CÓMETE LA NATURALEZA MUERTA

Dirección artística:
Victoria Aime

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE DERECHOS SOCIALES Y AGENDA 2030
injuve
C!
Las Armadías

PRÓLOGO
Victoria Aime

LA BOCA
Jose W Paredes y Ujna

VÍDEOS

LA CABINA DURA

EL FESTÍN AMARILLO
Victoria Aime y Marie Delgado

TALLERES

Esfuerzos sonoros
José Luis Bustillo

l Texto de enjuague artístico
Antonio Ferreira

That girl
Ana Rocío Dávila

@eattheart
Álvaro Caboalles

Comer carnaval, o la antropofagia controlada
Victoria Aime

CONFERENCIAS

El hambre emocional
Carolina Lejárraga Fernández

Máquina de deseo del yo
Margot Rot

Give me more (triggers).
En busca de la satisfacción inmediata
Gloria López Cleries y Ailen Lucía

Comer es un acontecimiento biológico, diario y necesario para nuestra supervivencia como especie mamífera. Sin embargo, como especie racional y sociable, adoradora de los sistemas, no nos hemos olvidado de convertir este acto en acontecimiento cultural y estético (y por ende emocional) digno de ser analizado desde todos sus ángulos.

En la era de Internet y sus metaversos, se puede decir que casi toda la vida *offline* ha encontrado su modo de existir *online*. Dicho rápidamente, se puede ir de *shopping online*, se puede tener sexo *online* y se puede comer *online*, sí. La voracidad, la glotonería, el empacho existen *online* y lo podemos experimentar sin acudir a la materia perecedera del *offline*, sin olores ni platos que fregar. (No les ha faltado tiempo a los llamados pecados capitales para abandonar la carne y expandirse por la red.)

El alimento pierde su cualidad material para convertirse en signo dotado de su propia semántica. Ha aparecido un lenguaje que no precisa de vocablos, pero no carece de sentido, al contrario, nos encontramos en el centro de la sensibilidad. En base a este lenguaje, se ha desarrollado una serie de fonemas con posibilidades de combinación ilimitadas. Este nuevo lenguaje se merece la invención de una grafía propia, sin embargo, con nuestra limitada ortografía podemos hacer intuir al lector sus sonoridades: Fs, Gjlgj, Mñññglllmmm, Ñññgllmm, Mjgkrl mn, (J)hhaaaaa, Grlp mgkrlmn… O tal vez este lenguaje no precise de la escritura y pertenezca simplemente a una tradición oral anterior al primer grito.

Al perder su condición material, el alimento se deshace de lo que hasta ahora era su destino, es decir, su consumación, y se vuelve eterno, cualidad que ya había adquirido con el arte pictórico de los bodegones, pero que aquí además se forma y se deforma ante nuestros ojos, haciéndose repetible e inagotable. (No sabemos si estamos frente a un milagro o frente a un castigo mitológico.)

Todo esto tiene un nombre exótico: *Mukbang*, contracción de dos palabras coreanas, *meokda* («comer») y *bangsong* («difundir»), que se podría traducir por «emitir mientras se come». Corresponde a toda una serie de personas que se dedican a cocinar y consumir, frente a cámara y micrófono, grandes cantidades de alimentos para luego colgar sus vídeos en Internet.

Cómete la naturaleza muerta es un laboratorio dedicado a la investigación y a la experimentación en torno a esta práctica en boga en las plataformas de vídeo en Internet y que se hermana con otra práctica de nombre no menos exótico: *ASMR*, siglas de *"Autonomous Sensory Meridian Response"*, lo que en castellano se traduce por "Respuesta Sensorial Meridiana Autónoma". Este concepto alude a un fenómeno de placer y satisfacción fisiológica despertado por la percepción de estímulos visuales y/o sonoros comúnmente llamados *"triggers"*. Es un fenómeno experimentado por pocos, lo que no ha impedido que se popularice *online* mediante la producción de vídeos centrados en la creación de esos estímulos.

La sala Amadís del Instituto de la Juventud (C/ José Ortega y Gasset, 71. 28006 Madrid) acogió temporalmente este laboratorio y se convirtió en una boca engullidora y regurgitadora de experiencias vivas mediante una instalación mutante y la programación de encuentros con artistas e investigadoras, talleres y *performances* que se convirtieron en auténticos acontecimientos.

