

# отстранение



ser-a -la-vista





# отстранение

Martina Marrero

Trabajo de Fin de Grado en Bellas Artes  
Proyectos Transdisciplinarios  
Facultad de Bellas Artes  
Universidad de La Laguna

Tutorizado por Adrián Alemán Bastarrica y  
Ramón Salas Lamamié de Clairac

2024



*A todas las que me agarran de  
la mano en la autopista*



# Índice

Palabras clave	7
<b>La suspensión del juicio</b>	<b>9</b>
<b>Desfamiliarización</b>	<b>21</b>
<b><i>Glitch</i> como desviación</b>	<b>27</b>
<b>Manipular/Enrarecer</b>	<b>31</b>
<b>Lo ‘raro’ no es tan raro</b>	<b>43</b>
<b>Sobre el tránsito, la entropía y el desorden</b>	<b>51</b>
<b>Lo siniestro y la siniestralidad</b>	<b>61</b>
Anexo	66
<i>Collision Road</i>	
Bibliografía	75

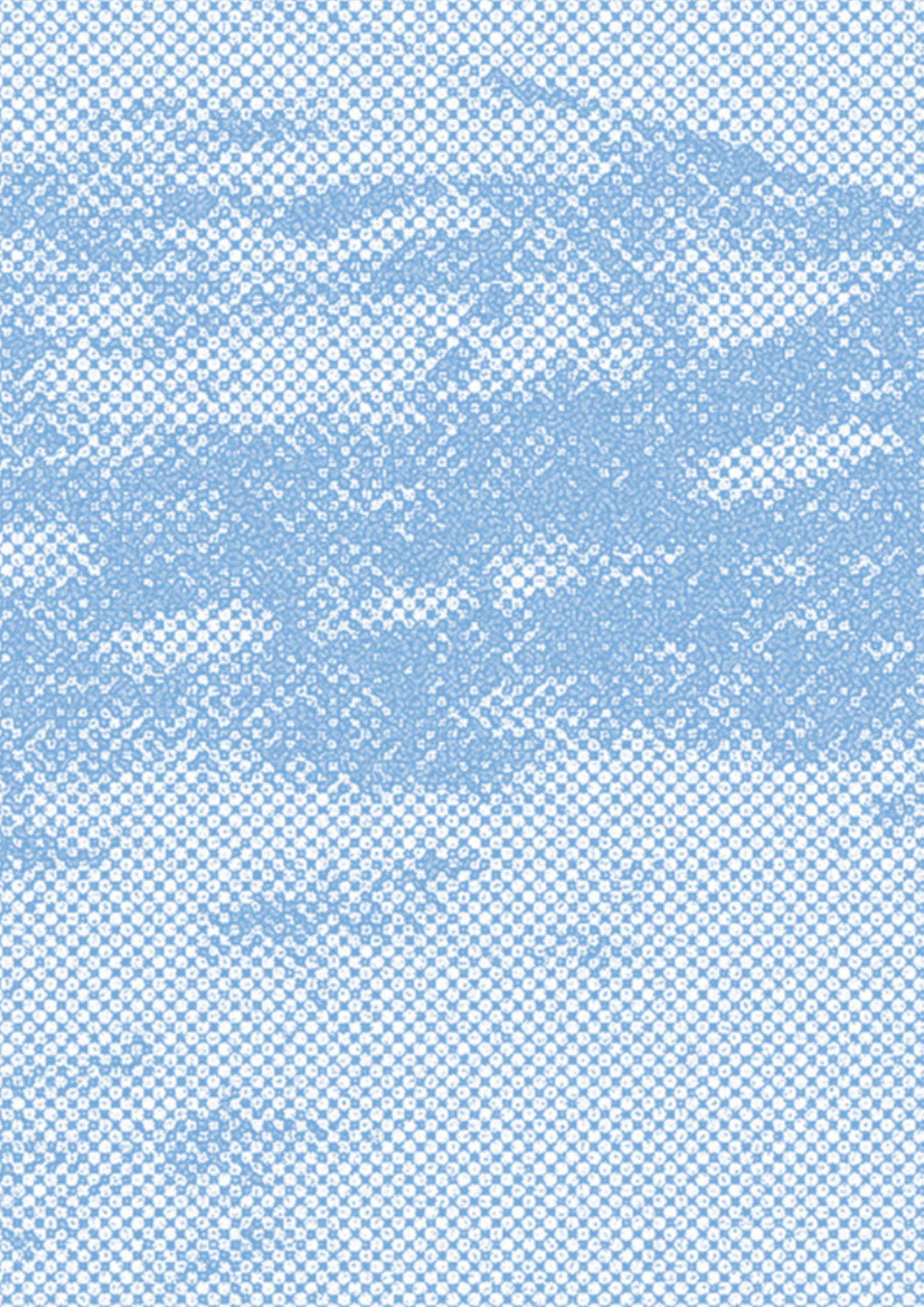




# *Palabras clave:*

*Epojé*, desfamiliarización, extrañamiento, realismo especulativo, ser-a-la-mano, accidente, aceleracionismo, *uncanny*, posnatural, realismo capitalista, entropía.







# La sus- pen- sión del jui- cio

La "cotidianidad" requiere de una asunción activa del entorno por parte de los sujetos. Para convivir con lo hiperestimulante del mundo contemporáneo, es necesario lograr una casi involuntaria sintonía entre el sujeto y la lógica del mundo. Lo paradójico es que esta reconciliación casi romántica entre yo y mundo depende de una simultánea y contradictoria disociación entre el yo y lo externo al yo. Nuestra forma de estar en el mundo parte de una disociación entre sujeto y objeto que pone al segundo a disposición del primero, y que convierte el conjunto de la naturaleza en un recurso a explotar insaciablemente. Pero, al deber cumplir con los requerimientos que lo ordinario nos exige, esa disociación debe estar contenida, poco a florada.



Asumimos una individualidad distinguida de lo que no es *yo*, y, así, ratificamos una jerarquía de valores, plenamente integrada en nuestra cultura, que sitúa al objeto en un escalón inferior, susceptible de ser dominado. Y, aunque sea popular y compartida la idea de que el mundo modula al sujeto más que el último al primero, nuestra actitud para con este continúa siendo de total dominación.

Aquella eyección, aquel estar "arrojado al mundo" que formulaba Heidegger, se cancela cuando reparamos en que lo exterior "está ahí" perfectamente disponible, como si se tratase de una enorme escenografía para

transitar sobre ella. Para eso sirve esta distinción automática entre *yo* y no -*yo*, para, precisamente, escenificar el mundo; para pensar nuestras acciones y nuestra presencia como requisito *sine qua non* de la propia existencia y lo exterior como un cúmulo de elementos que modulamos para complementar nuestra forma de vivir.



*La suspensión del juicio*

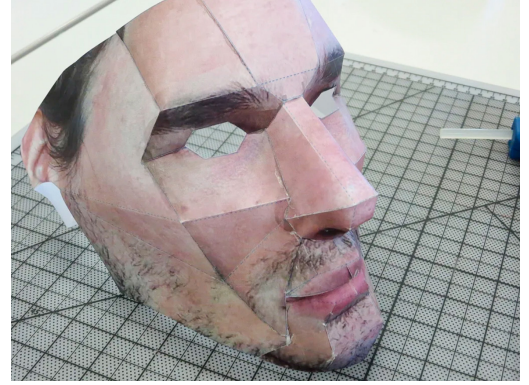
*Limits are  
mere accidents*

# Geworfenheit Thrownness

el estar intrínsecamente situado

## La suspensión del juicio

Esta manera de relacionarnos con el mundo que, *a priori*, nos hace vernos como autónomos y emancipados de todo lo que no sea nuestro propio yo –pero, a la vez, con total disponibilidad de ello– desaparece en la medida que, ocasionalmente, somos capaces de diluir esos supuestos límites; la mayoría de las veces, de manera involuntaria. En el campo de la psiquiatría, lo describiríamos como un proceso disociativo en el que las relaciones entre la experiencia individual, el cuerpo y la fuente de sus sensaciones se disuelven: “la disociación conlleva una especie de apropiarse y desapropiarse de la experiencia en paralelo: mientras que una parte de usted se apropia de la experiencia, la otra no lo hace” (Boon, 2011, p. 33). Este contexto, en el que el entorno luce confuso y lejano, es en el que podemos comenzar a establecer vinculaciones con el mismo desde otra óptica: la de no-dominación. Una mirada que, abstrayéndose de jerarquías, observe desde la horizontalidad. Esta horizontalidad, que permite la experiencia disociativa para con el mundo, explicita en nuestra vivencia la extrañeza que supone el propio existir y las demandas que emanan de él.



“Tal y como se ha venido presentando, queda claro que la actitud natural se tilda como una actitud acrítica e ingenua frente a la realidad (...), y que recibimos sin discusión como lo más obvio y comprensible, dejando al margen la vida subjetiva como constituyente de sentido”

(Aguirre, 2014, p. 82).

Fig. 2  
Máscara de papel. Extraído de [Instructables.com](https://www.instructables.com)

Fig. 3  
Reflejo de una nube en un charco de agua. Autoría anónima (s.f.). Extraída de Pinterest.

