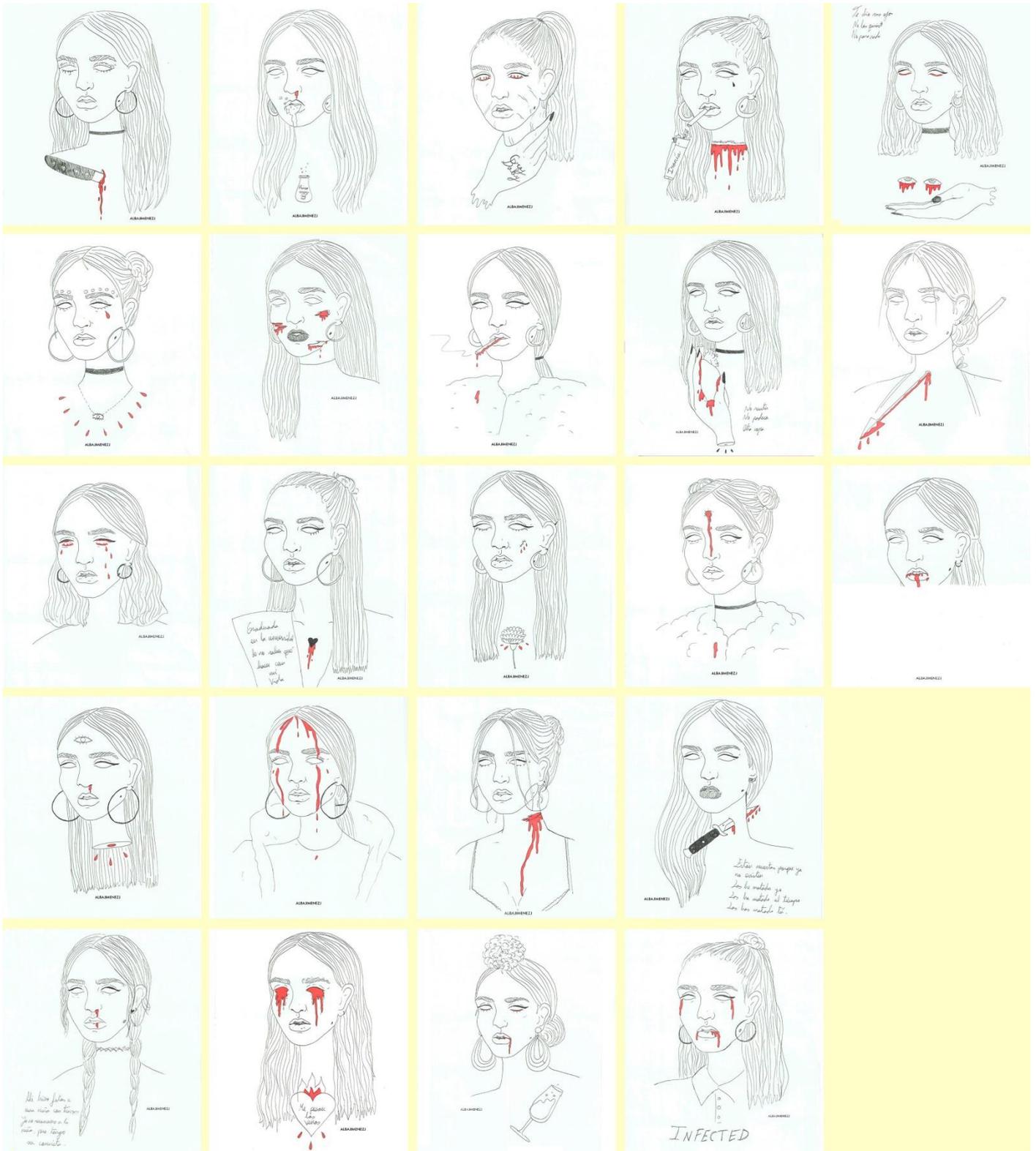
1.1.1. Aportación 1: Catalogación de la obra

Título: 22YMEDIO

Dimensiones: 20,5x29cm cada pieza

Procedimiento: Bolígrafo y rotulador sobre papel

Fecha: 2018



*Te lo voy a dar
Me lo voy a dar
Me lo voy a dar*

*No me
Me puedes
Me puedes*

*Graduado
en la universidad
lo va saber que
hace con
mi vida*

*Estos meses porque ya
no están
Los he estado ya
Los he estado al tiempo
Los he estado tú.*

*Mi vida fue a
una vida en París
pero cuando a la
misma que tengo
en España.*

*Me pasó
lo que
me pasó*

INFECTED

1.1.2. Aportación 1: Proceso de Creación-Producción

La obra expuesta se basa en una serie de 22 autorretratos y medio. Estos son dibujos a bolígrafo sobre papel rasgado que se presentan una sola vez sobre la pared para su fácil contemplación de todos juntos. Como único color se ha aplicado un poco de rojo para enfatizar la sangre que aparece en cada pieza, y enriquecer así el contenido estético.

Algunos de los dibujos tienen reflexiones escritas a su alrededor, entre otros elementos de simbología. Esto responde a la consciencia de la autora, que comenta al dibujar pensamientos sobre su identidad relacionada con el momento que plasma, antes de que muera en el papel.

Los personajes de los dibujos, que representan a la autora, se encuentran todos con la misma expresión inalterable, sin ojos, y heridos. Esto quiere mostrar que todos sus ``yo`` anteriores a lo largo de sus 22 años y medio de vida, están muertos, ya no existen, han sido reemplazados por una identidad que se renueva constantemente.

La identidad de la persona representada se expone así como algo no permanente, algo que va fluyendo. La autora ya no se identifica con los autorretratos presentados, y a la vez lo hace con todos. El ser humano va cambiando su percepción de sí mismo y el mundo que le rodea a lo largo de su vida, y esto es algo inevitable.

Se defiende que el trabajo no pretende ser reflejo de la autora fantaseando con la muerte, ni mucho menos, sino una representación de sus identidades pasadas, y por lo tanto, muertas. Asesinadas por ella misma, por los demás, por el tiempo, etc.

El mensaje de este trabajo, aunque trate de la muerte en una manera visual, es uno optimista. Si la identidad es algo no eterno y con posible cambio, se da una nueva oportunidad al individuo. La oportunidad de evolucionar.

Al echar la mirada atrás siempre se ven los errores cometidos, pero si se enfoca la identidad como algo fluido, se puede tomar el paso del tiempo como una verdadera lección de la que se puede aprender constantemente. Aparece una nueva benevolencia hacia los ``yo mismos`` pasados.

Para esta obra, ya que trata sobre lo efímero de la identidad y el constante cambio en el ``yo``, se escogió el soporte más efímero que soportara la tinta y reforzara el mensaje. Las 22 hojas de papel y media fueron arrancadas de una libreta que no fue pensada para ese propósito. Se encuentran rasgadas y con flecos en el lado, dando una pureza e inocencia al trabajo que se une de manera natural al concepto de decadencia y regeneración. Como se ha comentado, el número de dibujos responde a la edad de la autora en febrero de 2018. Cada año está representado por una hoja completa, mientras que el ``medio`` es un autorretrato número 23 que se ha partido por la mitad, desechándose la parte de abajo.

Como fase final de este trabajo, cada pieza fue vendida por un precio simbólico de 5€ con la idea de que la obra fuera separándose y distribuyéndose entre diferentes fuentes. Simbolizando así el devenir de la identidad y la posible influencia del ``yo mismo`` en ``los otros``, esta obra termina de redondear su carácter efímero.

Solamente en la exposición de este trabajo por primera vez en la asignatura de Morfología, se ha enseñado al público la totalidad conjunta de los 22 dibujos y medio.

1.2. Aportación 2: ENTRAÑAS

1.2.1. Aportación 2: Catalogación

Título: ENTRAÑAS

Dimensiones: 40X40cm cada pieza

Procedimiento: Técnica mixta sobre lienzo

Fecha: 2018









1.2.2. Aportación2: Proceso de Creación-Producción

Con este trabajo se enfoca la idea de asociar la intimidad y los sentimientos más fuertes con las entrañas. Ya sean sensaciones dolorosas, de angustia o positivas, se puede llegar a pensar que se sienten en el mismo interior, que se llevan en la sangre. Es un intento de expresar la psicología y la mente en el cuerpo físico. La unión del alma con el cuerpo.

Aunque, por otro lado, se debe definir como objetivo principal de esta obra la sanación mental de la autora. Cada acto de creación, especialmente si está vinculado a la identidad emocional de su creador, queda sujeto a una depuración de estos sentimientos. La intensidad y el dolor que conlleva el hecho de sentir se convierte en una saturación mental que afecta a todo el cuerpo, y solo mediante la catarsis de la creación muere al ser representado. La autora saca sus entrañas de su cuerpo mediante la técnica pictórica, y las une con sus pensamientos más íntimos, mostrándose ante el espectador completamente desnuda entre sangre y texto.

“Entrañas” busca la manera de representar las figuras en un ámbito que se mueva entre lo anatómicamente correcto y el expresionismo más libre. Así la estética de las obras puede moverse entre lo tradicionalmente desagradable y la armonía. El interés por esta yuxtaposición es uno de los puntos clave de la investigación en torno a la obra de la autora

El trabajo creativo presentado se basa en una serie de cuatro pinturas al óleo, de formato cuadrado, contando con 40cm de lado. Cada uno porta la imagen de una víscera del cuerpo humano, que se funden con unos textos escritos sobre el fondo previamente.

Cada pieza se divide en tres capas, siendo la primera un fondo realizado con pintura acrílica que busca un acabado suave, liso, y pastel, que contrasta con las figuras, definidas por sus espesos empastes y textura irregular.

La segunda capa es la del texto escrito con un lápiz muy grueso, el normalmente usado en litografía. La elección de este lápiz es precisamente por su consistencia, que permite el negro absoluto sobre el acrílico. Esta fase es la del sentimiento, la del alma expresada sin filtros. Esta capa se compone de puro pensamiento y sensibilidad expresada mediante la palabra escrita, tal y como llega la cabeza de la autora. Se busca la mayor realidad al no reflexionar demasiado sobre lo que sale del lápiz.

Para acabar, la última capa la componen las figuras pintadas al óleo. Las tonalidades empleadas son generalmente suaves, buscando el naturalismo en el color de los órganos. Aunque cuentan con algún resalte más claro para afirmar el volumen de cada pieza, o un toque de rojo intenso para hacer alusión a la sangre viva y pura. Viendo los cuatro cuadros listos, resaltan dos tonalidades predominantes: los rojos y violáceos más oscuros en el corazón y el hígado, y por otro lado los rosas suaves destacados por el rojo puro en el intestino y el cerebro. Cada víscera lleva asociada el estado mental de la autora en el momento, o un sentimiento base inspiratorio, que está escrito bajo ellas con el lápiz litográfico. El hígado con la ansiedad, los intestinos con el amor,

el corazón con el valor y el cerebro con el miedo. No son los significados que tradicionalmente conllevan la simbología de estos elementos, sino una visión personal de la autora.

1.3. Aportación 3: RITUALS

1.3.1. Aportación 3: Catalogación

Título: RITUALS

Dimensiones

- FLASH: 50 x 70 cm
- ANEXO I: Múltiples
- ANEXO II: Múltiples

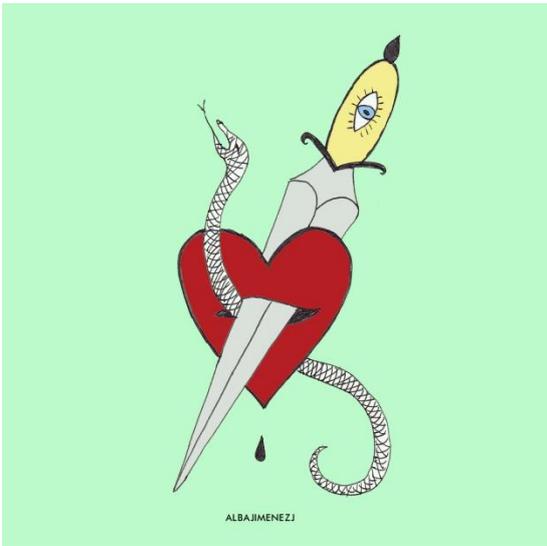
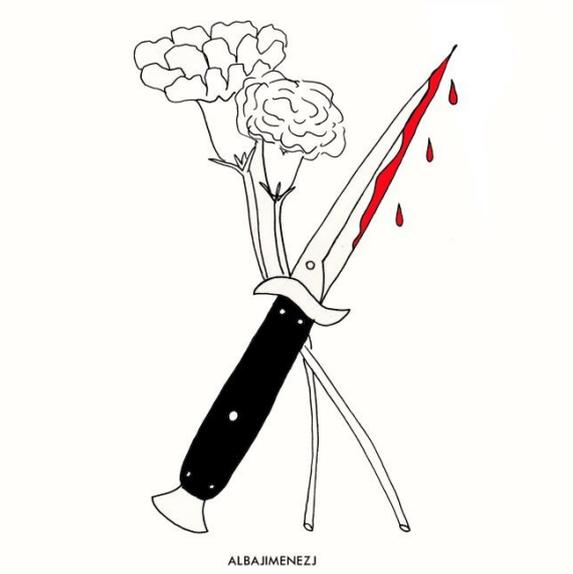
Procedimiento:

- FLASH: Bolígrafo y acuarela sobre papel
- ANEXO I: Técnica mixta sobre papel
- ANEXO II: Tatuaje sobre piel (sintética y humana)

Fecha: 2018



FLASH



EXTRACTOS DEL ANEXO 1



**PIEL HUMANA TATUADA //
EXTRACTO DEL ANEXO2**



**PIEL SINTÉTICA TATUADA //
EXTRACTO DEL ANEXO2**

1.3.2. Aportación 3: Proceso de Creación-Producción

Este trabajo está compuesto de varias partes. La primera es una lámina que muestra un flash de tatuajes que tiene como objetivo unir el estilo propio y personal de la autora con la tradición de los tatuajes denominados "old-school", mientras que la segunda parte es toda la base de investigación y el desarrollo de la técnica y el estilo que acompaña al concepto del tatuaje.