Tras pasar el umbral bucal, empezábamos a escuchar sonidos relacionados con la manducación y nos encontrábamos en una cavidad de tonos rojizos y anaranjados donde dominaba una larga mesa encabezada en cada extremo por dos pantallas que dialogaban retransmitiendo vídeocreaciones de *Mukbang* y *ASMR*. La mesa blanca acogía bodegones, testimonios de los materiales usados en los vídeos o creaciones espontáneas surgidas durante las actividades. Desde una esquina, una voz nos llamaba rezando «Ábreme. Ábreme. Ábreme…» y penetrábamos en un cubículo rojo llamado *La cabina dura,* en el centro de la cual dominaba una nevera que cada semana escondía una instalación nueva en su interior.

Desde las artes visuales, escénicas y performativas, propusimos traer prácticas digitales al espacio y el tiempo físicos de la sala de exposición intentando transformar estas prácticas individuales en eventos colectivos vividos en carne y hueso, que nos permitieron a su vez explorar los lindes de lo que es considerado arte o no. Este catálogo representa el intento imposible de dar cuenta de todo aquello relatado en primera persona por los y las colaboradoras.

Victoria Aime

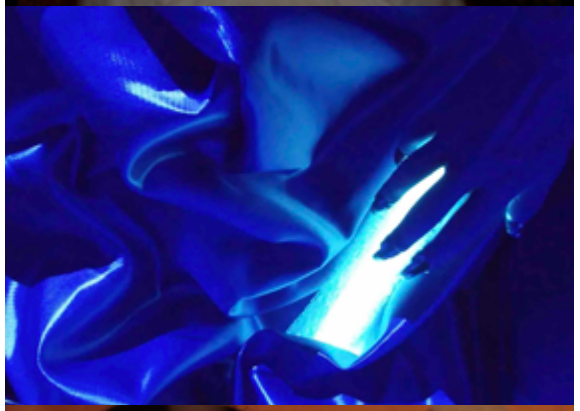
LA BOCA

Jose W Paredes y Ujna

ASMR Mukbang madrileño: V. come una lata de callos fríos (no talking) (eating sounds from Spain)
Victoria Aime (2021)
16’11’’

Softly Laughing (ASMR)
Victoria Aime (2021)
8’11’’

R136A12A00FF420255 x Blue Planet
Victoria Aime
y Pauline Maure (2021)
1’04’’



ASMR profundamente dulce
Creación colectiva (2021)
2’35’’

Mukbang madrileño: cocido exprés en ASMR
Antonio Ferreira (2021)
10’46’’

Churros by Chocolatería San Ginés ASMR edition
Álvaro Caboalles (2022)
8’45’’

Ronald
Jose W Paredes (2016)
5’40’’

Boca giratoria
Ujna (2022)
Modelado a partir de datos DICOM, fotogrametría y 3D sampleados
0’16’’

LA CABINA DURA

Disfagia

Antonio Ferreira

Disfagia ((Tragantarse)). Una tráquea se convierte en intestino delgado y digiere gelatina de fresa. La bombilla quema una parte del tubo corrugado de 5 metros por descuido, emitiendo destellos gástricos. Ábreme.

Dead Forest

Álvaro Caboalles

Dead Forest. Una nevera que bien puede ser un bosque. Un bosque repleto de naturaleza muerta. Una naturaleza muerta compuesta por setenta y ocho pequeños arbustos y árboles de diorama en refrigerio. Una cantidad considerable de hierba artificial. Una instalación cuyos elementos han sido adquiridos en Amazon. Ábreme.

That girl

Ana Rocío Dávila

Si algo es esencial para crecer, y eso lo tiene bien claro la *That girl*, es una buena rutina de self-care, acompañada de una buena alimentación y para ello el lugar indicado en el que guardarlo todo de forma ordenada es la nevera. No lo dudes y comienza a ser desde hoy *esa chica*. Ábreme.

Day of the spaguetti

José Luis Bustillo

Una explosión de espaguetis en tu frigorífico, o un monstruo amenazante que te atacará si abres la nevera. En conclusión, muchos espaguetis distribuidos estéticamente por las baldas. Luego habrá que limpiarlas. Pero por ahora, ábreme.