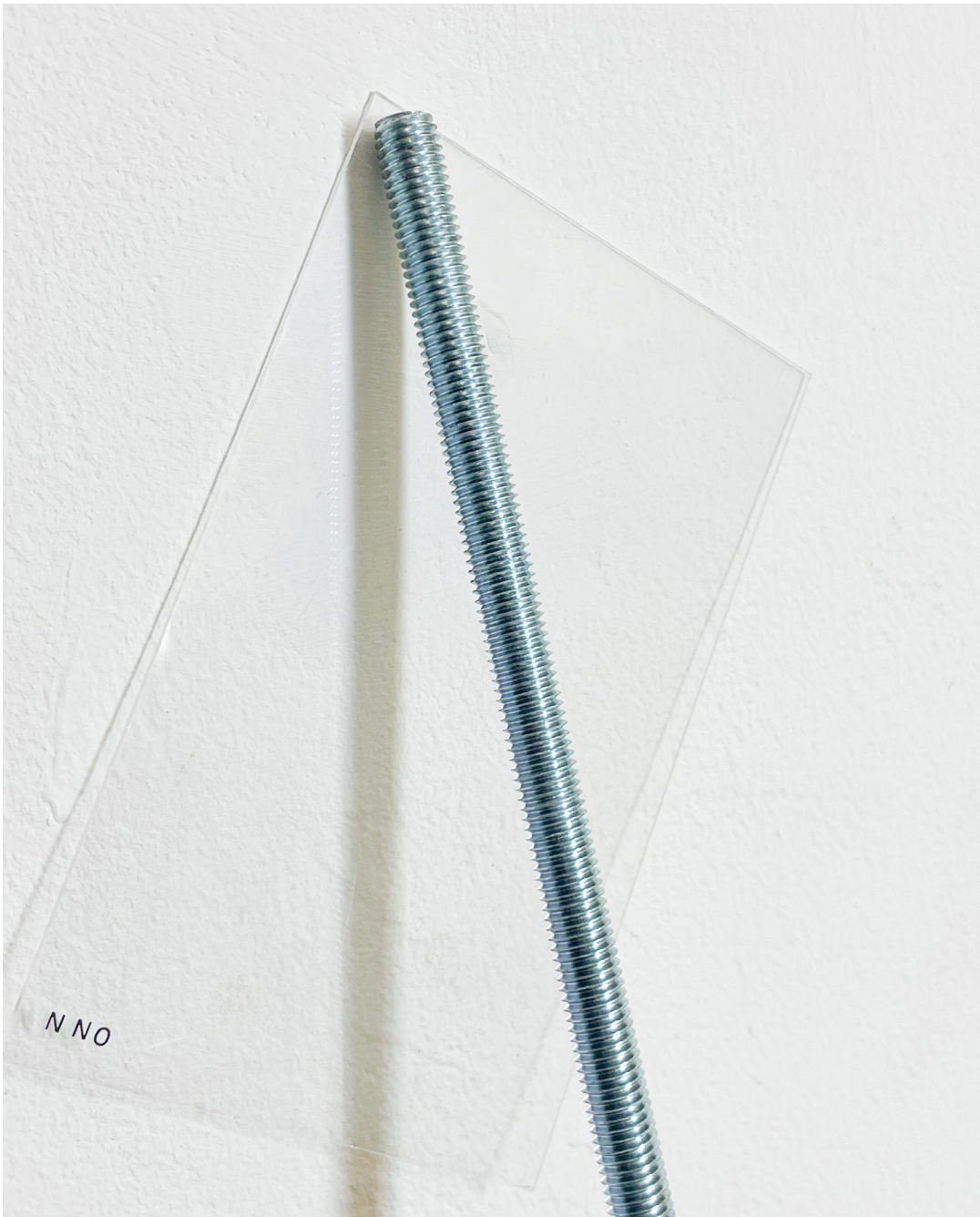














## La suspensión del juicio



La fenomenología de Husserl introduce la *epoché*, o suspensión del juicio, como una técnica para aproximarse a las cosas mismas, neutralizando la conciencia que actúa como filtro en nuestra interacción con el mundo. En su intento de lograr una percepción neutral y universal de los objetos, la *epoché* elimina todos los adornos culturales que acompañan la cognición, despojando al mundo de su familiaridad y distanciándolo de nuestra expectativa de accesibilidad inmediata. La *epoché* fenomenológica se concibe tradicionalmente en términos verbales, como una suspensión de los conceptos y categorías que aplicamos automáticamente a los fenómenos. Mi trabajo se interesa por la posibilidad de plantear una *epoché* en el ámbito visual: un reenfoque del objeto que altere su familiaridad y su forma habitual de aparecer ante nosotros.

Fig. 5 y 6  
Detalles de *Type Error*





Sin título  
Cinta americana y papel  
vitela  
140 x 120 cm.  
2022



отстранение



Para Viktor Shklovski (1893, San Petesburgo - 1984, Moscú), figura clave en el formalismo ruso, la cotidianidad hacía que todo se volviese automático. Así, propuso la *ostranenie* (extrañamiento), como método literario para re-aproximarse a todo lo que se habían vuelto rutinario, asumible y predecible. Ese extrañamiento caracterizaría la función estética del lenguaje, que suspendería su dimensión comunicativa para centrar su atención en el referente mismo.

Así, parte de mi trabajo nace del interés por “enrarecer” en el plano visual el orden de las connotaciones, dispersarlas e instalarlas en una disposición paradójicamente analítica, a través de una supuesta frialdad que “racionalice” y, así, “legitime” el método, enfrentando esa pulsión que convoca el orden, lo científico, lo lógico ante la aleatoriedad del fragmento, del fallo, de lo deconstruido. En este marco, las piezas emergen del interés por implementar una especie de suspensión del juicio visual, con el propósito de extrañar el objeto de la percepción, aislándolo de sus connotaciones habituales. Ese desplazamiento incluye no solo el objeto visual en

sí, sino también los signos gráficos que utilizamos comúnmente para mapear sus relaciones y significados.

En abril de 2007, la Goldsmith, University of London, reúne en una conferencia a los filósofos que darían nombre al realismo especulativo. Graham Harman, Quentin Meillassoux, Ray Brassier e Iain Hamilton Grant coincidieron en su crítica a lo que denominarían “correlacionismo”. Esto es, el pensamiento que, dirigido a los objetos, privilegia la relación que establecen con los sujetos, enfoque que bebe de la relación jerárquica y dominante para con ellos comentada al principio de este trabajo y que los referidos pensadores plantearon críticamente en continuidad con el antropocentrismo moderno. El realismo especulativo cuestiona las corrientes que defienden que las cosas están “íntimamente ligadas a sus propósitos, y estos a su vez a otros propósitos” (Harman, 2005, p. 75) y sugieren concebir autónomamente las cosas: reconocer la existencia de entidades independientes de nuestras representaciones de las mismas.

+

# Des- fami- liari- za- ción

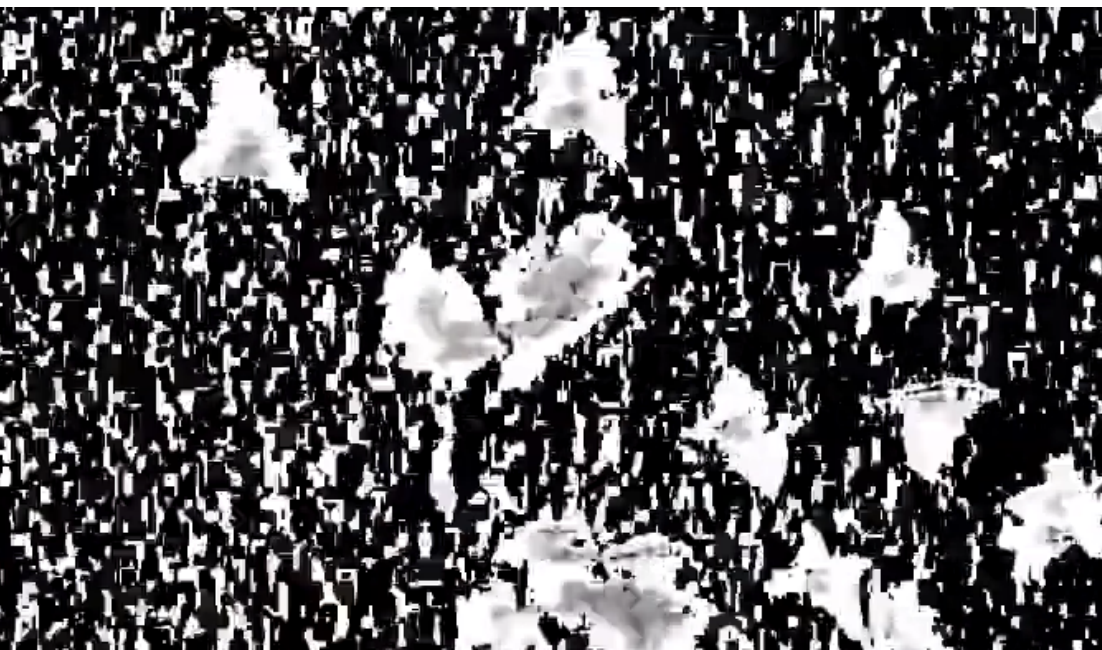
>

En *Paisaje liminal* (2023) se despliegan de forma esquemática imágenes que captan, como instantáneas, estados que no son más que umbrales a otros estados; que no señalan un fin en sí mismo sino el paso a otras cosas. Una vez más, ese orden de relación, que le da a las cosas su cotidiana disponibilidad, se convierte en objeto de una suspensión estética. La propia transitividad se pone en evidencia enfatizando el ruido como un disruptor del “entendimiento” más inmediato y proponiendo rutas simultáneamente frustradas.