FLASH

Un flash es un tipo de lámina que normalmente se exponen en los estudios de profesionales de la técnica, para mostrar los diseños disponibles. Podríamos decir que funciona como una especie de pequeño dossier de sus obras.

Su realización ha seguido diferentes fases. En un primer lugar se seleccionaron entre los diseños preliminares los dibujos que conformarían la lámina. Se compusieron varios bocetos digitales, probando diseños y proporciones hasta que se llegara a una conclusión armónica

En segundo lugar se fueron encajando a lápiz los diseños en la lámina, un papel de acuarela de grano fino de 50x70cm. Algunos fueron pasados a éste mediante calcos para guardar la simetría.

El siguiente paso fue delinear las figuras mediante un rotulador indeleble de punta fina y tono gris claro, para así conformar las formas definitivamente y poder aplicarles el color sin problema. Para esto, después de diferentes pruebas en los dibujos preliminares, se escogió como la mejor opción la acuarela.

El último paso, tras el secado de la lámina, es el segundo delimitado que cierra la forma y da sustancia y carácter a cada pieza.

DESARROLLO DE LA TÉCNICA

La segunda parte del trabajo es la investigación de la técnica que apoya y es base de la lámina, y se encuentra recogida y presentada mediante dos anexos. El primero es una recopilación de todos los dibujos preparatorios de los diferentes diseños creados, ya que sólo una pequeña parte de ellos serán mostrados en el flash. El segundo anexo se basa en una investigación práctica sobre la técnica del tatuaje. Este aprendizaje se concreta y presenta en una serie de pieles sintéticas en las que se han tatuado diseños pertenecientes al proyecto, así como en las pruebas reales practicadas en seres humanos vivos, culminando en un auto-tatuaje de la autora.

ANEXO 1//DIBUJOS PRELIMINARES

Este anexo es una recopilación de los diseños creados a lo largo de la asignatura. Se dividen en categorías y símbolos, aunque a veces muestran varios elementos juntos. También están hechos con diferentes técnicas, pues tienen un carácter de investigación para después realizar el flash con los elementos y materiales que hayan resultado más satisfactorios. Así, algunos han sido coloreados con acuarela, otros digitalmente y otros usando rotuladores, y se han probado diferentes tipos de grosores para delinear las figuras.

Tras la realización de todos ellos, se llega a la conclusión que para el flash definitivo la mejor elección de material son las acuarelas para el color, y una línea realizada a rotulador para definir la forma.

Los diseños han sido digitalizados, algunos de ellos corregidos mediante técnicas digitales (para dotarlos de más simetría) y se presentan en un PDF, uno a uno, siguiendo un orden relativamente temático, aunque se repitan motivos.

ANEXO 2 // PIELES SINTÉTICAS // PIEL HUMANA // INVESTIGACIÓN

Con motivo de este trabajo, y como complementación y profundización de la investigación sobre el tatuaje, la herida y la sublimación del dolor, se ha llevado a cabo una pequeña incursión práctica en el amplio y diverso mundo de esta técnica artística

Por lo tanto, se recogen como segundo anexo al trabajo las pieles sintéticas relacionadas con los dibujos pertenecientes al flash, así como el aprendizaje de la técnica realizado sobre la piel humana. Esta incursión en el arte de tatuar se realizó mediante una máquina de bobina, probando diferentes tipos de agujas y maneras de proceder sobre el material, a modo de investigación.

Lo primero necesario para practicar es entender el funcionamiento y el montaje de la máquina con todas sus piezas. Es algo complejo y hay que ser muy pulcro y cuidadoso, pero una vez completado se puede trabajar perfectamente.

Los primeros días de práctica, se comenzó por bocetar y probar la máquina sobre varias pieles de cerdo y sintéticas. Esta fase duró bastante, pues hacerse al mecanismo es esencial y bastante complejo, pero necesario antes de proceder a actuar sobre piel humana. La piel sintética es el más práctico para llevar diseños a un soporte portátil. Sin embargo, su mayor problema (que se puede apreciar en las fotografías) es que se ensucian demasiado. Cuando se hace un tatuaje real, se va limpiando la piel con agua y jabón tras cada trazo, pues mucha tinta se expulsa, y queda la piel limpia y sana para seguir con el proceso. Pero en la piel sintética al limpiar se mancha demasiado el soporte.

Tras unos meses de práctica, el primer tatuaje real se realizó sobre la misma piel de la autora. Un diseño sencillo de unos 4 centímetros creado a base de líneas. Se usó una aguja fina, tamaño RL7. Percibir el dolor auto



FIGURA 2: Jimenez J, Alba (2018) Técnica del handpoke [Fotografía de la autora]

infringido de la herida, con la constancia de su resultado artístico permanente, es el culmen de todo el trabajo y de la investigación teórica.

Posteriormente se han realizado otros tatuajes pequeños en compañeras que se han prestado a ello. El más relacionado con la lámina que se presenta es un cuchillo en el muslo, manchado de sangre y del que salen tres gotas. Esto supone básicamente una simplificación del concepto de la daga tradicional, y sigue la estética del flash presentado. También se ha probado la técnica denominada ``handpoke´´, que se refiere al uso de la aguja sin la máquina. Es una manera de tatuar muy antigua y artesanal, consiste en ir mojando la aguja en tinta cada poco tiempo e ir introduciéndola en la piel punto a punto.

Originariamente un flash es un dossier diseños para el cliente, que escoge el que quiera plasmarse en su piel. Al llevar alguno de los diseños del flash a la piel mediante la máquina de tatuar, el trabajo final llega a cumplir su función.

SEGUNDA PARTE
APORTACIONES TEÓRICAS

1.4. IDENTIDAD MUTABLE

1.4.1. EL YO CAMBIANTE

«No logro asir aquel que fui, soy otro...
Se me ha muerto el que fui; no, no he vivido.
Allá entre nieblas,
del pasado remoto entre tinieblas,
miro como se mira a los extraños
al que fui yo a los veinticinco años.» (Miguel de Unamuno, Rimas de Dentro, 1923)

En el ser humano, se define como identidad las características que definen a una persona, a la circunstancia que esta persona sea ``ella misma'' y no otra.

El concepto de identidad es quizás uno de los más interesantes, complejos y sumamente humanos que existen. La mera existencia y la presencia de un hilo de pensamiento conlleva de manera natural la creación de esta identidad, tan relacionada con el ``yo'' de cada individuo. La búsqueda de la identidad propia, el intento de definición de ésta y la valorización del ego es algo muy tratado en el arte occidental desde que tras la revolución industrial se comienza el proceso de individualización del sujeto.

Esta individualización moderna deriva del abandono sentido por el ser humano que, al comenzar a agruparse en colectividades mucho mayores que los pequeños gremios anteriores, comienza a experimentar la soledad y a sentirse como espécimen único, como individuo. Según la profesora Zabludovsky Kuper, se explica históricamente de la siguiente manera:

Los procesos de individualización y civilización se caracterizan por el paso de pequeñas agrupaciones hacia grandes conglomerados humanos. La movilidad aumenta conforme disminuye el encapsulamiento dentro de familias, grupos ligados al parentesco y comunidades locales. El individuo deja de pertenecer a las pequeñas unidades sociales para integrarse paulatinamente a las grandes organizaciones. Las tareas de protección y control que eran ejercidas por uniones vitalicias e indisolubles, y grupos endógenos reducidos (como clanes, comunidades rurales o gremios) se transfieren a las agrupaciones estatales altamente centralizadas y cada vez más urbanas.

En el transcurso de este cambio, al llegar a la edad adulta, los seres humanos dependen cada vez menos de sus pequeñas colectividades para la protección de la salud, la alimentación, el salvaguardo de lo heredado y lo adquirido y las posibilidades de obtener ayuda y consejos. La cohesión y armonía comunitaria se relajan y la actuación desde la "perspectiva del nosotros" se ve sustituida por una conciencia de la importancia de tomar decisiones de forma individual dentro de una sociedad crecientemente diferenciada (Kuper, 2013: 234)

Es, digamos, un curso natural de acontecimientos derivados de que el individuo se reconozca a sí mismo entre la multitud, y comience a darse importancia por sí mismo. Todo esto lleva movimientos que demandan dignidad, derechos, libertades y responsabilidades con y para el individuo en la primera mitad del siglo XX. A la vez, se sustituye ese ``nosotros'' del que habla Kuper por el omnipresente ``yo'', ese ``yo

mismo'' indudable y misterioso del que tratamos en esta investigación. Este ``yo'' ha sido la base de innumerables reflexiones, filosofías y también obras artísticas. Muchas de ellas investigaciones sobre la naturaleza de éste, sus características y sus límites.

De entre todas esas dudas sobre la naturaleza de la humanidad que comienzan a aparecer una vez que el ser humano se individualiza, la primera duda es sobre la creación de esta identidad específica dentro del ser humano. ¿Cuándo aparece y por qué?

La formación de la identidad del individuo está condicionada por los factores que le rodean, además de por el resto de personas que le influyen. Según Lacan, ésta se forma alrededor del llamado estadio del espejo (entre los seis y los dieciocho meses de edad), en el cual un bebé adquiere la capacidad de reconocerse a sí mismo, y por lo tanto ser consciente de su imagen. Así establece una relación del organismo con su realidad, una conexión con la imagen que le representa como individuo.

El niño consigue identificarse como individuo, incluso antes de saber andar o hablar, el ser humano tiene esta capacidad que lo identifica como tal. Esta relación sucede antes de que el individuo se integre socialmente, por lo tanto la concepción de ``yo'' viene antes que la de ``nosotros'', y después este ``yo'' se representa e identifica en sus semejantes, en los otros. Por eso quizás la individualización del sujeto sea un curso natural dentro del comportamiento humano. El ser humano es originariamente narcisista y egoísta, y mediante la educación y la relación con otros que lleva a la empatía se convierte en un individuo moral., y todo esto comienza en ese estadio del espejo.

Según esto último, hay una estrecha relación entre la parte física del ser humano con la mental, ya que al conectar mente con imagen mediante el estadio del espejo, es el momento donde aparece la esencia del ego. Donde el individuo realmente nace es en la imagen que se da y el concepto que resulta de sí mismo.



FIGURA 3: The End of Evangelion (1997) Dirigida por Hideaki Anno y Kazuya Tsurumaki [Película]

Además de las teorías sobre el origen de la identidad, se plantean dudas sobre su carácter y funcionamiento. Siendo una de ellas la cuestión de si la identidad es eterna o es posible su mutabilidad.

Esta identidad se tiende a concebir como algo inalterable, un ``yo`` que nace con cada uno y se mantiene a lo largo del tiempo, pero lo que se plantea en este trabajo que eso no es así. El ser humano es un ser cambiante, con una identidad fluida que no para de recibir y enviar influencias a los demás. Es incierto afirmar que hay algo constante en la identidad de cada uno, sobre todo en el desarrollo mundial que vivimos, en el que todo dura el tiempo que tarda una página web en refrescarse.

Desde el punto de vista físico y científico, esta reflexión puede basarse en la llamada neuroplasticidad. Este concepto se refiere a la constante creación de conexiones neuronales dentro del cerebro del individuo cada vez que se adapta o adquiere conocimientos. Los patrones de plasticidad cerebral son diferentes dependiendo de la edad, pero parece ser que el cerebro humano es susceptible de cambio en su funcionamiento y estructura en mayor o menor medida a lo largo de toda su vida. Si físicamente la mente humana no para de hacer conexiones nuevas y variar, no tiene sentido afirmar que la consciencia del ``yo`` sea la misma siempre.