Puchero de mamá

Jose W Paredes

Cariño,

Te quiero mucho. Estuve en tu piso. No puede ser que tengas tan vacía la nevera. Ahí te dejo un puchero en el congelador. Sé que soy muy pesada. Está hecho con mucho amor.

Te quiero. Mamá

EL FESTÍN AMARILLO

Victoria Aime y Marie Delgado

El festín amarillo ha sido la *performance* inaugural dirigida por Victoria Aime y Marie Delgado que abría la instalación-laboratorio *Cómete la naturaleza muerta* el viernes 25 de noviembre de 2022. Marie Delgado nos cuenta cómo fue el proceso.

El festín amarillo es el título que le dimos a la performance que inauguraba la exposición *Cómete la naturaleza muerta* el 25 de noviembre de 2022. Victoria Aime y yo llevábamos tiempo deseando confluir nuestros dos universos creativos en algún proyecto, por esto me invitó con gran entusiasmo a crear juntas esta *performance* inaugural.

Comenzamos a componer desde el concepto de *Mukbang*, uno de los aspectos que caracteriza toda la exposición y los contenidos que planteaba cada una de sus integrantes. Victoria y yo tuvimos una serie de encuentros en las que me hablaba de su idea de la *performance*, que consistía en colocar a dos personajes en una mesa alargada, dónde irían degustarían distintos platos que unos científicos irían sirviendo. Una vez planteada la idea, Victoria me comentó que quería que yo co-dirigiera el proyecto performativo con ella e incluyera el imaginario de *terror vintage* que suelo trabajar en la mayoría de mis composiciones.

Ambas fuimos hilando de manera orgánica y natural la estructura de la propuesta, así como la estética, muy inspirada en el cine de terror *Giallo* de la década de los 70s y 80s, mezclado con el género de ciencia ficción y el erotismo de esa época. Organizamos todo el material, armando carpetas en Google Drive, realizando listas de cada una de las referencias que nos inspiraban. Por ejemplo, una de las primeras listas fue sobre directores/películas que correspondían a este género de terror, tales como:

Dario Argento: *Suspiria*, *Inferno*, *Phenomena*, *Tenebrae*, *El pájaro de las plumas de cristal*
Mario Baba: *La máscara del demonio*
Antonia Margheretti: *Los largos cabellos de la muerte*
Jorge Grau: *Ceremonia sangrienta*

Una vez empapadas de todo el contenido estético/teórico y habiéndo asimilado el concepto que queríamos plasmar en la pieza, comenzamos a probar las primeras acciones e ideas. Necesitábamos un espacio que tuviera cocina, para

poder preparar ciertos platos, como puré de patatas, una tripa rellena (con colorante rojo) para simular sangre artificial, unos ojos de hielo, flores comestibles…etc. Cada día de pruebas y experimentos encontrábamos ciertas formas de consumir los platos para luego recrearlos en la *performance*. Además, comenzamos a repetir una breve coreografía de gestos y movimientos que debíamos realizar durante la primera escena y la última, en la que entraba un músico y tocaba una pieza con chelo.

Una vez vistas las acciones, movimientos, maquillaje y utilería, decidimos pedir unos vestidos en tonos beige y celeste que recreaban bastante bien la estética que nos interesaba. Teniendo la estructura y la idea decidimos compartir con los demás integrantes de *Cómete la naturaleza muerta* el rol que debían desempeñar en la pieza, además de probar ciertas acciones con Emilio, el técnico de sonido, lo que fue de vital importancia para el resultado final de la *performance*.

TALLERES

Esfuerzos sonoros

José Luis Bustillo

Fiel al espíritu investigador de este colectivo, o grupo de trabajo (véase *Cómete la naturaleza muerta*), me intereso por la producción humana del sonido. No tan fiel a la esencia de este equipo, o unión, o agrupación, o… (véase *Cómete la naturaleza muerta*), pasé olímpicamente de ingerir alimentos en mi taller. No fue por convicciones morales o políticas, simplemente me interesaban otras cosas. Me explico.