+

Estas conexiones que ponen los objetos en relación con frecuencia se representan visualmente mediante herramientas gráficas que, a menudo, se pasan por alto debido a su naturaleza “puramente” funcional. Desde esa conciencia, mi investigación artística no solo busca cuestionar (la representación de) los objetos que los esquemas “correlacionan”, sino también los esquemas mismos que realizan desapercibidamente estas correlaciones, desafiando de esta manera la disposición intrínsecamente humana a establecer tales relaciones y destacando que dicha relación no es más que una representación que, convertida en referente, se convierte en objeto de una función estética, en un referente autorreferencial.

En *Concrete Bursting* (2022) trato de perseguir, con la cámara, una bandada de pájaros que parecen irse deshaciéndose y fundiéndose con un cielo entorpecido y desprovisto de su habitual planitud.

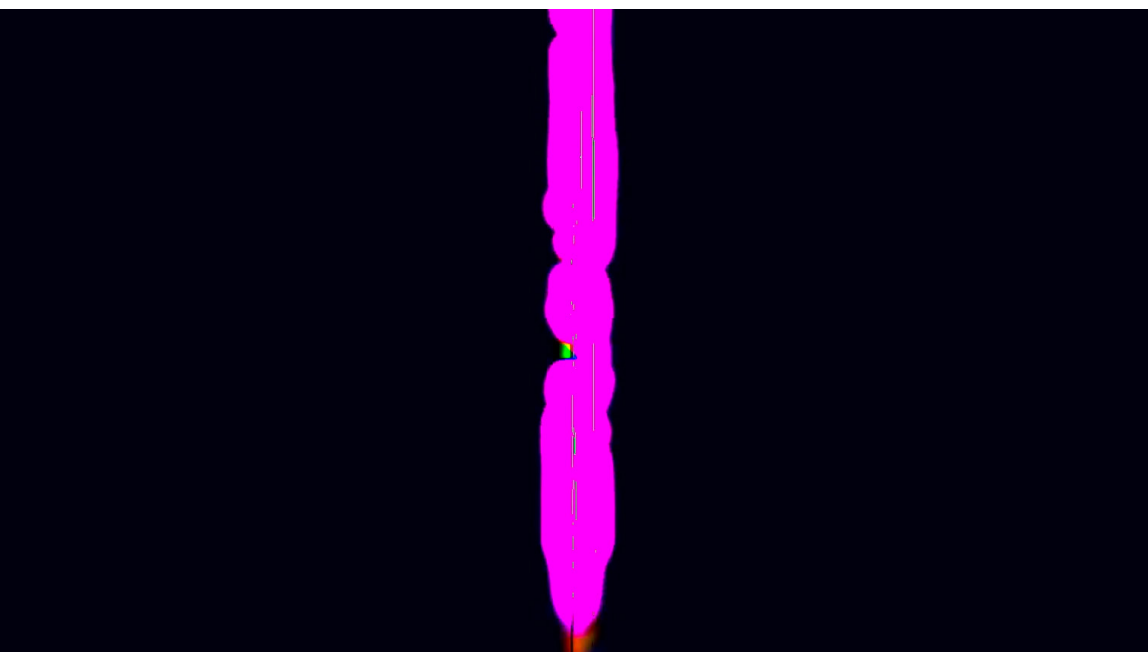
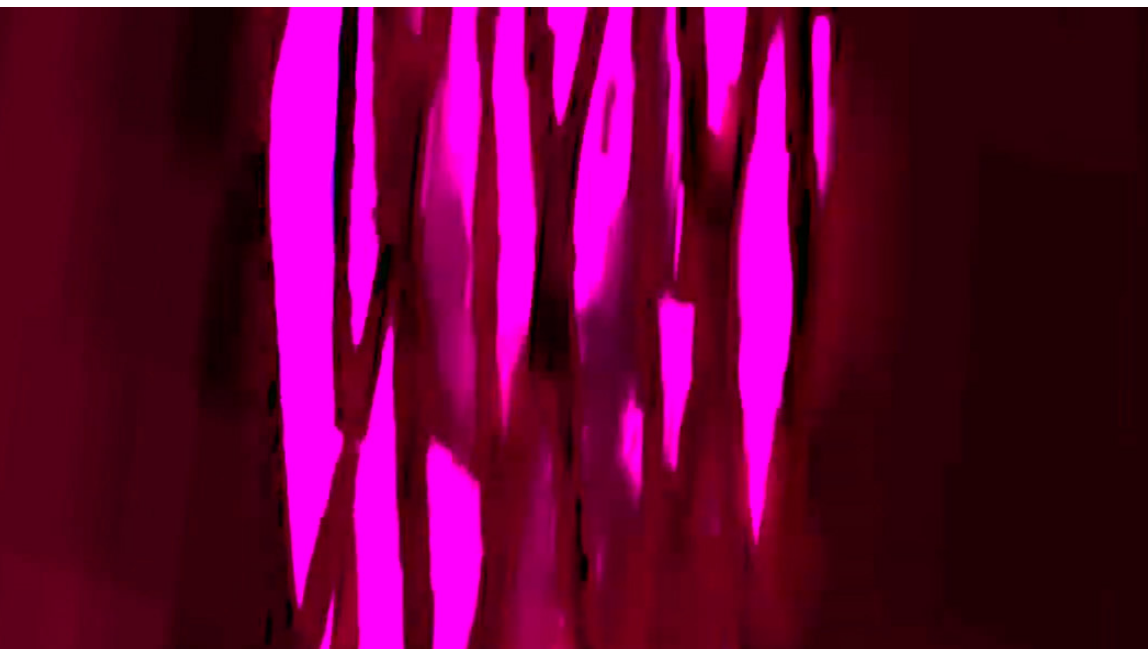


Detalle de *Concrete  
Bursting*  
0'57"  
2022



## Desfamiliarización

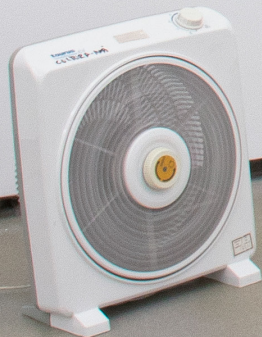
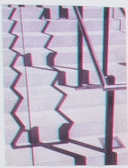
En ASPHYXIA (2023) se observa el proceso de entorpecimiento de un ventilador que, sometido a exageradas manipulaciones de edición, va progresivamente adquiriendo una forma de *glitch* permanente. Esta especie de extracción de las formas más intuitivas del objeto, que las vuelve distantes e incómodas, hace que nos acerquemos, con más precisión a sus cualidades estéticas. Harman sostiene que cuando una herramienta ve interrumpida su funcionalidad, tomamos conciencia de las propiedades ocultas de ese objeto, hasta ese entonces invisibles (idem, p. 93). Cuando liberamos a las cosas de su finalidad y su concepto, es cuando se convierten en objetos estéticos, aptos para ser pensados sin intermediarios.



<https://www.youtube.com/watch?v=m8WO8oeaE-8>

frames de ASPHYXIA  
1'41"  
2023















# ***Glitch*** **como** **des-** **via-** **ción**

La fotografía digital es especialmente apta para provocar instantes de perplejidad o no-reconocimiento en tanto que no necesariamente tiene un referente (a diferencia de la relación inicial entre la imagen analógica y su objeto) y tiene, además, la capacidad de generar *glitch*.

Con el nombre de glitch nos referimos a un error, un fallo en el software que genera una puntual distorsión o defecto visual/funcional en un entorno virtual. Dentro del mismo marco, el *bug* ("insecto" en inglés), actúa como un *glitch* pero con continuidad, repercutiendo con más intensidad en la operatividad de aquello en donde aparezca. Es, en esencia, un imprevisto que entorpece "algo", dentro de un "algo" cuyos cimientos no habían sido asegurados en su totalidad.





Fig. 7  
Figura del videojuego *Sims* parece emerger del césped rodeado de agua. Autoría anónima (s.f.). Extraída de *Google Images*.