Por lo tanto, si la identidad puede modificarse, el ser humano es capaz de evolucionar según su fuerza de voluntad. La sociedad post-industrialización fuerza al individuo a tener una concepción de sí mismo y enfrentarse a ella, pero una misma persona en dos realidades sociales se desarrolla de manera distinta. Las influencias de unos seres con otros condicionan el desarrollo, el ser humano es a la vez mensajero y receptor constante de otros humanos. Con tanta información moviéndose por la humanidad, el ``yo mismo`` se resuelve como algo en constante cambio, si no fuese así no seríamos capaces de reconocer nuestros errores pasados, ni funcionaría ningún aprendizaje. Precisamente este constante cambio es lo que hace grande al ser humano, no reconocer las acciones hechas con anterioridad como propias, evolucionar y no ser ``el mismo`` que hace cinco minutos, es lo que hace que el individuo progrese y sea capaz de sentir empatía e indulgencia.

El concepto de identidad cambiante y evolutiva puede aplicarse a las obras artísticas. Aparece y se defiende en esta investigación el concepto del arte infinito.

Una obra de arte completa y sublime es aquella que posee varias lecturas de manera que a lo largo del tiempo no queda obsoleta. Así, el espectador a lo largo de su vida, desde su niñez a su muerte, es capaz de identificarse con la obra de manera nueva y encontrar nuevos significados que le apelen.

Un ejemplo bastante claro y curioso al respecto, aunque parezca inverosímil, son las películas del estudio de animación estadounidense **Disney Pixar**. Se podría pensar que solo son filmes para un público, pero los creadores de este estudio defienden unas historias que sean atractivas tanto a los niños, como a sus padres. Dentro de la industria de la animación son pioneros en mostrar universos complejos y con varios niveles de profundidad, y su grandísimo éxito de crítica y público refuerza la idea de que esto es lo correcto para que sus obras no sean efímeras y perdidas en el tiempo. Así forman parte del arte infinito, apelando y sensibilizando a todo el público a través del tiempo.

Todo artista, si quiere perdurar en la mentalidad y conciencia colectiva popular, debe aspirar a este arte infinito, que no es más que un arte cambiante y evolutivo. Que muere y resucita, cambiando sus valores y sus ideas, mostrando diferentes profundidades que apelen a cada identidad de la audiencia, por mucho que la persona cambie con ella.

Sin embargo, en el trabajo mostrado ``22YMEDIO`` se busca exactamente lo contrario. Es una obra de carácter efímero para realzar la idea de cambio en la identidad. Cada pieza que la compone representa un momento justo paralizado en el tiempo y defiende la obsolencia del ``yo`` representado, apoyando la idea de que la retratada es parte de la autora pero a la vez completamente diferente. El autorretrato momentáneo queda muerto sobre el papel, mientras que el individuo vivo continúa en constante cambio. Entra aquí también el concepto de la muerte en la representación, que se desarrollará posteriormente en la investigación. Como último apunte al respecto, se podría hacer una reflexión sobre lo ligados que están el arte infinito con el efímero presentado en este trabajo, pues este explora la innmanencia del hombre mediante el cambio y la evolución, y eso es una línea de tiempo que nunca acaba. De cada muerte, nace un nuevo ``yo``.

1.4.2. EL AUTORRETRATO: FORMACIÓN DE IDENTIDAD

Con el conocimiento y la consciencia de poseer una identidad determinada, viene naturalmente el deseo de modificarla, alterarla y adaptarla.

El ser humano define su identidad al reflejarse e interactuar con los demás y su entorno, y en la misma medida, el artista intenta construirse la identidad mediante su creación artística. Esto es algo que tiene grados de consciencia, pero que también se hace de manera inconsciente y sin plantearlo. Se defiende así en esta investigación que el ser humano tiene la necesidad de representarse, ubicarse en el mundo, y posee la facultad de modificar su identidad.

Dentro de las obras presentadas encontramos dos ejemplos de técnicas o comportamientos de subjetivación del ``yo`` y auto-definición de personalidad o identidad. El tatuaje (aportación 3) es un modo de modificación consciente y permanente del cuerpo, muy ligada al deseo de tener control sobre el físico y configurarlo en torno a la identidad mental de la persona, pero de esta técnica se investigará posteriormente en el trabajo presentado. En este punto se teoriza específicamente sobre el autorretrato (aportación 1), que se considera el exponente más común de intento de definición de la persona. El ser humano generalmente aprende e identifica mediante imágenes, por eso la manera más fácil y directa de auto-determinar su identidad es mediante su aspecto físico, y dejando constancia de él mediante el autorretrato.

Por algo existe esa fascinación por las autofotos, o selfies. Ese sobre abuso de las redes sociales, las herramientas más simples para formar identidades diferentes, ya que se puede escoger cuidadosamente todo lo que se muestra ante un público informe e invisible, pero omnipresente. Esto se da especialmente en los jóvenes llamados millennial, los nacidos en el cambio de milenio, que vieron crecer las redes sociales entre sus manos, una generación que entre sus características destaca la búsqueda de identidad constante. En la vertiginosa sociedad globalizada que existe, todo sucede

de manera rápida y se esperan resultados instantáneos, por eso no es de extrañar que sean las herramientas tecnológicas de la época las que ayuden a crear identidades a la velocidad a la que se refresca una página de internet. Hoy en día más que nunca, modificar la carcasa de nuestra identidad, y controlar como nos ven los otros es más fácil que nunca, y si esto puede considerarse una ventaja si se usa de manera adecuada, es verdad que puede llevar al auto-engañó y a la ansiedad causada por no poder mantener a flote una mentira.

Hay autores que consideran el retrato una manera casi de psicoanálisis, que busca transmitir mucho más que el parecido físico, sino también el "yo" interior y la personalidad de la persona. Esto se vuelve incluso más complejo si hablamos de autorretrato, pues el mismo ejecutante tiene que ser el juez de su propia identidad, y la percepción que tenemos de nosotros mismos no tiene que coincidir con la del resto del mundo. Cabe aquí plantearse la eterna pregunta de dónde está la realidad. ¿Está en lo que yo percibo de mí mismo? ¿En lo que percibe mi entorno? ¿En mis pensamientos? ¿En mis acciones?

Comentando el concepto de autorretrato de una manera más clásica y de carácter artístico, cabe citar este fragmento de la tesis doctoral del catalán Jaume Camats Petanàs:

El autorretrato no es simplemente una variante más del retrato pues posee unas connotaciones que afectan directamente a la intimidad de su autor. Su objetivo va más allá de apresar una semejanza que se limite al parecido físico. Esta característica hace del autorretrato un documento susceptible de ser utilizado como medio para el auto-análisis y también como fuente donde recabar información sobre su autor. (Petanàs, 2015:142)

Desde un punto de vista amplio, se podría afirmar que cada obra de un artista tiene algo de autorretrato, ya que es imposible no dejar una marca propia en todo lo que se crea, y el ser humano lleva en su naturaleza el deseo de perdurar y dejar su huella en el mundo.

1.5. EL CUERPO COMO RECURSO EXPRESIVO

1.5.1. UNION CUERPO, ALMA Y ARTE

A lo largo de la historia, desde que ya Platón teorizara al respecto en el siglo IV A.C., se ha tendido a plantear el alma como algo separado del cuerpo. Mientras que el alma se relacionaba con lo sublime y la parte buena del ser humano, el cuerpo se ha despreciado como un simple contenedor de identidad que dirigía las malas pasiones del ser humano, es decir, le llevaba a cometer pecados. Esta concepción dual del cuerpo como mero vehículo y contenedor del alma siguió existiendo en la tradición occidental cristiana, donde lo espiritual y divino (Dios) era el centro del universo.

Hoy día en el pensamiento general y popular se sigue separando el alma del cuerpo, aunque en algunos casos se sustituya el concepto casi religioso de "alma" por el de "mente", se tiende a concebir el cuerpo el contenedor y maniquí de la consciencia.

Aun así desde que la ilustración del siglo XVIII pusiera al hombre ilustrado en el centro del universo, se dan más importancia sociológica y artísticamente al cuerpo humano. Nietzsche fue de los primeros en rechazar el dualismo de Platón y Descartes, y plantear la consciencia como no independiente del cuerpo sino como parte de éste. Las ideas de Nietzsche sirvieron de precedente para la concepción fenomenológica del cuerpo de Merleau-Ponty, que entiende la unión alma-cuerpo como dependiente del mundo y los estímulos recibidos, así como de la temporalidad del sujeto.

En los trabajos propuestos en esta investigación, se apoya la unión del cuerpo y el alma mediante el arte. Al plantear cuestiones de identidad, de expresión de sentimientos mediante la pintura y la sublimación del dolor como recurso expresivo, no hacemos otra cosa que aunar conceptos relacionados con la consciencia (alma) con el plano físico. Las herramientas usadas tienen una clara conexión con el cuerpo. En el trabajo ``22YMEDIO`` la autora se vale de una representación física de la muerte para hablar de su identidad cambiante. Por otro lado con el trabajo del tatuaje, se funde la técnica artística con el cuerpo mediante la herida, se plasma permanentemente algo relacionado con el mundo de las ideas platónico sobre la piel, el órgano más externo del cuerpo.

Pero es sobre todo en ``Entrañas`` donde más se puede encontrar esta unión y armonía. Se relacionan conceptos sentimentales, cosa que tradicionalmente ha estado relacionado con el alma y la consciencia, con los órganos del cuerpo. No se expresan los sentimientos mediante la expresión de los gestos humanos sobre el rostro o los gestos, tal y como ha solido hacer en la historia del arte, sino que directamente se buscan las partes más interiores y sangrientas del ser humano, sus vísceras, que se juntan y asocian con los pensamientos más íntimos.

1.5.2. VÍSCERAS Y ANATOMÍA ARTÍSTICA

Que el cuerpo humano es uno de los temas preferidos por los artistas desde el principio de los tiempos es algo canónico, ya sea por la simple naturaleza curiosa y de exploración de la especie, o por búsqueda de un ideal de belleza. Pero aunque tradicionalmente este interés se ha referido a la parte exterior del cuerpo, a la parte visible, los conocimientos anatómicos del funcionamiento del cuerpo humano eran esenciales para los grandes maestros. Los renacentistas como Leonardo centraban su investigación entorno a todo ello, y es en este espacio donde se juntan el arte con la ciencia para formar la maravilla.

La anatomía artística sigue siendo una de las disciplinas más importantes en las academias, pues es necesario saber cómo se mueve y funciona un cuerpo humano para poder entender su representación y plasmarla correctamente. Pero esta anatomía gira en torno al aparato locomotor (los huesos y los músculos), mientras que en el trabajo expuesto se profundiza hasta la pureza de los órganos internos.

En la obra pictórica presentada se muestran una serie de vísceras que protagonizan el espacio y ocupan el lienzo, separadas del cuerpo. Estos órganos, invisibles a la vista cuando se encuentran en un cuerpo funcional, se extraen y analizan hasta el punto de sacralizarlos mediante el uso de la puntura al óleo. De esta manera cobran un significado diferente al de su propia funcionalidad.

Un fenómeno especialmente curioso en la historia del arte que intenta unir belleza y anatomía es el de las Venus anatómicas. El mayor exponente de esto fue **Clemente Michelangelo Susini** (1754–1814) un escultor italiano conocido por la perturbadora belleza de sus Venus, una serie que creó bajo la dirección del físico y toxicólogo Felice Fontana (1730-1805). Estas figuras de cera están ideadas para servir de modelo médico con fines didácticos, y se basan en una serie de esculturas realistas de mujeres tumbadas en actitud serena, casi durmiente, pero a las cuales se le puede levantar el abdomen para mostrar el interior del cuerpo. Están divididas en varias capas realizadas con un completo detallismo y siguiendo los conocimientos de la época, así los profesores podían indicar a sus alumnos los secretos del funcionamiento del cuerpo humano, sin tener que tratar con cadáveres reales cuya descomposición podía llegar a ser un problema en las escuelas de la época. Estas obras suponen una clara unión entre ciencia y arte, pues además de mostrar claramente la anatomía para los estudiosos, buscaban la belleza clásica de la forma en el rostro y el cuerpo de las venus. Algunas de ellas incluso mostraban fetos en su interior, en un intento de realismo supremo.



FIGURA 4: Susini, Clemente (1775) Venus anatómica [Madera, laca y cera]

En este caso la aparición de lo desagradable en el arte está en alguna manera justificado por el hecho de que sean modelos anatómicos para un uso didáctico, pero cabe la duda de lo necesario de que fueran mujeres bellas las mostradas en esta actitud tan lánguida y sumisa, casi sensual. Quizás la sociedad dominada por hombres de la época y la normalización del cuerpo femenino desnudo en el arte como ideal justifica este hecho, o quizás estos modelos responden a un morbo y un fetichismo arraigado en el patriarcado. Cabe mencionar que este tipo de venus no cuajaron como elemento didáctico, y acabaron en extravagantes museos populares como piezas de curiosidad.