Tengo un amigo nutricionista y culturista (al que invité a participar en nuestras conferencias sin mucho éxito) que sube su rutina de ejercicios a Instagram.

Es una burrada lo que hace, carga mucho peso, su cara expresa sufrimiento. Sabe lo que hace, ¿vale? Es un profesional. Pero lo que más me gusta es cuando a sus *stories* les quita el pseudo rap machacón que les pone y deja el sonido real, la blasfemia y la execración que salen de su boca mientras cultiva músculos que ni tú ni yo conocemos. Me visualizo de adolescente en el gimnasio, cuando presenciaba la exhibición de cada clamor viril que lanzaba un hinchado robusto al levantar tropecientos kilos y arrojar la barra olímpica contra el suelo, darse la vuelta, resoplar y seguir mugiendo.

Y ya que en este clan, o casta, o gueto (véase *Cómete la naturaleza muerta*) sentimos atracción por el *ASMR*, nació en mí el interés de llevar esta musicalidad e imprecación del mundo del deporte al relajante ambiente sonoro de nuestra práctica de estudio. La mayoría de los vídeos sobre deporte en *ASMR* que encontré eran rutinas narradas o roleplay. Quería sonido vivo.

Ideando los ejercicios empecé a tropezar con problemas. ¿Tengo máquinas de gimnasio profesionales y forma de transportarlas a la Sala Amadís? ¿Tengo formación suficiente para guiar una rutina de ejercicios intensos que puedan provocar lesiones en los integrantes del taller? Tirando de supervivencia básica, pedí a los participantes que si por un casual tenían en sus hogares accesorios

de *Fitness* y eran tan amables y enrollados de aportarlos el día del taller, pues más enriquecedora sería la experiencia.

Nos salvó otra fascinación que me acompaña desde niño en la que también decidí indagar, en principio no relacionada con el tema principal del taller y por tanto desterrada de su título, y que conforme investigaba más me iba cautivando: el terror. He crecido, pero me siguen interesando los vampiros y los monstruos y los dinosaurios, por esto encontraba muy divertida la idea de recrear ambientes asfixiantes, sonidos pesadillescos, asesinatos y mutilaciones y hacerlas suaves, relajantes. Ya no lo ves tan distanciado del propósito de transformar la sonoridad del deporte, ¿a que no?

I Texto de enjuague artístico

Antonio Ferreira

Anna Shcherbakova aparece en la Sala. La campeona olímpica de patinaje artístico en Pekín 2022 comienza su rutina. Me lleno la boca de Listerine® rebajado con agua y agarro un cepillo de dientes con una mano. Con la otra sostengo una cuchilla de un patín talla 30 al que está adherido un micrófono de contacto que ha colocado Emilio, el técnico de sonido. Por cada elegante deslizamiento de la jovencísima Anna, cepillo la cuchilla y contorsiono las paredes internas de los mofletes y los labios para emitir ligeros efectos de foley. Por cada pirueta, giro y salto de triple tirabuzón, inclino el cuello hacia atrás y lanzo una gárgara.

Grrrrrrrrrr

En la película *Kynodontas — Canino* — de Giorgos Lanthimos un colutorio es usado de manera heterodoxa como método de castigo, pues debe mantenerse un tiempo prolongado en la boca para notar cómo el fresquito del mentol se transforma en escozor y acidez. Por supuesto, nosotres, *La secta del enjuague* en la que nos hemos convertido tras unificar la vestimenta con baberos hechos de bolsas de basura azules abiertas por la mitad, recreamos esa idea aberrante en un duelo de miradas y enjuagues inmóviles. No pica tanto. “Vamos, escupe”.

Grrrrrrrrrr ggrr

White Effect®. De la gárgara más larga sale la espuma más escultórica. Total Action®. Una ola de gárgaras como en un estadio de fútbol. Cuidado total anti-sarro®. Adivina la gárgara: tras la *Marcha Imperial* de Star Wars y el himno del PP, se intuye *El señor Don Gato.* Advanced defence sensitive®. Beat Box de “enjuaguetón” para interpretar la canción *Colutorio-Locutorio* del grupo musical The Oraldines. Protección dientes y encías®. *Loop* grupal de enjuagues sobre las cataratas del Iguazú: Freshhhh.