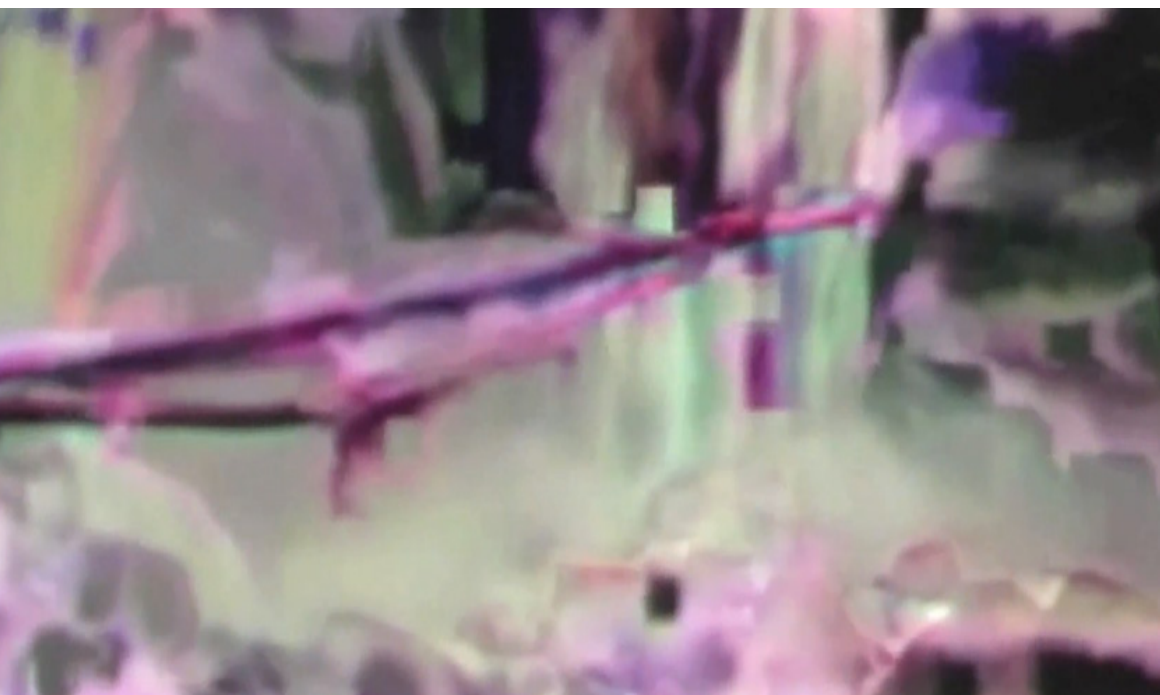
Podríamos prever que, en el ámbito de los videojuegos, estos imprevistos formales/funcionales serán vistos como estorbos indeseados para quien esté, de manera literal, al mando. Pero desde la óptica estética, también expresan deformaciones que confrontan de manera directa nuestra asunción de la prevalencia de la idea y que, junto al asombro que genera su manifestación imprevista, aumenta su apariencia siniestra. El *glitch* o el *bug* representan con claridad cómo el error en la funcionalidad de una cosa detona un proceso de familiarización subyacente que reconduce de manera radical las cualidades de su representación.

Esto sugiere una ligazón temprana entre el glitch o el fallo y lo siniestro en al menos dos direcciones: por un lado, el fallo en la digitalidad desgarrar la trama textual y hace irrumpir elementos audiovisuales inesperados, traicionado así una promesa de contacto que deviene extraña e inquietante; por el otro, la máquina (digital o no), que falla y parece cobrar vida, como sucede con el Golem y otros autómatas, confirma la potencia cultural del doble como motivo propio de lo siniestro (algo que ya había sido comentado por Freud). (Maté, 2019, p. 170)

El *glitch* es, entonces, un algo que no se desea ahí. Una cosa que, para la prevalente mirada utilitarista, resulta obscuro, literalmente fuera de espacio, lugar y forma. Algo que pertenecería a alguna otra cosa. No se sabe qué ni se sabe cómo, pero se sabe que no es ahí. Un algo a evitar por la evidente incomodidad que suscita. Pero, habría que preguntarse: ¿El glitch desvela nuestra incapacidad de controlar un sistema que, presumiblemente, dominamos? ¿Revela, así, la autonomía de los objetos para operar de forma independiente?, ¿y de las ideas para autodefinirse?

**Todo uso de una cámara implica una agresión.**

**(Sontag, 1973,  
p. 17)**





*Cógela*



# Córtala

Dentro de la variabilidad de información visual que caracteriza la cotidianidad contemporánea, la condición de la imagen reside en su manipulación. Ya Joseph Kosuth, Douglas Huebler, Lawrence Weiner o Sol LeWitt, hace más de medio siglo, se desviaron del formalismo del arte moderno y entendieron el objeto de la práctica artística no como fin sino como medio a algo.

Es importante señalar que al trasladar la carga artística a lo cognitivo, lo que se produce es una ampliación del propio concepto de arte. Para el conceptual el objeto es el medio que posibilita la reflexión, sin entrar a valorarlo estéticamente, al menos en un principio.  
(Aznar & López, 2019, p. 40)

De esta forma, y en un mundo que ya habían anunciado como saturado de imágenes, el sentido de la práctica artística dejó de residir en la creación total y absoluta –que necesita de la “originalidad” en un contexto visualmente sobreabundante– sino en la intervención en lo que ya “viene dado”. Desarticular, romper, fracturar y, a raíz de ahí: componer. Si ampliamos nuestra definición de “imagen” y la entendemos desde esta cultura de la “remezcla”, que Steyerl aborda a partir del análisis de la imagen “pobre” (de las consecuencias y posibilidades de sus incesantes procesos de manipulación, apropiación y transformación), entendemos, entonces, el acto de “jugar” (*play, jouer*) con la imagen como propulsor de nuevos lenguajes y nuevos diálogos ante la misma.

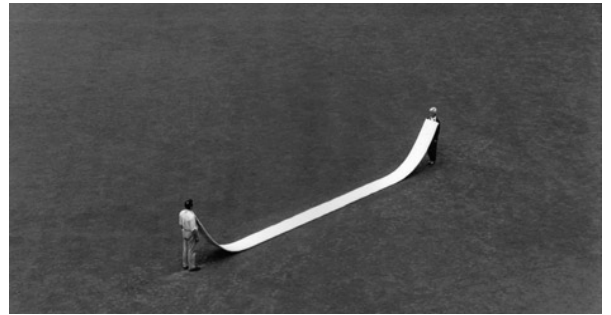


Fig. 8  
Elfmeterbahn (Nr. 5, 1. Werksatz).  
Franz Erhard Walther, 1964.

# Ma- nipu- lar/ En- rare- cer



# guide to an resurrection

## 1 the impact



Small text block



Small text block



Small text block



Small text block



## 2. the autopsy

Small text block

# n instant on

## 3. redemption





# e to an rection

Unforeseen accidents and resulting trauma present complex challenges across various domains, including engineering, psychology, and healthcare. This article delves into the technical facets of accidents and the subsequent psychological trauma, examining their interplay, impacts, and potential mitigation strategies.

Drawing insights from interdisciplinary research, this discourse aims to enhance understanding and foster proactive approaches towards accident prevention and trauma management.



At its essence, dissociation embodies a rupture in the fabric of consciousness—a splintering of the self from its immediate surroundings and, indeed, from its own corporeal existence. In the wake of trauma, the mind seeks refuge in the recesses of its own labyrinthine corridors, carving out ephemeral sanctuaries where pain, fear, and existential turmoil are held at bay.

This dissociation, while ostensibly a protective mechanism against the onslaught of external stimuli, also serves to isolate the individual from the ineffable beauty of the aesthetic experience.





# 3. redemption

ve retreat,  
a defense  
against the  
overwhelming  
s as a portal  
realms of  
ce.

In the tapestry of human existence, trauma weaves its threads, distorting the very fabric of being. Dissociation, its silent companion, erects barriers between the self and reality, fragmenting the unity of consciousness. Departing from conventional psychological frameworks, this exploration delves into the transformative potential of the aesthetic experience in healing trauma and dissociation. Through the lens of aesthetic philosophy, we embark on a journey of existential rediscovery, where the encounter with the aesthetic transcends mere beauty, offering solace and integration to the fragmented self.

Aesthetics, far from being confined to the realm of beauty, encompasses the entirety of the sensory experience—the interplay between perception, emotion, and cognition. Rooted in the Greek word "aisthesis," meaning perception or sensation, aesthetics invites individuals to engage with the world in a manner that transcends the mundane. It is an embodied, immersive encounter that transcends the confines of language, offering a profound communion with existence itself.





# 1. The impact



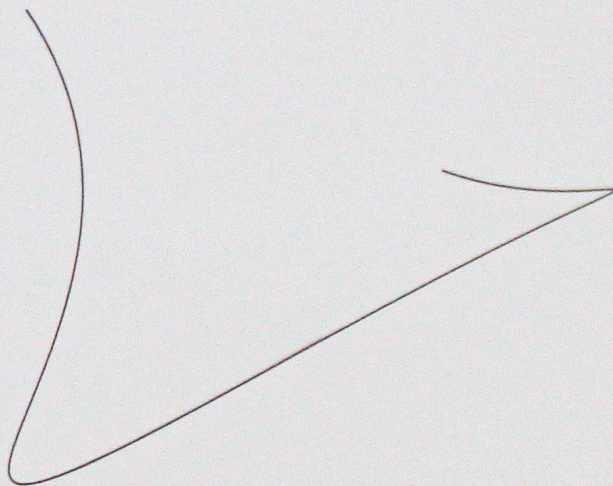
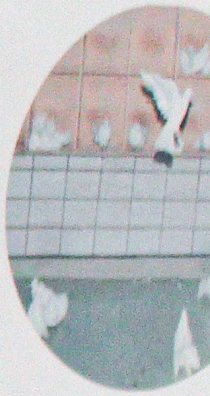
Understanding the technical dynamics underlying accidents and their subsequent trauma is imperative for devising effective preventative measures and providing adequate support to affected individuals.





Unforeseen accidents and resulting trauma present complex challenges across various domains, including engineering, psychology, and healthcare. This article delves into the technical facets of accidents and the subsequent psychological trauma, examining their interplay, impacts, and potential mitigation strategies.

Drawing insights from interdisciplinary research, this discourse aims to enhance understanding and foster proactive approaches towards accident prevention and trauma management.