En España también se encuentran ejemplos de este tipo de esculturas, localizadas en el Museo de Anatomía ``Javier Puerta´´, donde trabajaron los escultores Juan Cháez (escultor de la corte) y el italiano Luigi Franceschi (discípulo de Felice Fontana). Si bien no hay ninguna venus yacente, destaca entre la colección una figura recostada

en un sillón, cuya factura se aleja por completo de los cánones idealizados, apodada ``La Parturienta`` o ``Embarazada a término``. Muestra a una mujer en estado de gestación bastante avanzado, cuya expresión del rostro se distancia de la serenidad, mostrando un gesto claramente influenciado por la imaginería española. Su cara se asemeja muchísimo a la de una Virgen dolorosa, referente máximo y constantemente presente en la cultura española como madre. Muestra también una postura muchísimo más realista y agarrotada, propia de una mujer dando a luz, nada se asimila a las venus italianas sensuales y armoniosas, sino que muestra el dolor de manera clara. Su autoría se atribuye al escultor malagueño Juan Cháez.

Si bien las venus de cera son las más espectaculares y reconocidas, su aparición no son novedosas ni únicas. Desde el siglo XIV y hasta el XVIII en algunos países como Alemania, Francia o Italia, aparecen pequeñas figuras de marfil que presentan a una mujer en estado de gestación, y que también estaban construidas de manera desmontable con fines educativos. Se considera que estas estatuillas son el germen para la aparición de las grandes venus médicas.

Podemos encontrar más ejemplos muchos más variados de la anatomía como elemento artístico en la contemporaneidad, ya que han acabado los tabúes impuestos por la sociedad tradicional y no tienen que justificar una relación con la didáctica o la medicina.

Cao Hui es un pintor chino nacido en 1968 cuya producción se centra en la creación de esculturas hiperrealistas que representan objetos cotidianos. Con la vuelta de tuerca de que los concibe para que parezcan hechos de piel humana real, aunque esos objetos sean de otro material. Luego, al partir, romper, o ``destripar`` estas esculturas, Hui muestra vísceras y entrañas con un carácter hiperrealista y grotesco. Así los objetos como sillones, bolsos, guantes o chaquetas son enfocados con una nueva perspectiva, ya que parecen vivos pero mutilados. Esta serie llamada ``Visual Temperature`` juega a sacar emociones en el espectador como la sorpresa, la risa o el disgusto, mediante lo grotesco y surrealista de su tema. Hui comenta que el artista contemporáneo más que nada quiere jugar a ser dios, y plantear mil teorías sobre filosofía y sociología, él es consciente de este autoengaño y lo explora para analizar el interior y el exterior de las cosas con divertimento.



FIGURAS 5 Y 6: Hui, Cao (2009) Visual Temperature [Técnica mixta]

La obra de **Simon Stålenhag** se basa sobre todo en paisajes suburbanos que unen la cultura popular con un ambiente de ciencia ficción, pero junto a estas, aparecen en su libro ``The things from the Flood`` una serie de pinturas de lo que podríamos llamar ``bio-objetos``. Se tratan de aparatos tecnológicos de finales del siglo XX, de los años ochenta y noventa. Pero estos parecen poseídos por parásitos que les otorgan carnaciones y órganos, que intentan escapar de los objetos entre chorros de sangre. Encontramos por ejemplo una consola Game Boy Color dentro de cuya pantalla se entreveen unos sesos conservados en un fluido espeso, o un estéreo del que nace una columna vertebral humana rodeada de venas, intuyendo al final de ésta una cabeza humana en proceso de formación. Todas estas figuras tienen en común lo inquietante y espeluznante de su tratamiento, contrastado a los fondos suaves. También el hecho de que los aparatos infectados están obsoletos en la actualidad, por lo que se puede tratar de una crítica a la sociedad de consumo que continuamente ofrece nuevos modelos tecnológicos que comprar, dejando atrás y olvidado lo antiguamente querido.



FIGURAS 7 Y 8: Stålenhag, Simon (2016) The Things from the Flood [Pintura]

La canadiense **Elly Smallwood** se hizo popular mediante sus redes sociales y gracias a sus expresivas obras. Enfoca la pintura como una auto-exploración de sí misma, su sexualidad y su cuerpo, que enfoca de manera visceral y fragmentada, a veces a través de otros cuerpos. Su manera de pintar tiene un toque casi de herida. De ella resalta en la gama de color y la manera de expresar con la mancha. Esta yuxtaposición de los tonos pasteles del fondo y la carne con la sangre es lo más destacado de su obra en relación con el trabajo ``Entrañas``. Además tiene en común la intensidad con la que se expresa, tomada del centro del artista, si bien en temática difieren porque la canadiense trata temas más relacionados con el retrato ``exterior``. Las obras aquí presentadas hablan de una anatomía ``interior``.

La novedad que presenta el trabajo pictórico presentado, y en contraste con los referentes aquí descritos, es la separación de los cuatro órganos representados. Cada uno (corazón, cerebro, intestino e hígado, se presenta protagonista de su lienzo, alzado como si de una ofrenda frente a un altar se tratase y glorificando cada uno de ellos. Si bien tradicionalmente el corazón si se ha solido representar artísticamente aislado del cuerpo, el resto de estos órganos no se han encumbrado de esa manera.

1.5.3. LO DESAGRADABLE EN EL ARTE

Un concepto importante en la investigación y en los trabajos es el del dolor como otro punto de unión del cuerpo con el arte, cosa que desarrollaremos extensamente en el siguiente apartado. Pero cabe comentar, y en relación con el cuerpo como elemento expresivo, la aparición de elementos relacionados con lo desagradable, el terror o la muerte del ser humano en la historia del arte.

Todas las obras presentadas cuentan con el nexo común de que presentan temáticas e imágenes visuales que se pueden encuadrar dentro de lo tradicionalmente "desagradable". Por un lado una serie de dibujos que muestran a la autora muerta, por otro unos lienzos representando órganos del cuerpo humano fuera de éste, y el último trabajo gira alrededor del dolor que infringe la técnica del tatuaje, además de que los símbolos gráficos que presentan están relacionados con una estética ligeramente inquietante.

Que en el arte en general aparezcan estos temas no extraña, pues a pesar de la sociedad consumista que prevalece busca el placer mediante las comodidades electrónicas, y la estética de lo "perfecto" mediante cánones de belleza en moda y publicidad, existe una morbosidad en la naturaleza del ser humano que lleva al gusto por lo inquietante y lo obscuro.

Por un lado, se ha acostumbrado a las masas a la violencia, nada asusta y nada sorprende. Desde la popularización de la televisión y la imagen en movimiento, tanto noticiarios como ficciones saturan al público con violencia. Imágenes que

a principios del siglo XX hubieran hecho sobrecogerse a cualquier ser humano, son las que consumen constantemente jóvenes mediante cine y videojuegos sin pestañear. Se ha generalizado una insensibilidad y una apatía hacia este tipo de narrativa, y tal y como defiende el crítico de arte y profesor de universidad Fernando Castro Flórez, "nadie, salvo que viva ajeno al tratamiento Ludovico que impone la televisión global, puede indignarse con las obras del arte contemporáneo", ya que si muestra alguna imagen de este tipo, se debe de aceptar que forma parte de la vida.

La forma artística debe de ir más allá del miedo a lo desconocido y a lo desagradable, de la violencia y de la destrucción, rebasa estos límites y no debe ser influenciada o definida por ellos. El autor mencionado anteriormente cuenta en su libro "Mierda y catástrofe. Síndromes culturales sobre el arte contemporáneo":



FIGURA 9:Gentileschi, Artemisa (1614–20) Judith decapitando a Holofernes [Óleo sobre lienzo]

Hay que detallar las imágenes inquietantes, desde la certeza de que la mirada despiadada del arte supera el límite del miedo. Conviene tener presente que lo terrible no es algo extraño, una realidad inconcebible de la que estamos absolutamente separados, sino que más bien, esto está aquí (Castro Flórez, 2014: 20)

La atracción hacia lo repugnante está muy relacionada con el *morbo*. Usamos ese término para referirnos a las fijaciones malsanas, o que están consideradas extrañas y mal vistas por la sociedad. Lo prohibido y lo tabú llaman la atención del ser humano por una mezcla de curiosidad y placer inconfesable. La escritora y filósofa neoyorkina Susan Sontag reflexiona al respecto en su ensayo ``Ante el dolor de los demás´´. Esta obra gira en torno a la fotografía como testigo del dolor.

Al parecer, la apetencia por las imágenes que muestran cuerpos dolientes es casi tan viva como el deseo por las que muestran cuerpos desnudos. Durante muchos siglos, en el arte cristiano las descripciones del infierno colmaron estas dos satisfacciones [...] También se tenía el repertorio de crueldades, que es duro mirar, proveniente de la antigüedad clásica; los mitos paganos, aún más que las historias cristianas, ofrecen algo para todos los gustos. La representación de semejantes crueldades está libre de peso moral. Sólo hay provocación: ¿puedes mirar esto? Está la satisfacción de poder ver la imagen sin arredrarse. Está el placer de arredrarse. [...] Lo espeluznante nos induce a ser meros espectadores, o cobardes, incapaces de ver. Los que tienen entrañas para mirar desempeñan un papel que avalan muchas representaciones gloriosas del sufrimiento. El tormento, un tema canónico en el arte, a menudo se manifiesta en la pintura como espectáculo, algo que otras personas miran (o ignoran). Lo cual implica: no, no puede evitarse; y la amalgama de observadores desatentos y atentos realza este hecho (Sontag, 2003: 52,53)

Si bien el arte siempre ha sentido a cumplir la pseudo-función de dar placer (se utiliza esta expresión ya que no se considera que el arte tenga una utilidad, pues el placer no es necesidad, es complemento y capricho humano), también debe de atender a esta extraña atracción hacia la contemplación del sufrimiento. Una explicación que se puede dar a este gusto puede venir del alivio que experimenta el individuo al contemplar el dolor en una persona ajena, en vez de sobre ella misma, pero desde esta investigación se defiende que el morbo y la atracción por los temas desagradables son inherentes a la condición humana. Se concluye por lo tanto que estos temas son completamente naturales, y están ligados a la condición humana desde sus albores.

1.6. SUBLIMACIÓN DEL DOLOR

1.6.1. CREACIÓN EN LA DESTRUCCIÓN//MUERTE EN LA REPRESENTACIÓN

Dos conceptos que se defienden en la investigación que se presenta son los de la creación mediante la destrucción, y el de la muerte en la representación. A primera vista podrían parecer opuestos, pero ambos se refieren al proceso catártico que define la producción artística.

En primer lugar, se considera *la destrucción como una manera de creación*. La acción de destruir o estropear algo conlleva una descarga emocional vertiginosa, además el hecho en sí tiene una carga comunicativa muy directa hacia el público. Algunos artistas que centran su obra en la destrucción son los siguientes.

Para comenzar, existe el movimiento llamado ``destruccionismo´´, surgido a raíz del **Simposio de destrucción en el Arte**, conocido en inglés como DIAS (Destruction in art symposium). Este evento, celebrado en 1966 en Londres, reunió sobre 100 artistas y poetas de diferentes partes del mundo que defendían el uso de la destrucción como una manera de expresión artística. Tomaban la violencia que aplicaban como un principio orgánico de la vida, el curso natural de la existencia, y además la usaban para cuestionar las formas estéticas clásicas y los límites del arte. Kristine Styles comenta:

La destrucción en el arte introdujo procesos destructivos en el vocabulario artístico para colapsar los métodos, someter los temas y afectar a una expresión unificada con el propósito de comentar directamente sobre la destrucción en la vida. Sus técnicas incluían la demolición y destrucción a través de medios tales como explosiones, quemaduras, rasgaduras, achazos y cortes; la implementación de la destrucción por elementos naturales como el viento, el fuego, la lluvia, el agua y la gravedad; la destrucción de la narrativa diacrónica a través del sonido, la representación visual y la interpretación; y la destrucción de las convenciones psicosexuales y las limitaciones sociales mediante la creación de situaciones psicofísicas emocionalmente intensas y conceptualmente desafiantes. Abrazando la seducción de la destrucción, los artistas del DIAS entendieron la antigua interdependencia de la idolatría, la iconoclasia y la sensualidad, y al simultáneamente perpetuaron y rompieron la triangulación de la representación, el deseo y el temor. (Stiles, 2005: 41-65.)