Grrrrr arghhh grr

Primer Concurso de Enjuague Artístico. Tras la exhibición de Victoria enjuagando sangre artificial haciendo el pino-puente, participan: Nat y Sara en la modalidad de parejas y Fran y Eva en la de *Free Style*. Las primeras hacen mezclas alquímicas con distintas botellas de Listerines. Conversan como pseudocientíficas dándole forma a un idioma húmedo entre el Sorbitol y el Poloxamer 407. Fran juega con el lenguaje, eh, eh, y lenguajea el enjuague, eh, eh, con elixires de colores y distorsiones, eh, eh. Eva inventa un repertorio enjuaguístico sobre el despegue de un cohete imaginario tripulado por Amancio Ortega y María Pombo, entre otres. El cohete se estrella, Eva escupe y, tras una dura deliberación, gana el *Primer Concurso de Enjuague Artístico.*

Grrrr Grrr Gracias!

That girl

Ana Rocío Dávila

Cuando pensé por primera vez en este taller, los vlogs sobre lo cotidiano saltaron a mi mente y se toparon de lleno con una tendencia que parecía ritualizar sus quehaceres y que empezaba a ser copiada por muchos usuarios de la red, esta tendencia era la *That girl*.

That girl hace referencia a una serie de contenidos diarios, productivos y de autocuidados, que guardan una estética específica en su mayoría generada por dos perfiles de usuario concretos: mujeres con éxito laboral que trabajan desde casa o estudiantes universitarias sin problemas económicos.

Al principio sus formas suaves, el no eliminar los pequeños ruidos de lo cotidiano y su estética de colores amenos me llevaron a investigar su contenido y llegué hasta un video de Alice Capelle en YouTube que me hizo plantearme a *esa chica* como algo más que una simple romantización de la vida diaria.

Aunque Alice y yo nos planteamos la tendencia desde polos casi opuestos, es indudable que la *That girl* es un sujeto político con mucha fuerza y que cumplir sus estándares requiere de un capital económico que no todos nos podemos permitir.

Esa chica lo tiene todo bajo control, tiene constantemente que mejorar y ser cada día más proactiva para conseguir mostrar la mejor versión de sí misma, no se ve precarizada y tiene tiempo para hacer deporte varias veces al día.

Estos descubrimientos me hicieron decidir traer a debate a *esa chica* y proponer actividades que ayudaran a entenderla mejor. Así en el transcurso del taller se dieron dos actividades vinculadas al comportamiento o muestras de los hábitos que ellas comparten en las redes.

La primera actividad consistió en presentar tu bolso-mochila de diario. Primero yo presentaba un bolso que reunía todo lo que *esa chica* llevaría en su interior y después el resto de asistentes presentaban y defendían el interior de los suyos para así comparar entre todos, nuestros estilos de vida con los de ellas.

La segunda actividad consistió en hacer una lista con el horario habitual de trabajo que seguíamos hasta el mediodía y señalar aquellas cosas que teníamos en común, o no, con la *That girl.*

Durante todo este proceso de investigación había una cosa que tanto a Victoria como a mí nos llamaba la atención traer al ámbito de esta investigación ¿qué ocurría cuando todas *esas chicas* quedaban entre ellas? Tras esta pregunta investigué hasta encontrar un video de varias de ellas quedando para cenar.

Este video formó parte del cierre del taller y lo vimos mientras nosotros también tomábamos un refrigerio saludable y despedíamos este acercamiento a una tendencia de Internet que puede tener cosas muy sanas y al mismo tiempo, bajo la bandera del capitalismo, se vuelve controvertida y repleta de sombras.