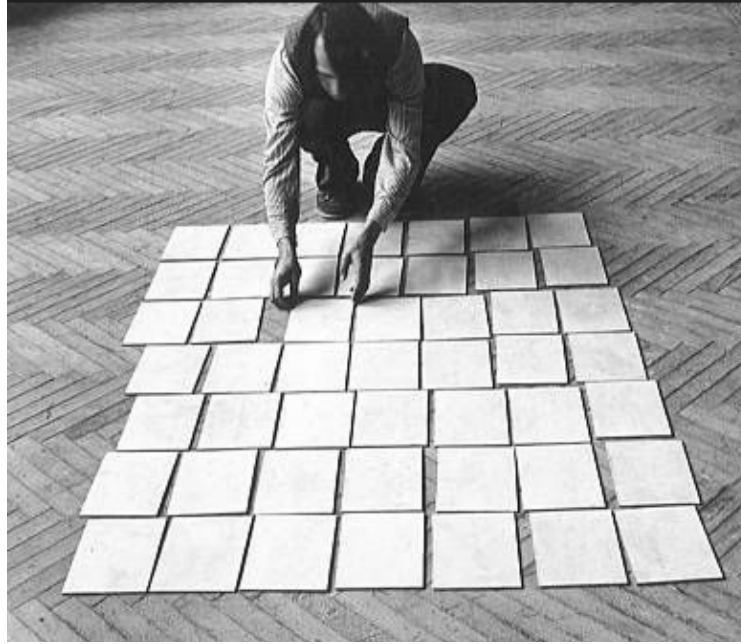
Whether occurring in industrial settings, transportation systems, or everyday life, these events not only cause physical harm but also inflict psychological trauma on individuals involved.





> *Guide to an Instant Resurrection*  
 Papel satinado  
 118 x 84 cm.  
 2024

Fig. 9  
 Franz Erhard Walther, (s.f.).



Si aplicamos la lógica del correlacionismo, entender la imagen como una entidad dependiente de otras, tal vez “coherentes” o tal vez “incoherentes”, es reconocer la insustancialidad de la imagen por sí misma: es reclamar vinculaciones, nexos, correlaciones para legitimarla en un contexto en el que ya, por sí misma, no “resuena”. Así lo explica Boris Groys (Berlín Este, 1947), en relación al pensamiento de Siegfried Kracauer ante la fotografía: “No estamos contenidos en nada, y la fotografía reúne fragmentos en torno a una nada” (*Devenir obra de arte*, p. 23); “Para Kracauer, toda fotografía es apenas un inventario general de fragmentos diversos o detalles sin unidad exterior” (ibíd, p. 24). El trabajo fotográfico puede ser visto como un trabajo acumulativo, en mayor o menor medida, de aquellas pistas, aquellos conatos, rastros, fracturas y manipulaciones de lo visible. De este modo, la construcción de una imagen no es más que la acotación de múltiples y diversos elementos ordenados, en distintas capas, entre sí.

En esta suerte de *epojé* inversa, en la que en lugar de eliminar todos los atributos de la conciencia que rodean al objeto, eliminamos el objeto y dejamos solo su

vestimenta cultural, percibimos cómo esta **envuelve una nada**, lo que desmorona toda la maquinaria representativa.

La manipulación de la imagen y la consecuente creación de otras “nuevas” y “autónomas” puede, también, traer consigo una especie de extrañamiento de lo ya conocido que concluya en un nuevo acercamiento, no ya solo a la construcción de nuevas narrativas y significantes, sino al “conocer” en sí mismo. A la posibilidad de acercarse a lo que nos falta por “conquistar”, por “entender” o a, directamente, deshacernos de nuestro impulso a querer “entender” y abrazar nuestra condición humana: la de querer asentarse sobre un suelo construido a base de certezas que nos permita funcionar dentro de un engranaje socioeconómico que trata de anular cualquier duda “fructífera”. Fisher explica esto bajo el término de “interpasividad” (acuñado con anterioridad por Robert Pfaller): “La tarea de la ideología capitalista no es convencernos de algo (esa sería la tarea de algún tipo de propaganda), sino ocultar el hecho de que las operaciones del capital no dependen de algún tipo de creencia subjetivamente compartida” (2009, p. 36).





Fig. 10  
*Atlas Mnemosyne*, Aby Warburgs.  
Paneles para la exposición de  
Rembrandt de 1926.

El *Atlas* de Aby Warburg, más allá de un recopilatorio de reiteraciones y evoluciones de representación, símbolos y figuras en la Historia del Arte, es el desencadenante de la tendencia a la apropiación y conjunción de imágenes para la creación de piezas, *a priori*, desordenadas e incoherentes.









*Sin título*  
Medidas variables  
2023

Fig. 11  
Detalle de la pieza





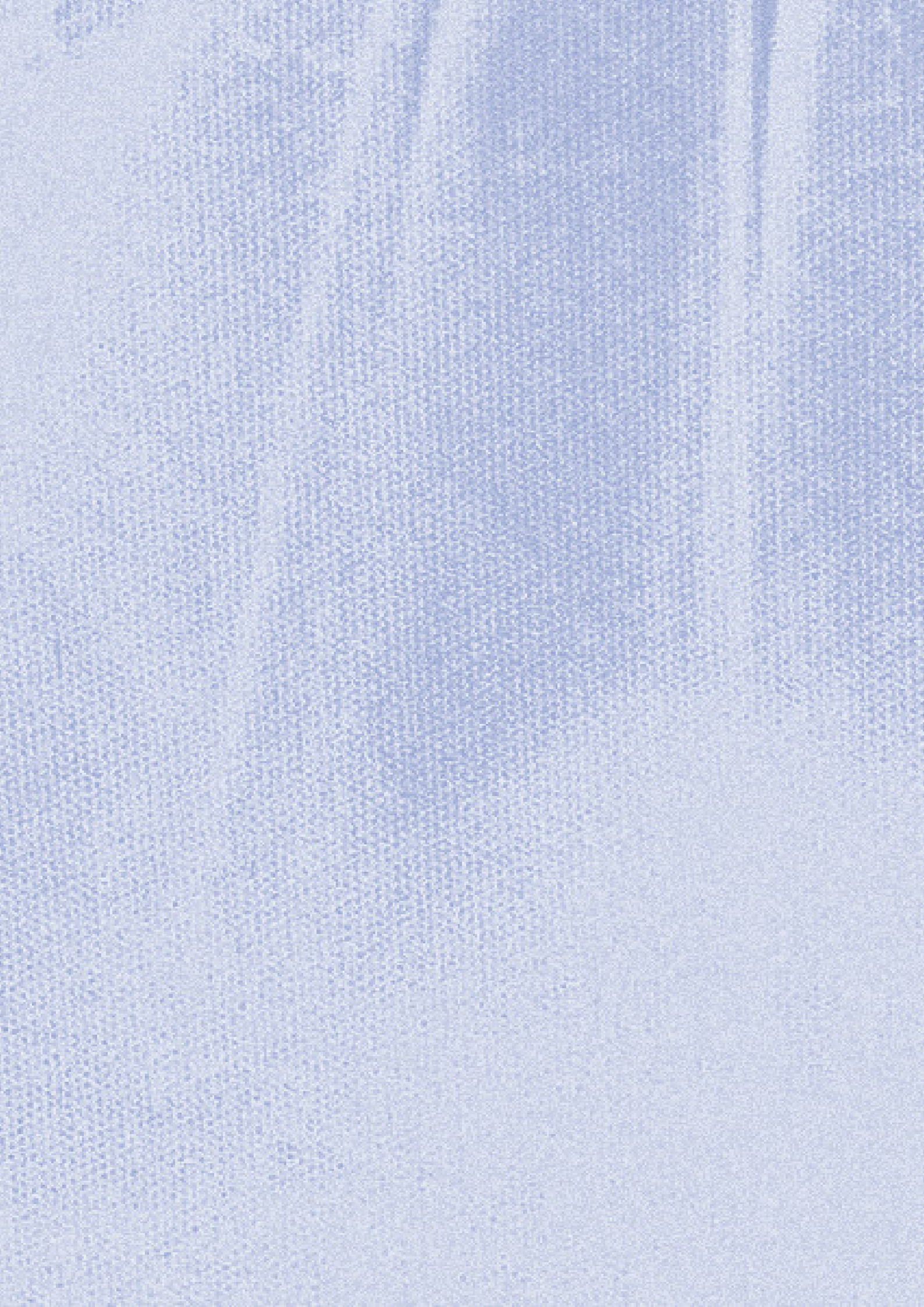




Fig. 12  
Detalle de la cabeza de una muñeca  
de porcelana rota en el asfalto.  
Autoría anónima (s.f.). Extraída de  
*Google Images*.



En *Lo siniestro* (*Das Unheimliche*, 1919), Freud explora la incomodidad que se genera cuando lo familiar se vuelve extraño, o cuando las líneas divisorias entre la fantasía y la realidad se difuminan. Freud señala que lo *uncanny* (“siniestro”, en su traducción al castellano) no está tan ligado a los estímulos externos como arraigado al inconsciente, especialmente al retorno de lo ‘reprimido’. De esta forma, postula que lo siniestro se manifiesta “Cuando hay incertidumbre intelectual sobre si un objeto está vivo o no, y cuando un objeto inanimado se vuelve demasiado parecido a un objeto animado” (Freud, 1919, p. 233). El padre del psicoanálisis postula que la repetición y la duplicación es central para entender lo siniestro. Y, explora, así, cómo la aparición de un doble, ya sea físico o psicológico, genera una sensación de malestar generalizada al confrontar las ideas de identidad y singularidad, al desafiar la integridad del yo y sus límites.