La obra más célebre surgida de este simposio son los pianos utilizados por el artista estadounidense Raphael Montañez Ortiz, resultados de sus ``conciertos de destrucción para piano´´, grabados tanto por la ABC para EE.UU. y la BBC para Gran Bretaña. Estos pianos no son la obra en sí, sino los testigos de la performance que compone la obra.

Vernibus es un artista español residente en Berlín que se vale de disolvente para intervenir anuncios publicitarios. Los corroe y los deforma, distorsionando las idílicas imágenes de modelos, realizando así una protesta en contra de los cánones de belleza impuestos y dejando a relucir la moral corrupta de los principios que pretenden inculcar. La industria de la moda y la publicidad, así como la globalización que pretenden, quedan en entredicho: los cánones que quieren inculcar en la belleza son los decididos por las grandes esferas que venden los productos que te pueden acercar a ese canon. Son básicamente herramientas capitalistas para ganar más dinero, y debajo de todo ello hay una fealdad que trasciende a lo físico. En el proyecto ``Unveiling Beauty´´ realiza estas intervenciones en lugares públicos, en anuncios de paradas de autobuses y carteles que llenan las ciudades con las pasarelas más importantes (Londres, París, Nueva York), mostrando la decadencia que hay bajo el maquillaje. Al destruir estos soportes, Vernibus crea un nuevo mensaje y una obra artística con un valor mucho más profundo que la simple estampa publicitaria.



FIGURAS 10 Y 11: Vernibus (2015) NO-AD Day [Disolvente sobre cartel]

Ai Weiwei (1957) es más conocido por sus impactantes instalaciones, pero también trabaja con el concepto de creación en la destrucción en su performance "Dropping a Han Dynasty Urn" (1995). En ella, tira al suelo un valioso jarrón, una antigüedad china, enorme símbolo de la cultura de su país, que queda destrozado en el suelo. En este caso, no es la obra artística el resultado (los trozos del jarrón roto), sino la acción en sí, que lanza un poderoso mensaje de descontento y desprecio hacia el gobierno del país del artista, así como a la parte retrógrada de su cultura. Toma el valor de la antigüedad y se la da su destrucción, convierte una obra ajena en su obra mediante el caos.



FIGURAS 12, 13 Y 14: Wei Wei, Ai (1995) Dropping a Han Dynasty Um [Fotografías de la performance]

El ejemplo más cercano al tiempo de la investigación se encuentra en el sensacionalismo de **Banksy**. Específicamente en lo sucedido el 5 de Octubre de 2018 en una subasta de arte celebrada por la casa Sotheby's en Londres. Y es que esa noche se ponía en venta una de las obras más reconocidas del artista, "Girl with balloon", que al ser finalmente adjudicada por el valor de 1,3 millones de dólares comenzó a ser auto-destruida. La pieza se encontraba en un marco que contaba con una trituradora escondida en la parte inferior, y acabó hecha pedazos ante el shock del público de la subasta, y su nuevo dueño. Se puede enfocar este suceso como una

especie de performance reivindicativa, sobre el capitalismo y el valor del arte, aunque por otro lado cabe especular sobre si la obra ha aumentado su valor gracias a este hecho. Ya no es simplemente un lienzo con la figura, o los pedazos de éste, sino los restos de una acción de la que el mundo entero se ha hecho eco.

Se puede concluir que la destrucción sigue estando de actualidad en el arte, tanto como tema, como técnica y proceso creativo. Desde el punto de vista que explora la autora de las obras, se enfoca la autodestrucción como tema en ``22YMEDIO´´ se representa muerta, en ``Entrañas´´ se saca los órganos para exponerlos al público, y en el trabajo sobre el tatuaje explora la herida auto infringida. Esta autodestrucción se afronta como una catarsis que se completa con la purga emocional que supone la creación de la obra, y culmina con la oportunidad de renacer de ella.

Aquí entra a colación el otro concepto protagonista de este apartado: el de *la muerte en la representación*. Se defiende en la investigación la idea de que al representar un concepto, una idea o un sentimiento, muere en el proceso. Por ejemplo, si se trata de un dibujo realizado por un artista que le aflige el sentimiento de congoja, gran parte de este sentimiento queda expresado sobre el papel, encerrado y paralizado como obra artística. Esto se puede relacionar tanto como en la obra ``22YMEDIO´´, que presenta a la autora muerta en sus identidades pasadas encerrada sobre el papel, y con la obra ``Entrañas´´, que une sentimiento escrito con expresión pictórica, y al plasmar ese sentimiento vomitado sobre la obra, queda fuera de la autora que siente alivio.

Una manera de comprender esta muerte en la representación es mediante la explicación que da Baudrillard al reflexionar sobre las imágenes religiosas. Este autor defiende el arte como simulacro de lo real y el poder mortífero de las imágenes.

Escribe:

Los iconoclastas, a los que se ha acusado de desprestigiar y de negar las imágenes, eran quienes les atribuían su valor exacto, al contrario de los iconólatras que, no percibiendo más que sus reflejos, se contentaban con venerar un dios esculpido [...] tras la fe en un dios posado en el espejo de las imágenes, estaban representando la muerte de este Dios [...] Así pues, lo que ha estado en juego desde siempre ha sido el poder mortífero de las imágenes, asesinas de lo real, asesinas de su propio modelo. (Baudrillard, 1993: 17)

Al igual que los iconoclastas pierden a la divinidad dentro de su religiosidad al plasmarla iconográficamente, y proceder a venerar su icono en vez de lo considerado real, un artista al expresar con el resto sus sentimientos y expulsarlos mediante la creación de imágenes, tiende a sentir alivio. Pues una vez purgados, remiten su efecto sobre la mente. Los sentimientos y pensamientos pierden el valor una vez definidos y expresados mediante el arte.

Por lo tanto, podríamos considerar que todo arte, o toda representación, acarrea la muerte de lo representado. Como consecuencia de esta muerte, la representación y creación artística conllevan alivio y depuración mental si se están expresando sensaciones demasiado intensas.

Precisamente existe en psicoanálisis el uso de arte como sanación, mediante la arteterapia. Esto son prácticas complementarias a los tratamientos psicológicos

tradicionales que ayudan en el avance del paciente, y el desarrollo del individuo. Tienen el gran beneficio de que un paciente que pueda no saber expresarse de manera lingüística, sea posible de comunicar de manera artística sus sentimientos.

La capacidad curativa y reinsertadora del arte se puede ver de manera clínica en pacientes con síndromes de déficit neurológico. Un ejemplo es el que Oliver Sacks cuenta en su libro ``El hombre que confundió a su mujer con un sombrero´´. Se trata de un caso clínico de un hombre terriblemente afectado por el síndrome de Korsakov. Este trastorno afecta principalmente a la memoria, impidiendo la creación de nuevos recuerdos, o la imposibilidad de acceder a los pasados, y suele darse en personas que han llevado un consumo excesivo y crónico de alcohol. El paciente del Dr.Sacks era un hombre de mediana edad cuyos recuerdos le llegaban hasta los 19 años de edad, por lo tanto se encontraba ``estancado´´ en esa época y no recordaba nada posterior, ni era capaz de crear nuevos recuerdos. Su atención se perdía con rompecabezas o trabajos simples, sin embargo, no tenía ningún problema para seguir piezas musicales u obras artísticas sencillas. El capítulo concluye de la siguiente manera:

[...]la ciencia empírica, el empirismo, no tiene en cuenta al alma, no tiene en cuenta lo que constituye y determina el yo personal. Quizás haya aquí una enseñanza filosófica además de una enseñanza clínica: que en el síndrome de Korsakov o en la demencia o en otras catástrofes similares, por muy grandes que sean la lesión orgánica y la disolución «humeana», persiste la posibilidad sin merma de reintegración por el arte, por la comunión, por la posibilidad de estimular el espíritu humano (Sacks, 1985: 63)

En este caso, mediante la identificación con el arte, se lleva a la mejora cognitiva del paciente, o al menos a una calma de espíritu que funciona como cuidados paliativos para la psicología del enfermo.

Si bien al representar un concepto, este muere en la obra de arte aliviando al creador, comienza un nuevo ciclo vital para ciertas obras, las que antes hemos definido en el concepto de ``arte infinito´´. No debe confundirse la idea de la vida de la obra con respecto al receptor, con el concepto de muerte mediante la representación. Aquí reside una de las grandezas del arte: un sentimiento o idea muerta mediante la representación, puede convertirse en algo vivo y evolutivo para el espectador consumidor de esa obra.

1.6.2. LA HERIDA

Toda la producción artística presentada está relacionada al dolor de una manera u otra.

Desde un punto de vista físico y casi antropológico, sabemos que el dolor es una respuesta del sistema nervioso. Un signo de exclamación y advertencia que lanza el propio organismo para avisar de que, esté pasando lo que esté pasando, algo no va bien. El dolor es un mecanismo de supervivencia para huir de lo que provoca una reacción peligrosa en el cuerpo.

Además de la propia respuesta física, también se identifica el dolor con los pesares mentales, la tristeza, y los sentimientos. Llevamos viendo durante toda la historia del

arte esta identificación de los traumas físicos y viscerales con las máximas tristezas y desolaciones. Quizás el ejemplo más claro y tradicional de esto sea la representación redundante de la ``Mater Dolorosa``, la devastada Virgen María de la religión católica que llora al ver que su hijo sufre. Estas dolorosas suelen ir acompañadas de la simbología del corazón atravesado por siete puñales, cada uno representando uno de sus siete dolores. Su sufrimiento sentimental se expresa mediante una herida.

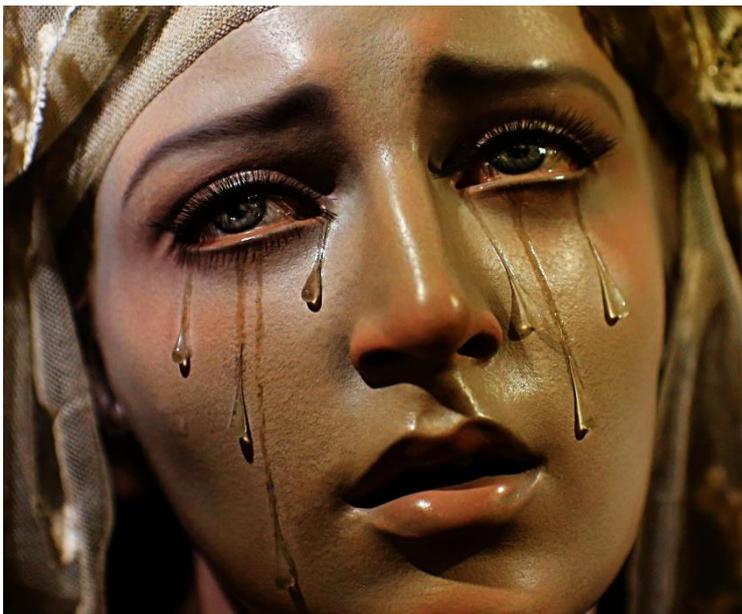


FIGURA 15: Virgen Dolorosa (Fecha desconocida) Autor desconocido [Talla en madera]

Lo lógico sería que el ser humano huyera de las situaciones o visiones dolorosas, tanto en su vida como en el arte, pero no es así. Desde un punto de vista histórico, es a partir de la proliferación de la moral católica en Europa tras la caída del Imperio Romano que se sensibiliza y venera el dolor. Tal como defiende Richard Sennet en ``Carne y Piedra``:

En el mundo pagano, el sufrimiento corporal rara vez apareció como una oportunidad humana. Los hombres y mujeres podían afrontarlo, e Incluso Aprender algo de él, pero no lo buscaban. Con el advenimiento del cristianismo, el sufrimiento corporal adquirió un nuevo valor espiritual. Superar El dolor quizá tenía mayor relevancia que rechazar el placer. El Dolor era más difícil de trascender según la lección que Cristo Enseñó con sus propios sufrimientos. El Viaje cristiano por la vida cobraba forma trascendiendo todos los estímulos físicos; un cristiano tenía la esperanza de acercarse más a Di en la medida en que se hacía indiferente respecto al cuerpo. (Sennet, 1994: 135)

De aquí viene la veneración de los mártires y los santos, que sufren por su religión y la pureza de su alma, así como lo hizo Jesucristo al sacrificarse por los pecados de la humanidad mediante la crucifixión. La moral cristiana tradicional venera el dolor como una purga del alma, y como un medio de fortalecer el espíritu. Defiende el sufrimiento en vida como un precio a pagar para llegar a la vida eterna de paz y felicidad tras la muerte.