@eattheart

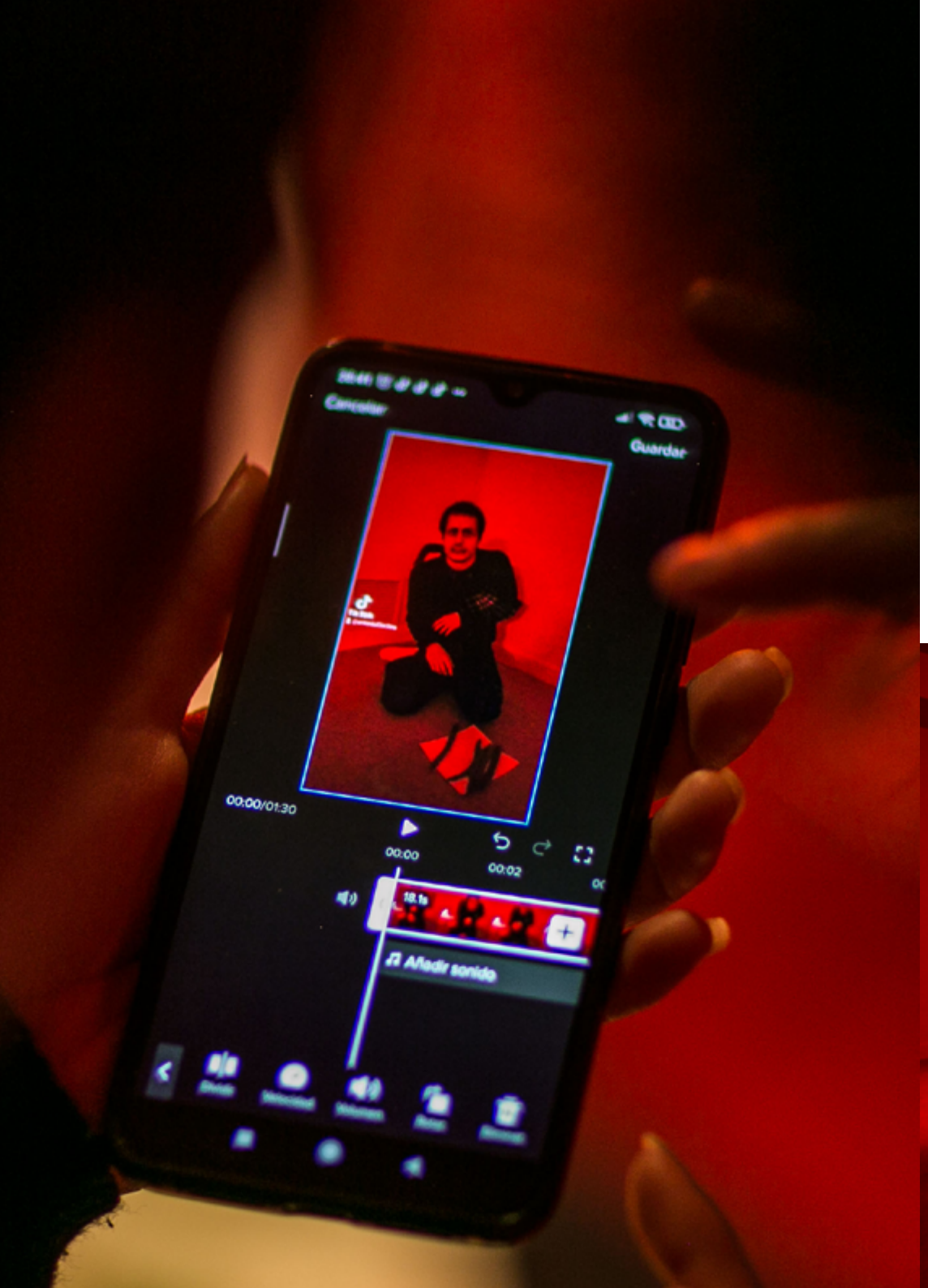
Álvaro Caboalles

Comer, pintar, grabar y hackear. Un pintor pinta. Un pintor pinta un cuadro. Un pintor pinta un cuadro para representar el atracón. Un pintor pinta un cuadro para representar el atracón de la alimentación.

Hackeamos las imágenes. Generamos nuevos marcos de acción y reflexión. Planteamos espacios de diálogo en los que resignificar la acción de comer. El espectáculo de alimentarnos. Su representación en la historia del arte.

Preguntarnos el porqué de nuestro interés en estas prácticas. Interrogarnos por la fascinación que nos supone ver a las otras jugar con la comida. Pensar el motivo por el cual nos interesa ver como otras engullen alimentos. Hasta la extenuación.