Lo  
'raro'  
no  
es  
tan  
raro

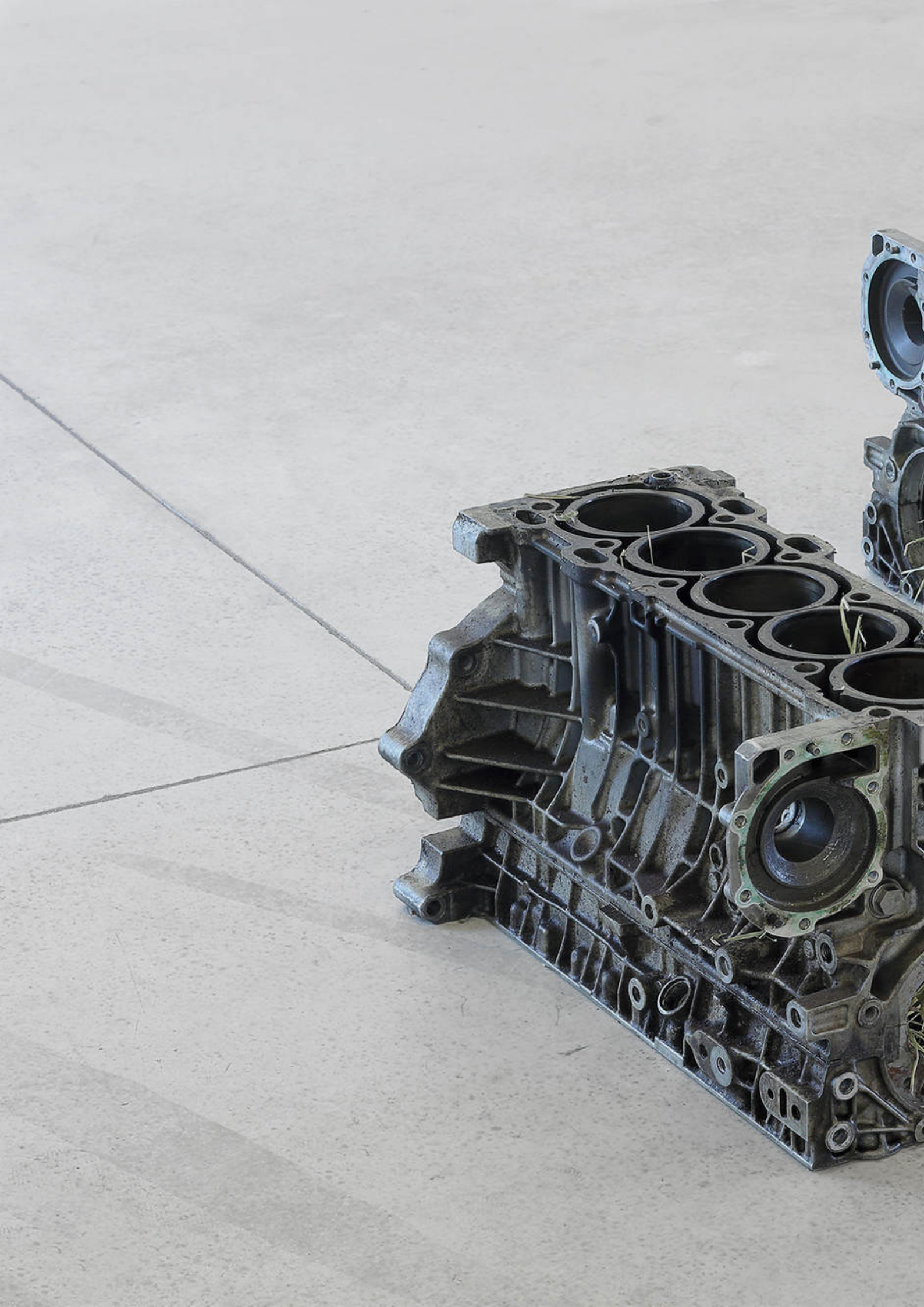


Fig. 13  
S/t. Hang Gao, 2020.

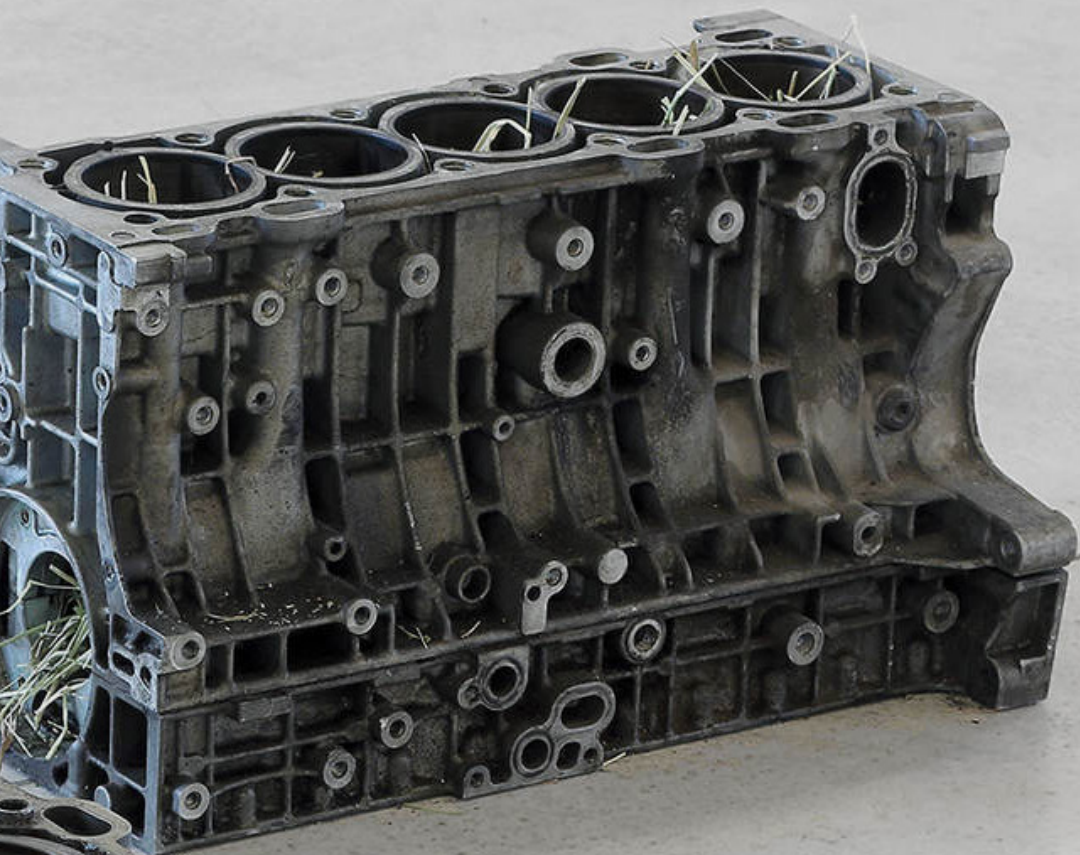


De igual forma, tendemos a excluir y singularizar lo siniestro atribuyéndole algún tipo de excepcionalidad que, pensamos, no le permite encajarse en el plano de lo ordinario. Sin embargo, aquella duplicación que estudiaba Freud se encuentra, en el contexto contemporáneo, plenamente integrada en la cotidianidad. Así lo aseveran las teorías de lo posnatural, que cuestionan la tradicional dicotomía entre naturaleza y tecnología al subrayar cómo la intervención humana transforma y reconfigura los límites de lo que se considera 'natural'. Este enfoque implica una reconsideración de la autenticidad y la pureza originales de los entornos naturales en un mundo puramente técnico. En los planteamientos de lo postnatural (que beben del pensamiento posthumano de Donna Haraway o Rosi Braidotti), la naturaleza no es concebida como el escenario "otro", sobre el cual estamos obligados a operar. Concebirlo como "ajeno" significaría ignorar deliberadamente los rastros permanentes del antropoceno. Es el reconocimiento de la violencia humana, asimilada hasta sus mínimas o máximas expresiones. Aquí hay un salto lógico cuyas fronteras entre lo natural o lo intervenido son tan turbulentas que se presentan a sí mismas como la "propia naturaleza". Así, dice Fisher,

**“Ninguna posición ideológica puede ser realmente exitosa si no se la naturaliza, y no puede naturalizársela si se la considera un valor más que un hecho”, seguido de: “Es bueno recordar que lo que hoy consideramos ‘realista’ alguna vez fue imposible”.  
(Idem, p. 42)**













**La ansiedad surge como un resultado espontáneo al notar que no estamos en casa aun estando en nuestra casa: lo extraño o siniestro freudiano. Las entidades inmensas que la razón humana, ayudada de instrumentos prostéticos de computación, ha detectado, simplemente no encajarán en la cognición humana, pues no son parte de la experiencia fenoménica humana – y además la experiencia fenoménica humana es solo eso: aquello que tocamos, vemos y conocemos-.**  
**(Morton, 2023, p. 69)**







# Sobre el tránsito, la entropía y el desorden

Los procesos entrópicos, naturales o accidentales (si excluimos al accidente de su posible condición natural), atraviesan a la totalidad de los cuerpos vivos y afectan a cada forma y masa de la materia. La única certeza que nos aglutina es nuestra impermanencia formal: todo tiende a desordenarse.