Si se investiga desde el punto de vista psicológico, se puede hacer referencia a lo redactado en el apartado anterior sobre el gusto por lo morboso y lo ``desagradable`` de las imágenes de los demás. Pero si hablamos del dolor auto-infligido se debe de tener en cuenta el concepto freudiano del ``displacer``. Sigmund Freud diferenciaba entre pulsiones de vida, que son las que llevan a la supervivencia de la especie, y las

de muerte, que llevan al displacer. Básicamente esto es una tendencia a la auto mutilación (mental o física) mediante comportamientos autodestructivos, que hace que la mente humana se torne hacia lo inorgánico. Estos conceptos los planteaba por primera vez en 1920 en su obra ``Más allá del principio de placer``:

Es incorrecto hablar de un imperio del principio de placer sobre el decurso de los procesos anímicos. Si así fuera, la abrumadora mayoría de nuestros procesos anímicos tendría que ir acompañada de placer o llevar a él; y la experiencia más universal refuta enérgicamente esta conclusión. Por tanto, la situación no puede ser sino esta: en el alma existe una fuerte tendencia al principio de placer, pero ciertas otras fuerzas o constelaciones la contrarían, de suerte que el resultado final no siempre puede corresponder a la tendencia al placer. (Freud, 1920: 5)

De aquí provienen las conductas orientadas a la destrucción desde el individuo hacia el mismo. Las causas pueden provenir desde la misma persona, de su estado anímico o simplemente de la naturaleza humana. Esto, unido al morbo, la curiosidad y el concepto cristiano del dolor como purga, llevan a la sublimación del arte de la que hablamos. Además, indagar en el dolor y dejarlo fluir para expresarlo de manera artística conlleva a la catarsis definida en el punto anterior sobre la muerte en la representación.

El dolor y la herida son temas muy prolíficos en el arte por esta razón, y además porque tiene la cualidad de causar una empatía extrema, pues todos los seres humanos han sentido en algún momento un daño o aflicción, ya sea mental o físicamente. Cabe nombrar algunos artistas que usan el dolor de manera física o mental como punto central de su producción y conductor de su obra, y sirven como referentes a la autora en su creación artística.

Frida Kahlo vivió marcada por el dolor físico, que comenzó con una infección vírica de poliomyelitis a los seis años, lo que le causó secuelas para el resto de su vida. La polio le dejó postrada durante meses en cama y le dejó una pierna más larga que la otra. El infortunio volvió a aparecer en la vida de la artista cuando con 18 años, en 1925, sufrió un accidente de autobús que le rompió la columna y le perforó el vientre. Además de todo esto, Frida sufrió las consecuencias psicológicas de haber tenido varios abortos, y la angustia de los celos debido a las infidelidades de su marido, Diego Rivera. Por todo esto Frida usaba su arte como una vía de escape. Representaba sus sentimientos y sus heridas, se enfrentaba al máximo dolor y sus miedos para plasmarlos sobre la pintura. Se representaba mediante metáforas relacionadas con sus pesares de manera inquietante pero armónica.

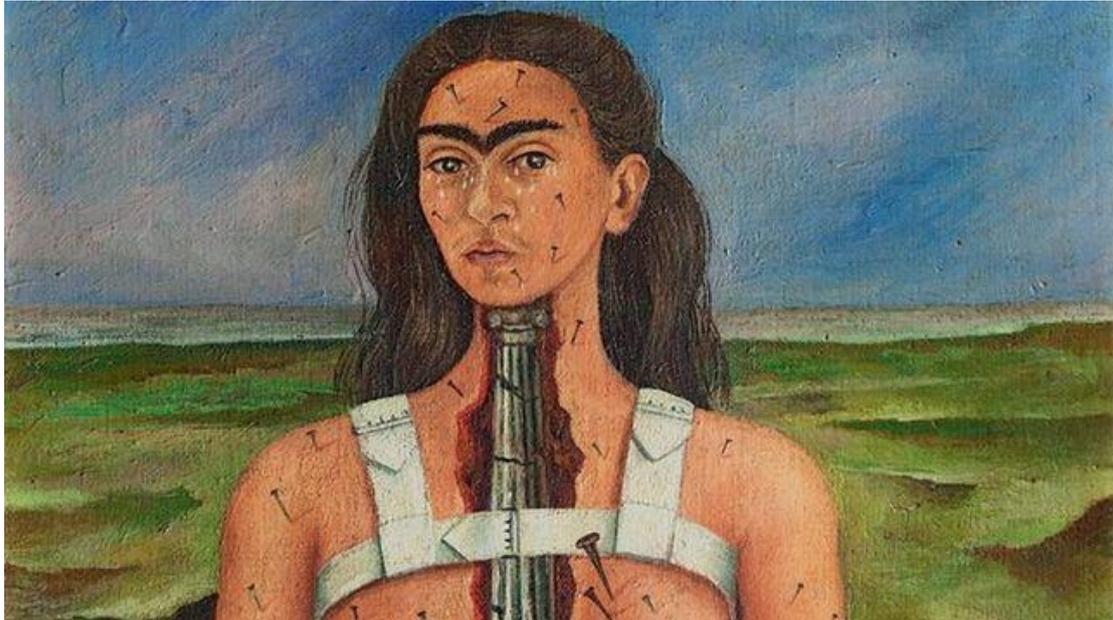


FIGURA 16: Kahlo, Frida (1944) La columna rota [óleo sobre lienzo, fragmento]

También otros autores han resuelto su obra alrededor del dolor, pero de una manera física, relacionada con la autolesión. Si bien las conductas autodestructivas directas relacionadas con la autolesión son un problema ligado con enfermedades mentales como la depresión y la ansiedad, los artistas presentados las enfocan de una manera creativa, como una herramienta artística con un gran mensaje.

En su performance ``Lunares`` (2004), la sevillana **Pilar Albarracín** baila flamenco vestida con un traje de gitana tradicional de color blanco. Mientras lo hace, comienza a punzarse con una aguja repetidas veces en varios puntos de su cuerpo, hasta que la sangre que se va vertiendo crea manchas circulares rojas en todo el vestido, uniendo el prototipo de mujer gitana con el dolor, y haciendo una reflexión sobre todo lo que ha tenido que pasar la mujer en su país. Si bien en su obra Albarracín pone el foco en la España cañí en general, en obras como esta apunta directamente a la mujer andaluza. Desde una perspectiva feminista, esta artista rompe con los tópicos de manera sorprendente y curiosa, siempre dejando una desazón crítica a su paso. En otra de sus obras, ``Sangre en la calle`` (1992), vuelve a jugar con el público y el dolor.



FIGURA 17: Albarracín, Pilar (2004) Lunares [Fotografía de la performance]

Esta se basa en un vídeo que recoge 8 acciones en las que la artista aparece

tirada en diferentes puntos de la calle de Sevilla, cubierta de sangre, y vestida de diferentes maneras. Con todo esto hace una denuncia a la violencia de género que puede afectar a todas las mujeres, sea cual sea su posición social, e interactúa con el público, que en la mayoría de los casos, permanece impasible.

La trayectoria de **Eleanor Antin** está más ligada quizás al concepto

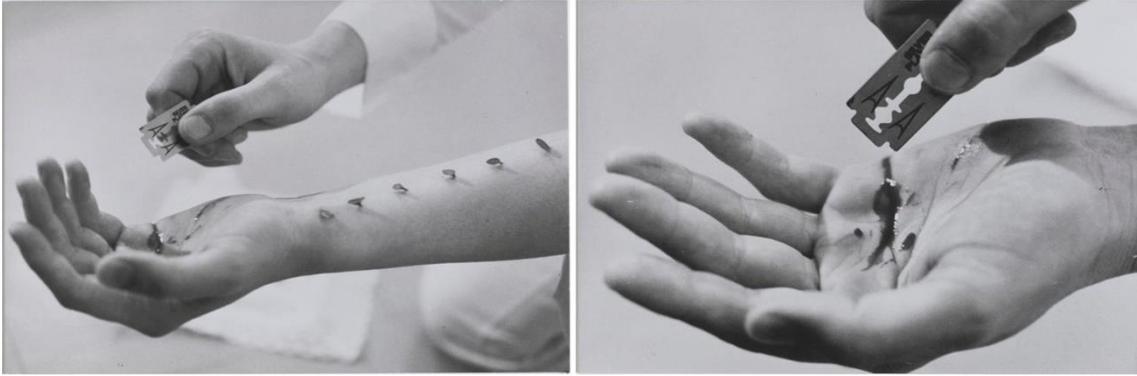


FIGURA 18: Antin, Eleanor (1972) The King [Fotografía de la performance]

de identidad fluida presentado anteriormente, pues es más conocida por investigar diferentes personalidades mediante alter egos inventados, pero a principio de los años setenta enfocó un proyecto escultórico pero sobre su propio cuerpo mediante el sufrimiento. En *Carving: a Traditional Sculpture* (1972) modificó su cuerpo mediante la dieta y el ayuno, y durante 45 días fotografió el proceso para exponer el cambio y el entallamiento sufrido. Esta obra liga el ayuno de ritual, tal y como puede encontrarse en religiosos de diferentes culturas, con la obra artística, y a la vez busca el ideal de belleza mediante el sufrimiento. Gracias a esto, se puede encontrar en la obra una crítica a este ideal, ya que la misma autora, una mujer, se lesiona y sacrifica para entrar en el cuerpo idílico creado por el patriarcado desde el principio de los tiempos, y mediante las fotografías obtenidas se muestra de manera cruda y real lo acontecido a la autora. La debilidad resultante y dureza del tratamiento se hacen presentes al público, *“para presumir hay que sufrir”*

Gina Pane enfoca la herida y la auto-mutilación de una manera ritual, acercándose a prácticas primitivas como las ceremonias chamánicas y los ritos iniciáticos de diferentes culturas, que incluían auto lesiones. Desarrolló su obra dentro del movimiento del body art de los años sesenta y setenta del siglo XX. En el arte corporal la herida y el dolor se hicieron reales, presentes y tangibles, y esto define las performances de la obra de Pane. En *Psyché* (1974) se aplicaba metódicamente maquillaje para después realizarse incisiones curvas debajo de las cejas con una cuchilla de afeitar, subrayando así la vulnerabilidad y la realidad que se esconde debajo de los maquillajes y las máscaras que llevamos los seres humanos. Posteriormente procedía a trazar una herida en su vientre con forma de cruz, tomando el ombligo como punto central. El dolor cobra un nuevo significado, aparte del ritual, y se une con la condición femenina de la artista. Si bien en el caso de Antin se relaciona con una protesta por el ideal de belleza impuesto, con Pane el dolor se acepta y se enfoca como parte intrínseca de la mujer, de su vida y su desarrollo biológico. Se cambia la concepción del sufrimiento a algo purificador y natural:

"para mí, que soy una mujer, la herida significa también mi sexo, expresa también la abertura sangrante de mi sexo. Esta herida tiene el carácter de discurso femenino. La abertura de mi cuerpo implica tanto el placer como el dolor".



FIGURAS 19 Y 20: Pane, Gina (1973) Azione Sentimentale [Fotografía de la performance]

No es casualidad que los ejemplos aquí presentados sean todos de mujeres artistas, ya que tal como explica Gina Pane, el dolor está mucho más ligado a la naturaleza femenina.

El dolor está ligado a toda la especie humana, sin embargo el hombre no tiene una relación tan estrecha con ello como la mujer.

Para comenzar, desde el punto de vista físico y biológico, la mujer vive con el dolor de manera constante debido a su ciclo menstrual. El género femenino vive sabiendo que una vez al mes tendrá dolor, es un *sufrimiento programado* e ineludible que viene con la condición de ser mujer casi de manera crónica. Un hombre sano sabe que en algún momento de su vida habrá dolor, pero no lo puede concretar, una mujer cisgénero vive sabiendo que estará ligado a ella durante gran parte de su vida. Además, la reproducción y pervivencia de la especie también necesita del sufrimiento de la mujer que al dar a luz vive un acto cruento y doloroso que parte en dos su cuerpo.

Desde el punto de vista social, tradicionalmente la mujer ha tenido más acceso a su propio sufrimiento y ha estado en más contacto con él. Desgraciadamente, la cultura patriarcal que ha estado presente en la historia humana ha hecho que de manera generalizada los hombres no se abran tanto a su sufrimiento psicológico, ``los niños no lloran`` dice el patriarcado.

La meta ideal sería que toda la especie se acercara a su sufrimiento y aprendiera de ello, ya que es inevitable porque la condición humana por completo está ligada al dolor. El dolor de ``espíritu`` quizá sea algo definitorio de la especie, algo que nos hace humanos y nos acerca al concepto de alma.

1.6.3. EL TATUAJE COMO SUBLIMACIÓN DE LA SUBLIMACIÓN

Si anteriormente se ha defendido el concepto de sublimación del dolor en el arte, y se propone el acercamiento al sufrimiento como algo positivo, se considera en esta investigación la técnica del tatuaje como la mayor práctica y ejemplo de esto.