Fig. 15  
Líneas de Nazca, Perú.  
Extraído de *Google Images*.

Fig. 16  
Icnitas de Dinosaurio, Tuba  
City, Arizona. Extraído de  
*Google Images*.





**(...) por miedo a contemplar la enorme trama de aquello que acontece en cada instante:**

**todo lo que acontece se desborda**

**y no estamos seguros del refugio.**

**(Maillard, 2004, p. 67)**

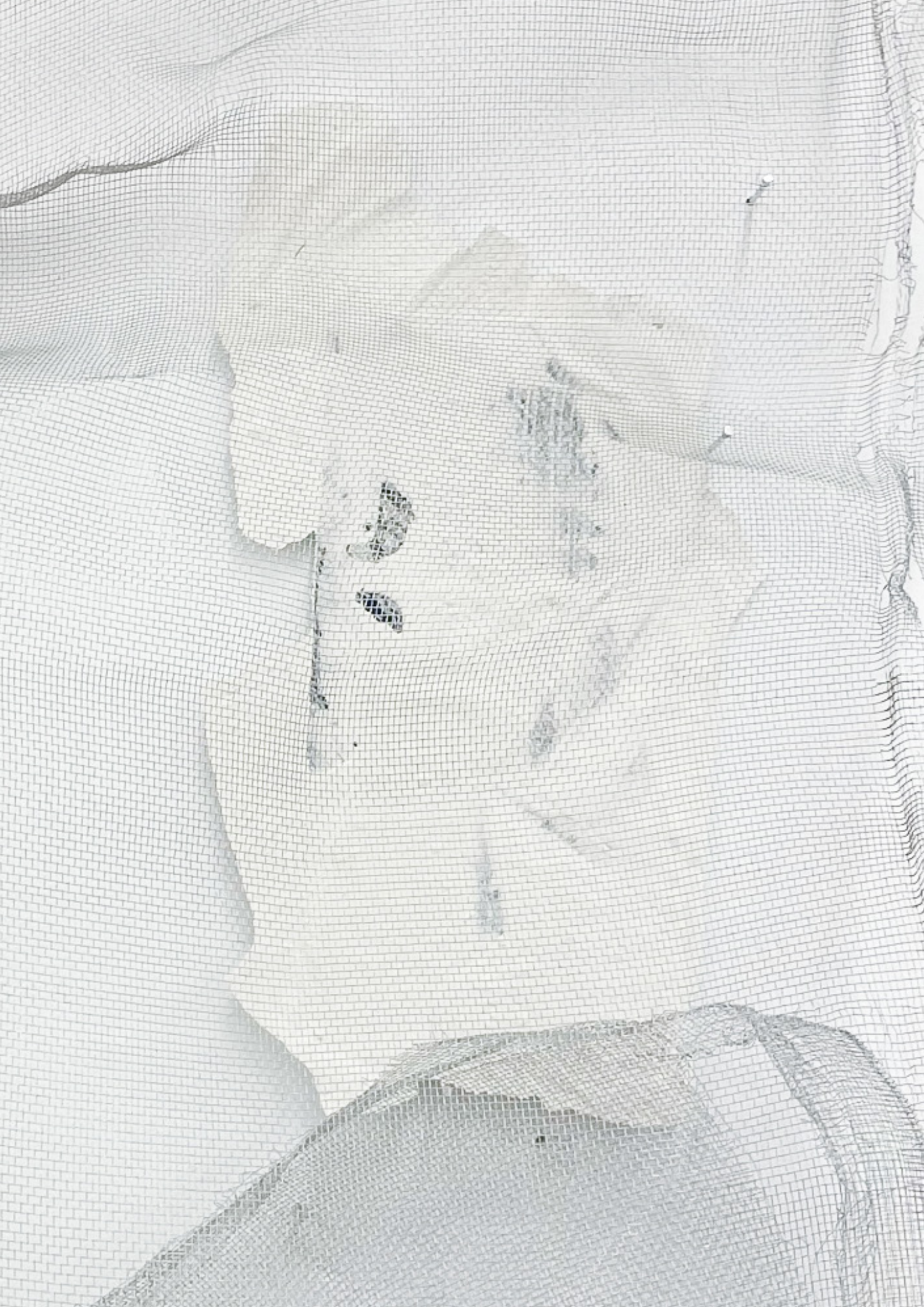














> <https://www.youtube.com/watch?v=dzuhpET3pxI&t=12s>

> Sin título

Malla de alambre, clavos,  
papel y aguaplast  
100 x 80 cm.  
2023

> Detalle de la pieza

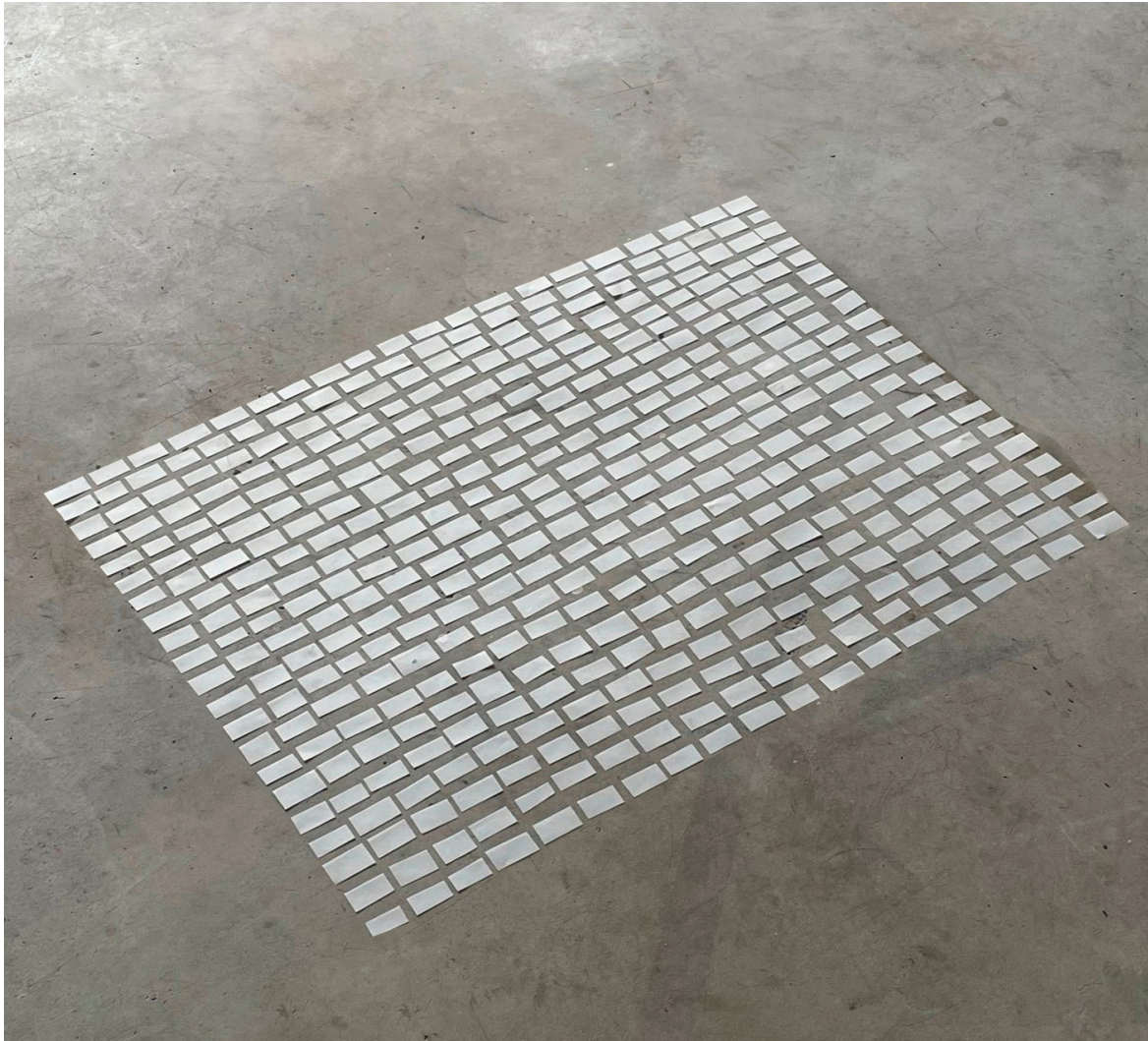


Despersonalizarnos, desposeernos de nuestra condición de sujetos a través de imágenes que expliciten esa insustancialidad a la que estamos adscritas, implica vernos a través del objeto: es despojarnos de las jerarquías materiales y asumirnos como somos: cosas alejadas de los atributos que nos permiten olvidar nuestra insignificancia individual.

Mis piezas tocan ideas diversas, pero a través de un mismo prisma, atravesado por la experiencia del colapso que nuestra generación (la de las nacidas entre 1996 y 2010) ha vivenciado. La de las rupturas, la inestabilidad —en todas sus expresiones—, el “irse” y el “venir de vuelta”, el de no saber sobre qué suelo caminar, el de quedarse absorta ante un escenario vital que nos pertenece a todas por igual y que ataca a la sensibilidad indiscriminadamente.

Fig. 17  
*Sometimes making something  
leads to nothing.* Francis Alÿs,  
1997.





*Sin título*  
Papel vitela  
100 x 90 cm.  
2023







# Lo siniestro y la siniestralidad

En el pensamiento de Paul Virilio, la velocidad emerge como un concepto central que trasciende lo meramente físico para adentrarse en las esferas de lo social, lo político y lo estético. Virilio postula que la aceleración tecnológica y la “democratización” de la velocidad (propias de nuestros tiempos postindustriales), no solo transforman nuestra percepción del tiempo y el espacio, sino que también ejercen una influencia significativa en la configuración de la experiencia contemporánea, confrontándola con una realidad entrópica muy predecible y, por el contrario, poco asumida.

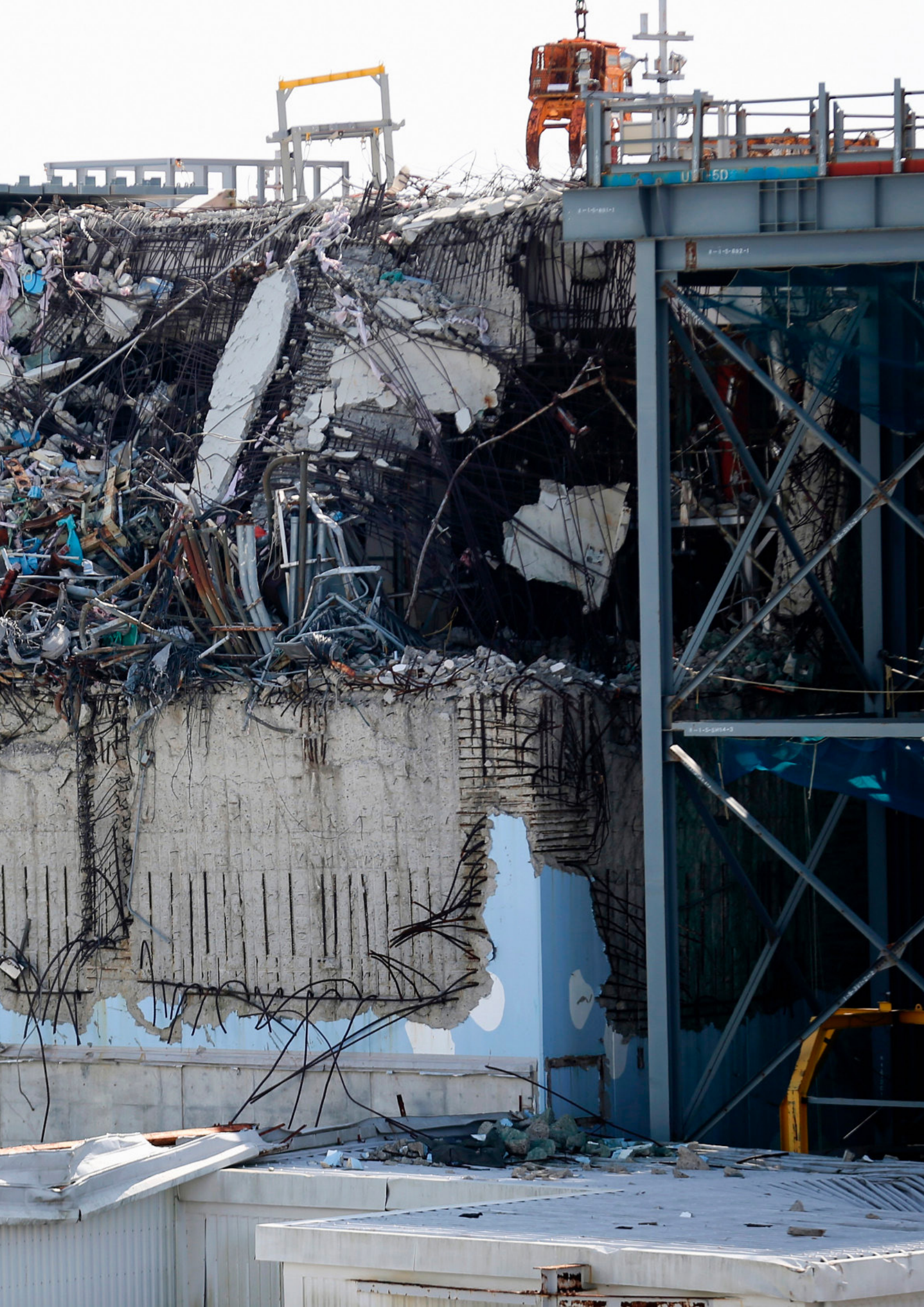
Para Virilio, la velocidad no es únicamente un síntoma del progreso técnico, sino un factor que desencadena consecuencias que, aunque creamos que atentan contra ese mismo “progreso”, son una parte intrínseca de su funcionamiento. **El accidente es sistémico.** El accidente no es un fracaso de una realidad que se suponía benevolente.

La convergencia entre la siniestralidad de Virilio y lo siniestro de Freud radica en la desestabilización de la percepción y la experiencia que ambos autores postulan. En el ámbito de la tecnología y la velocidad, Virilio nos confronta con la inminencia del accidente como un desgarramiento en la trama de lo cotidiano, una manifestación de la vulnerabilidad estructural de nuestra existencia acelerada. Freud, por su parte, nos enfrenta con el retorno de lo ‘reprimido’, una irrupción de lo familiar convertido en extraño que descompone la coherencia de la realidad psíquica.











>Fig. 18  
Exterior del edificio del reactor N°3, central nuclear  
de Fukushima. Extraído de *Google Images*.



El accidente no es ni una excepción ni una enfermedad de nuestros regímenes políticos, no es tampoco un defecto corregible de nuestra civilización: es la consecuencia natural de nuestra ciencia, de nuestra política y de nuestra moral. El accidente forma parte de nuestra idea del progreso... El accidente se ha vuelto una paradoja de la necesidad: posee la fatalidad de ésta y la indeterminación de la libertad.

(Baudrillard, 1976, p.188)



Fig. 19  
Lavadora prendida de fuego. Auto-  
ría anónima (s.f.). Extraída de *Google  
Images*.

Fig.20  
Frame de *Kerosene!* Yves Tumor. 2020.



## Lo siniestro y la siniestralidad

El accidente espanta. El accidente perturba y estremece. Pensar en el cuerpo sometido a una violencia aleatoria e indiscriminada, provocada por lo que, sin embargo, concebimos como esclavo de nuestra lucidez técnica, resulta aterrador. El accidente rompe, desconcierta, fragmenta. Pero también explicita una posibilidad, siempre latente, la de generar el *doppelgänger* indeseado de las cosas, **conservando su símbolo y corrompiendo su forma**. En definitiva, haciendo siniestro a los siniestros: desfamiliarizándolos, pero manteniendo su reconocibilidad, aún revestida en un envoltorio *gore*.

Existe una relación entre la sofisticación de la máquina y su posibilidad de expresar nuevos tipos de violencia, del mismo modo que existe causalidad entre el incremento del número de siniestros y las épocas vacacionales.

La muerte provocada por control remoto es un juego con pocos riesgos, al menos para el espectador de televisión. La devastada autopista de escape de Basora parecía un atasco de tráfico abandonado para oxidarse, o un set de filmación de Mad Max desechado, el último auto-gedón. La ausencia de combatientes, y mucho menos de muertos y heridos, suprime cualquier reflejo de compasión o indignación, y crea la impresión apenas consciente de que toda la guerra fue una inmensa carrera de demoliciones en el que casi nadie resultó herido y que incluso podría haber sido divertido.  
(Ballard, 1997, p. 11)

Crash  
Crash  
Crash



*Anexo*

somewhere along  
the route

# collision road

*Collision Road* (2024) se plantea como un proyecto de autoedición que aborda el imaginario de la carretera desde sus riesgos y amenazas, hasta lo exitante de concebir una posibilidad fatal, siempre latente. <

<https://www.youtube.com/watch?v=xs7tx8NzPW8>



1870  
1871







I, II y III. Autoría anónima. Imágenes extraídas de Pinterest.













# Bibliografía

Aznar, Y. & López, J. (2019). *Arte desde los setenta: prácticas en lo político*. Editorial Universitaria Ramón Areces.

Ballard, J. G. (2002). *Guía del usuario para el nuevo milenio*. Minotauro.

Baudrillard, J. (1976). *El intercambio simbólico y la muerte*. MonteAvila Editores.

Freud, S. (1919). *Lo siniestro. El hombre de arena*. Ménades editorial.

Fisher, M. (2009). *Realismo capitalista*. Caja Negra editora.

Groys, B. (2023). *Devenir obra de arte*. Caja Negra editora.

Harman, G. (2019). *Hacia un realismo especulativo*. Caja Negra editora.

Maillard, C. (2004). *Matar a Platón*. Tusquets Editores.

Maté, D. (2019). *Modalidades de lectura de lo siniestro desde el glitch en el videojuego: viejos temores, nuevos placeres*. Asociación Chilena de Semiótica.

Morton, T. (2023). *Arquitectura sin naturaleza*. Bartlebooth.

Susan, S. (1973). *Sobre la fotografía*. Penguin Random House Grupo Editorial.

VV.AA. (2015). *Vivir con disociación traumática*. Editorial Desclée de Brouwer.