Partiendo del punto en el que la herida transmite información artística expresiva, y mediante ésta se llega a la sanación, el hecho de crear una herida que lleve a una cicatriz permanente con un diseño artístico, es la mayor expresión del arte en el dolor y la herida. Además es una manera de dejar constancia permanente de una lesión que, si no suele ser auto-infringida como en el body art, ha sido una decisión

consciente tomada por el herido. Es una práctica en la que la persona programa que va a sufrir dolor, y lo hace y lo sufre sabiendo que el resultado merece la pena.

El origen de la técnica del tatuaje es indefinido y se remonta a tiempos relacionados con el inicio de las civilizaciones. En 1991 se descubrió un cuerpo congelado, cubierto de tatuajes, que tras su datación fue afirmado como un cadáver que tenía más de 5000 años. Hay tatuajes en momias egipcias y en



FIGURA 21: Autor desconocido (fecha desconocida) Nothing is permanent [Tatuaje sobre piel]

figurines de hace 3000 años, esta técnica forma parte de la tradición de

muchísimas culturas de Asia, África y Sudamérica. Podría afirmarse que consiste en una de las expresiones artísticas y rituales más antiguas. Muchas veces, el hecho de tatuarse se relacionaba en culturas antiguas con un rito de aceptación, de valentía y paso a la madurez. Otras veces tenían significados religiosos, o de jerarquía política. En estos casos el tatuaje sitúa al individuo en su comunidad mediante símbolos definitorios de sus hazañas o de su condición de nacimiento.

Pero dejando atrás este significado colectivo, hoy en día puede tomarse el tatuaje en la época actual como una manera de subjetivación del individuo, y de auto-definición de su identidad mediante un compromiso con su cuerpo. Asceneth Sastre Cifuentes escribe en la revista *Diversitas* sobre el tatuaje, su psicología y sus causas:

El tatuaje se inicia al identificar el cuerpo como un lienzo vivo y sensible, como posibilidad de expresión artística que permite hablar de sí. El dolor que se experimenta al tatuarse también da sentido a la práctica. Un brazo, una pierna tatuados son totalidades que trascienden los límites de lo orgánico y cobran vida propia. El cuerpo es la expresión del sí mismo en tanto es texto pictórico, grabado en la piel, que tiene el valor de hacer presente ante los ojos, de manera permanente y para toda la vida una narración, una historia que cuenta las experiencias, sentimientos y vínculos significativos del sujeto. El tatuaje, entonces, no es una parte de sí mismo: es una síntesis del sí mismo, al identificar de manera explícita y objetiva aspectos de la subjetividad. (Sastre Cifuentes, 2011: 187)

Dentro de las prácticas de modificación del cuerpo, el espejo de la identidad del individuo, es la más común y más aceptada socialmente, así como la que permite mayor desarrollo como obra artística. Actualmente no es solamente una práctica

estética sobre identidad, aceptación y valoración del sujeto, sino una apreciada forma de expresión artística popular por todo el mundo, en la que trabajan muchísimos profesionales y se desarrollan diferentes estilos relacionados con distintas culturas, grafías y gustos estéticos.

Para el trabajo propuesto se investigó alrededor del estilo concreto del ``old-school``, pues para la serie de diseños propuestos se combina su estética con la de la autora. En el mundo occidental, el tatuaje tardó más en popularizarse que en el resto del mundo, dado al hecho de que durante mucho tiempo la Iglesia católica difamaba la técnica por ser una ``profanación del cuerpo``. Fueron los marineros, que a partir del siglo XVIII empezaron a relacionarse con las culturas orientales y del pacífico, y tomaron la técnica como una definición de su clase, de valor y de honor. Es aquí donde se cuece la estética que hoy en día se denomina como estilo tradicional, o ``old school``, Se debe recalcar, que este nombre define al tatuaje tradicional americano, que es el más extendido y en el que nos centraremos. Cuando se habla de tatuaje tradicional a secas en este trabajo, se refiere a este estilo, sin menospreciar las otras culturas y corrientes estilísticas de tatuaje mucho más antiguas como la tradicional japonesa.

Como artista referente principal de este estilo, se debe mencionar a Norman Keith Collins (1911-1973). Fue conocido como **Sailor Jerry**, por haber sido parte de la marina de los Estados Unidos de América, y por su afición a tatuar anclas. Durante sus viajes por el océano, fue altamente influenciado por la estética de la tradición del tatuaje del sureste asiático. Establecido en Honolulu desde la segunda guerra mundial, empezó a trabajar como tatuador para ganarse la vida. Todos estos aspectos de su vida son necesarios para comprender su estilo, su imaginario, y su arte. Es considerado el padre del tatuaje tradicional, además de una de las figuras que más han

influenciado el tatuaje contemporáneo.

Hoy en día, el old school es un estilo que sigue en auge, y que en realidad siempre lo ha estado, por ser el clásico dentro del paraje occidental.

Si se enfoca como un estilo de trabajo, es tremendamente útil aprenderlo y desarrollarlo,

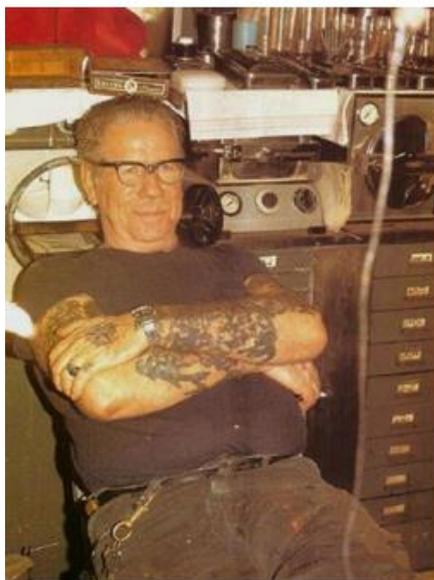


FIGURA 22: Autor desconocido [Fotografía]



FIGURAS 23 y 24: Jerry, Sailor (2017) Sin título [Tinta sobre papel]

pues parece ser que nunca deja de ser solicitado por el público del tatuaje. Gráficamente, se caracteriza por su uso de línea gruesa y contundente, con colores básicos y bien definidos. Los artistas del tradicional crean diseños que siguen generalmente composiciones simétricas, y aparecen patrones de repetición. Generalmente, cada dibujo está trazado mediante leyes de simetría y con líneas continuas y sinuosas, para facilitar el trabajo a la hora de llevarlo a la piel. Además, cuenta con una simbología específica desde su origen en la primera mitad del siglo XX y los motivos suelen repetirse, como por ejemplo las golondrinas, que suelen ir en pares, y la tradición cuenta que los marineros empezaron a tatuárselas por cada 5000 millas náuticas que recorrían.

Para practicar esta técnica es necesario contar con una serie de materiales completamente específicos y especializados.

Lo principal para tatuar es contar con una **máquina**. Las hay de diferentes mecanismos, rotativa, neumática o de bobina. En la investigación de este trabajo se ha utilizado una máquina básica de bobina, que es el primer modelo que se creó. La máquina se conecta a una fuente de alimentación eléctrica, que es donde se regula la intensidad con la que se mueve, y que también conecta con el pedal. Al pulsar el pedal se pone en funcionamiento el mecanismo de la máquina.

A la máquina hay que ponerle en cada sesión una **aguja** diferente. Estas se diferencian por su grosor, y su capacidad de recoger tinta. Hay agujas más indicadas para el delineado del diseño (las llamadas RL, o ``round liner``), y otras enfocadas al sombreado (RS, ``round shader``). Se diferencian por esta denominación y por el diámetro, así que cada aguja cuenta con una clasificación alfanumérica, así por ejemplo se han utilizado sobre todo agujas RL7 (``round liner`` de diámetro 7)

La **tinta** es lo que permite la

construcción del diseño sobre la piel. Es de una tipología especial, no tóxica para el ser humano, y se puede encontrar en una amplia gama de colores. Para esta investigación se ha usado una negra básica, pero muy versátil. Perfecta para practicar tanto líneas como sombras.

El **soporte** normalmente es la piel humana, específicamente la segunda capa de piel, la dermis, pues sus células son más resistentes que en la capa más externa (la epidermis). Por tanto la tinta se aloja de manera mucho más fácil, y duradera, en esa



FIGURA 25: Higuero, Nuria (2018) Sin título [Fotografía de la autora]

profundidad. Aunque para empezar con la práctica, no se ha usado como soporte piel viva de una persona, sino que hay varias opciones para probar la técnica. Las maneras más comunes de practicar es trabajar sobre piel de cerdo, que se puede conseguir en cualquier carnicería, o sobre material sintético que emule la piel humana.

Todos estos además deben tratarse con especial cuidado y limpieza, para garantizar la higiene y la salud del que recibe el tatuaje. Para esto se debe de estar preparado, pero hay casos extremos como el Corea del Sur, donde es ilegal ser tatuador a no ser que se tenga una licencia médica. Quizás esta visión tan quirúrgica sea la opuesta de la que se da aquí, en el trabajo presentado, que se relaciona más con un ritual en el que se comunica mediante la sangre y el dolor, y una auto definición de identidad a través de la imagen.

CONCLUSIONES

Acompañando al desarrollo de la investigación teórica presentada, se han ido exponiendo los puntos esenciales para comprender y defender los objetivos que buscan las obras artísticas.

En primer lugar, queda expuesta y defendida la tesis sobre la mutabilidad de la identidad en el ser humano, y la posible evolución de ésta, que se presenta con el trabajo ``2YMEDIO``. Queda frente al ser humano por lo tanto un vacío en el futuro lleno de posibilidades de cambio, que ofrece oportunidades con optimismo y otorga una nueva indulgencia hacia el pasado. *No puedo odiarme tanto a mí mismo por lo que hice si la persona que era ya no existe*. Esto es el concepto y conclusión clave de esta obra, escondido tras la apariencia macabra de la muerte y la violencia de los autorretratos, se encuentra la alegría de un nuevo nacimiento, una resurrección de la identidad. Es cierto que los cambios pueden dar miedo, pero no aceptarlos es una negación de la naturaleza del ``yo`` humano.

Gracias a la obra ``Entrañas`` y su posterior análisis se ha cumplido el objetivo de unir en una obra los conceptos de cuerpo físico (los órganos) y alma (el sentimiento expresado mediante el texto), y gracias a la exploración realizada sobre el uso del interior del cuerpo humano como temática en el arte, se concluye la grandísima carga emocional y dramática que esta carnicería humana puede lograr a tener. Si buscamos y definimos inconscientemente que nuestros sentimientos están en el ``interior`` de nuestro cuerpo, es puramente lógica la asociación de éstos a las partes más recónditas de nuestras vísceras.

Si bien el dolor no es algo agradable, es completamente necesario para el ser humano, y no solo en su manera física. Sin dolor no habría empatía, y sin pena y sufrimiento no habría afán de cambio. Se propone al ser humano que abrace y analice su dolor interior, defendido aquí como una característica puramente ligada a la naturaleza del ser humano, para así llegar a la auto comprensión y la sanación. Y se ofrece como método definitivo para hacerlo la creación artística. El arte une razón y sentimiento, subconsciente y lógica, cuerpo y alma.

Por lo tanto, la forma de arte definitiva que aúne la canalización del dolor con la expresión creativa es el tatuaje. Y el hecho de que las obras presentadas acaben en un tatuaje que la autora se ha hecho a sí misma es la culminación perfecta para toda la investigación, un ritual en el que convergen la herida como expresión artística sobre el cuerpo, y la auto-formación de identidad del individuo. El gesto de documentar esta autolesión artística y presentarla con el resto de la obra es *la sublimación de la sublimación* del dolor. El dolor que otorga el tatuaje es positivo, es a la vez un placer y un sacrificio.

Se logra sustituir las conductas autodestructivas a las que pueden llevar la mentalidad del ser humano herido que busca dolor para canalizarse y expresarse, por la creación artística sea cual sea su forma.

El arte es la manera de análisis humano para localizar nuestro dolor y expresarlo para depurarlo.

El arte es el sustituto del dolor y el sufrimiento.

El arte es la cura.

FUENTES DOCUMENTALES

BIBLIOGRAFÍA

Bourriaud, N. (2006) Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora S.A.

Buci-Gluksmann, C. (2003) Estética de lo efímero. Madrid: Arena Libros S.L.

Castro Flórez, F. (2014) Mierda y catástrofe. Madrid: Editorial Fórcola

Lacan, J. (1966) Escritos. Madrid: Biblioteca Nueva, S.L

Merleau-Ponty, M. (1945) Fenomenología de la percepción. Barcelona: Planeta-De Agostini, S.A.

Sacks, O. (1985) El hombre que confundió a su mujer con un sombrero. Barcelona: Anagrama

Sontag, Susan (2003) Ante el dolor de los demás. Madrid: Alfaguara

Sennet, R. (1994) Carne y piedra. Madrid: Alianza Editorial

RECURSOS DIGITALES

DOCUMENTOS:

Baudrillard, J., Vicens, A. y Rovira, P. (1993) Cultura y simulacro : La precesión de los simulacros. El efecto Beaubourg. A la sombra de las mayorías silenciosas. El fin de lo social. Kairós. Disponible en:
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZYeYn9AiMqgC&oi=fnd&pg=PA117&dq=a+precesión+de+los+simulacros&ots=ima6t13GLI&sig=3DW48LAU9988KoNjKMFN1oLRxf8#v=onepage&q&f=false> (Accedido: 3 de septiembre de 2018).

Bott, R. (2014) «El movimiento y la percusión corporal desde una perspectiva corpórea de la educación musical», Igarss 2014, (1), pp. 1-5. doi: 10.1007/s13398-014-0173-7.2. (Accedido: 16 de octubre de 2018)

Breitwieser, S., Metzger, G. y Geschichte, G. (2005) «The Story of the Destruction in Art Symposium and the “ DIAS affect ” (1) Kristine Stiles», (September 1966). Disponible en: https://web.duke.edu/art/stiles/KristineStilesDIAS_Affect-2.pdf (Accedido: 6 de octubre de 2018)

Camats De Barcelona, J. (2015) «AUTORRETRATO: LA MIRADA INTERIOR». Disponible en: <http://www.jaumecamats.com/info/wp-content/uploads/2016/08/TESI.pdf> (Accedido: 4 de septiembre de 2018).

López-maya, D. L., Lina-manjarrez, F. y Lina-lópez, L. M. (2014) «El dolor y su expresión en las artes», 37(2), pp. 91-100. Disponible en:
<http://www.medigraphic.com/pdfs/rma/cma-2014/cma142e.pdf> (Accedido: 16 de octubre de 2018)

Lloret, J. (sin fecha) «Experiencias del cuerpo (más allá de la piel)», pp. 159-168. Disponible en: <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/5535> (Accedido: 16 de octubre de 2018)

Freud, Sigmund (1920) Más allá del principio del placer. Disponible en: <http://laprensadelazonaoeste.com/LIBROS/Letra.F/F/Freud,%20Sigmund%20-%20Mas%20alla%20del%20principio%20del%20placer%20y%20otras%20obras.pdf> (Accedido: 5 de octubre de 2018)

Ganter, R. (2005) De cuerpos, tatuajes y culturas juveniles, Espacio Abierto. Espacio Abierto Investigadores. Disponible en: <http://www.redalyc.org/html/122/12214102/> (Accedido: 12 de mayo de 2018).

González Franco Haghenbeck, Lucero(2015) Comportamiento autodestructivo indirecto y rasgos de personalidad. Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/autodestructivo.shtml> (Accedido: 5 de octubre de 2018)

Jiménez López, M^a de las Nieves (2016) Comunicación, imagen y simbolismo de la sangre en el arte de los siglos XX-XXI. Disponible en: http://cisne.sim.ucm.es/search~S2*spi?Xjim{u00E9}nez+l{u00F3}pez&SORT=D&searchscope=2/Xjim{u00E9}nez+l{u00F3}pez&SORT=-D&searchscope=2&SUBKEY=jim%C3%A9nez+l%C3%B3pez/1%2C101%-2C101%2CB/frameset&FF=Xjim{u00E9}nez+l{u00F3}pez&SORT=D&searchscope=2&2%2C2%2C (Accedido: 25 de septiembre de 2018)

Kuper, G. Z. (2013) «El concepto de individualización en la sociología clásica y contemporánea». Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/267/26727013011.pdf> (Accedido: 5 de octubre de 2018)

Samadelli, M. et al. (2015) «Complete mapping of the tattoos of the 5300-year-old Tyrolean Iceman», *Journal of Cultural Heritage*, 16(5), pp. 753-758. doi: 10.1016/j.culher.2014.12.005. (Accedido: 1 de septiembre de 2018)

Sánchez Ortiz, A., Moral, N. del y Ballestrero, R. (2013) «Anatomía femenina en cera: ciencia, arte y espectáculo en el siglo XVIII», *Laboratorio de Arte*, 2(25), pp. 603-622. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4470358&orden=421341&info=link>. (Accedido: 15 de octubre de 2018)

Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. Departamento de Política y Cultura, G. (2013) Política y cultura., Política y cultura. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Disponible en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-77422013000100011 (Accedido: 15 de octubre de 2018).

Walzer Moskovic, A. F. (2015) «Tatuaje y significado: en torno al tatuaje contemporáneo (Tattoo and meaning: about contemporary tattoo)», *Revista de Humanidades*, 0(24), p. 193. doi: 10.5944/rhdh.24.2015.15346. (Accedido: 17 de octubre de 2018)

WEBS y ARTÍCULOS:

El curioso caso del 'banksy' en la trituradora | Cultura | EL PAÍS (2018). Disponible en: https://elpais.com/cultura/2018/10/06/actualidad/1538820063_864193.html (Accedido: 8 de octubre de 2018).

Gonzalez López, I. (sin fecha) Woman Art House: Pilar Albarracín -PAC | Plataforma de Arte Contemporáneo, 2017. Disponible en: <https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/woman-art-house-pilar-albarracin/> (Accedido: 13 de octubre de 2018).

Hui, C. (2014) 藝術家 | 大未來林舍畫廊. Disponible en: <https://www.linlingallery.com/eng/artists-d.php?id=33> (Accedido: 5 de octubre de 2018).

La simbología de los tatuajes tradicionales [2/2] - NO LAND TATTOO PARLOUR (sin fecha). Disponible en: <http://www.nolandtattooparlour.com/la-simbologia-los-tatuajes-tradicionales-2-2/> (Accedido: 2 de junio de 2018).

Plasticidad Cerebral y Neuronal, Neurogénesis. Neuroplasticidad ejercicios mentales (sin fecha). Disponible en: <https://www.cognifit.com/es/plasticidad-cerebral> (Accedido: 15 de agosto de 2018).

REDACCIÓN FOTOGRAMAS (2015) ¿Pixar hace películas para adultos o para niños? Disponible en: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a9154916/pixar-hace-peliculas-para-adultos-o-para-ninos/> (Accedido: 15 de octubre de 2018).

Sendra, E. (2015) Vermibus: disolviendo la publicidad | itfashion.com. Disponible en: <http://www.itfashion.com/cultura/arte-y-parte/vermibus-disolviendo-la-publicidad/> (Accedido: 15 de octubre de 2018).

Shank, I. (2018) The Anatomical Venus's Romantic, Macabre History - Artsy. Disponible en: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-romantic-macabre-history-anatomical-venus> (Accedido: 15 de octubre de 2018).

Tattoo Meanings - Swallows, Anchors, Sharks - Sailor Jerry (sin fecha). Disponible en: <https://sailorjerry.com/en/tattoos/> (Accedido: 18 de junio de 2018).

FIGURAS

FIGURA 1: Jimenez J, Alba (2017) *Rabbit Heart* [Ilustración a bolígrafo y acuarela] Disponible en: <http://albajimenezj.tumblr.com/post/157356289780/rabbit-heart-2017-find-much-more-of-my-art-on>

FIGURA 2: Jimenez J, Alba, (2018) Técnica del handpoke [Foto de la autora]. Disponible en el ANEXO 2.

FIGURA 3: The End of Evangelion (1997) Dirigida por Hideaki Anno y Kazuya Tsurumaki [Película]. Procedencia: Japón Distribución: Gaimax.

FIGURA 4: Susini, Clemente (1775) Venus anatómica [Madera, laca y cera] Disponible en: <https://www.culturabizarra.com/venus-anatomicas-belleza-horror-ciencia/venus-anatomica-susini-02/>

FIGURAS 5 Y 6: Hui, Cao (2009) Visual Temperature [Técnica mixta] Disponible en: Disponible en: <http://culturainquieta.com/es/arte/escultura/item/7717-las-grotescas-esculturas-gore-de-cao-hui.html>

FIGURAS 7 Y 8: Stålenhag, Simon (2016) The Things from the Flood [Pintura, técnica desconocida] Disponible en: [https://www.facebook.com/media/set/?set=ms.c.eJw9kFESRDEEBG~_0FQTj~%3Bhd7tSZ8dk2bBBO3yAgV11P~_M7L7hV~_tZUCQocv043EafXmM2~%3B61YfoZy~_2f6a9LPss9bzNf7VutH8zfejC~%3BPmQ0~_~_5LHeOO371vGBy9mctM9dhdN~%3BSA6Uf42uQp0~_TnMMgv~%3B1h598fNbkZef5nvJeOj76viXwbWfFp.bps.a.315364915485703&type=1&__xts__\[0\]=68.ARAXr76vBHKztZMQ0WFfqqefTKLxaWYzfH5J9J58CaTj0-76sGKdb5agCD_WdUu_HUB1RIWX8rqf3aNsLUO0NIK6rvwyllSca0wO6fVdtWxs9oIbEy75j5C_l66Q9cvvgViofz2U8Oe62ENiJ6Or5h2YCVCGLxspVyFLrsBixbu386fZnvB&__tn__=HH-R](https://www.facebook.com/media/set/?set=ms.c.eJw9kFESRDEEBG~_0FQTj~%3Bhd7tSZ8dk2bBBO3yAgV11P~_M7L7hV~_tZUCQocv043EafXmM2~%3B61YfoZy~_2f6a9LPss9bzNf7VutH8zfejC~%3BPmQ0~_~_5LHeOO371vGBy9mctM9dhdN~%3BSA6Uf42uQp0~_TnMMgv~%3B1h598fNbkZef5nvJeOj76viXwbWfFp.bps.a.315364915485703&type=1&__xts__[0]=68.ARAXr76vBHKztZMQ0WFfqqefTKLxaWYzfH5J9J58CaTj0-76sGKdb5agCD_WdUu_HUB1RIWX8rqf3aNsLUO0NIK6rvwyllSca0wO6fVdtWxs9oIbEy75j5C_l66Q9cvvgViofz2U8Oe62ENiJ6Or5h2YCVCGLxspVyFLrsBixbu386fZnvB&__tn__=HH-R)

FIGURA 9: Gentileschi, Artemisa (1614–20) Judith decapitando a Holofernes [Óleo sobre lienzo] Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Judith_Slaying_Holofernes_\(Artemisia_Gentileschi\)#/media/File:Artemisia_Gentileschi_-_Giuditta_decapita_Oloferne_-_Google_Art_Project-Adjust.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Judith_Slaying_Holofernes_(Artemisia_Gentileschi)#/media/File:Artemisia_Gentileschi_-_Giuditta_decapita_Oloferne_-_Google_Art_Project-Adjust.jpg)

FIGURAS 10 Y 11: Vernibus (2015) NO-AD Day [Disolvente sobre cartel] Disponible en; <http://www.itfashion.com/cultura/arte-y-parte/vermibus-disolviendo-la-publicidad/>

FIGURAS 12, 13 Y 14: Wei Wei, Ai (1995) Dropping a Han Dynasty Um [Fotografías de la performance] Disponible en: https://www.clarin.com/cultura/entender-ai-weiwei-artista-chino-rompe_0_Hka2UTFmW.html

FIGURA 15: Virgen Dolorosa (Fecha desconocida) Autor desconocido [Talla en madera] Disponible en: <https://forosdelavirgen.org/3313/coronilla-de-los-siete-dolores-de-maria-revelada-a-santa-brigida/>

FIGURA 16: Kahlo, Frida (1944) La columna rota [óleo sobre lienzo, fragmento] Disponible en: https://www.eldiario.es/retrones/Frida-dolor-transformado_6_790630941.html

FIGURA 17: Albarracín, Pilar (2004) Lunares [Fotografía de la performance] Disponible en: <http://conchamayordomo.com/2017/12/12/pilar-albarracin/>

FIGURA 18: Antin, Eleanor (1972) The King [Fotografía de la performance] Disponible en: <https://www.theparisreview.org/blog/2017/10/22/bang-interview-eleanor-antin/>

FIGURAS 19 Y 20: Pane, Gina (1973) Azione Sentimentale [Fotografía de la performance] Disponible en: <https://www.happening.media/category/magazine/article/792/art-is-pain-the-most-savage-performance-pieces-1>

FIGURA 21: Autor desconocido (fecha desconocida) Nothing is permanent [Tatuaje sobre piel] Disponible en: <https://understands.tumblr.com/post/166626305442>

FIGURA 22: Autor desconocido [Fotografía] Disponibles en: <https://sailorjerry.com/en/>

FIGURAS 23 Y 24: Jerry, Sailor (2017) SIN TÍTULO [Tinta sobre papel] Disponible en: <https://sailorjerry.com/en/>

FIGURA 25: Higuero, Nuria (2018) Sin título [Fotografía de la autora]