Las órdenes fueron claras. Primero, elegir un cuadro canónico de la historia del arte que archive, desde lo pictórico, la acción de tragar comida y/o bebida. Segundo, pensar cómo podemos actualizar ese mensaje y aterrizar en nuestro

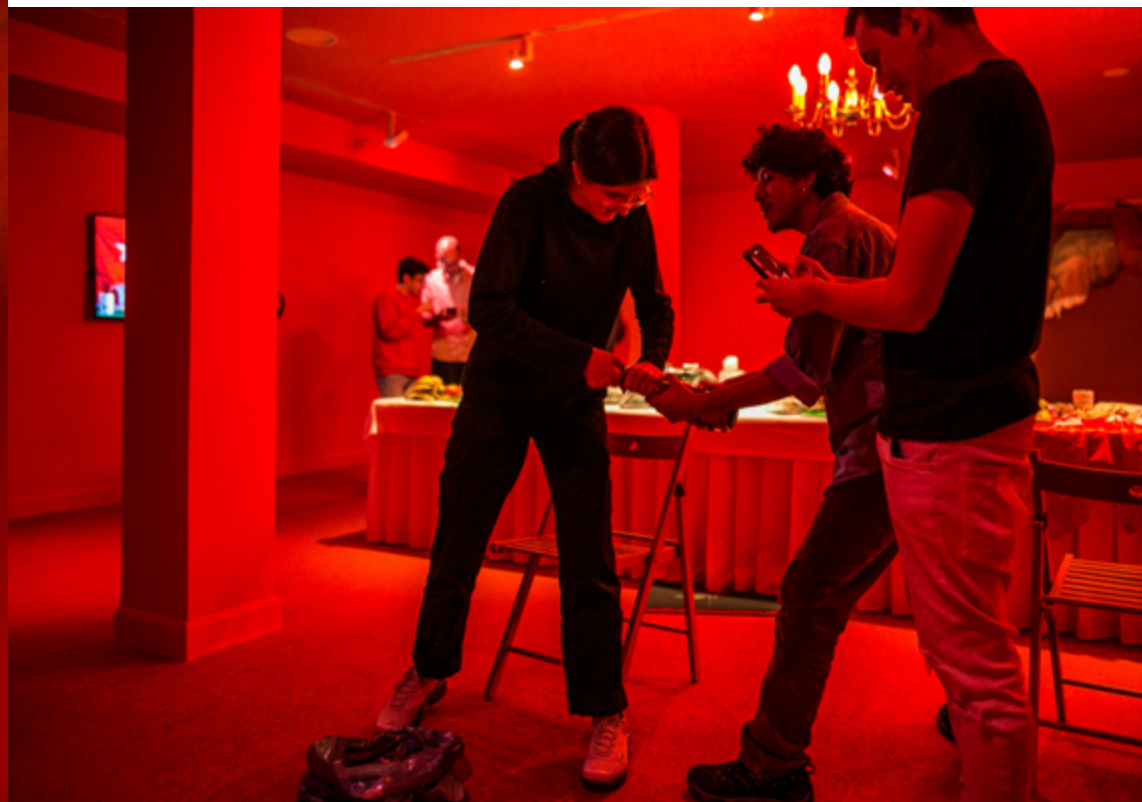


contexto. Tercero, construir una narrativa posible que acompañe esas acciones. Cuarto grabar y documentar este *tableau vivant* a través de TikTok. Cuarto, compartir esas cápsulas audiovisuales y entender su potencia dialógica con las obras originales.

Los comedores de patatas de Vincent van Gogh se transformó en una serie de sujetos que pelaban naranjas, desenvainaban judías y quitaban la cáscara de los plátanos con su cara triste, fruto de un filtro, frente a la cámara. Todo ello acompañado de tres canciones anacrónicas que, muy posiblemente, fueran el *trend* de la aplicación en el momento de su grabación.

Las bodas de Caná de Paolo Veronese mutó en una reunión de amigas que no tienen nada que hacer. El aburrimiento de no tener nada que hacer en un evento colectivo. El hastío frente a una mesa repleta de gente y vacía de bebida. La falta de alcohol y la posibilidad actual de pedir por Glovo dos botellas de Lambrusco. El vino llega ahora en menos de diez minutos. La lucha por abrir la botella. La celebración etílica.

¿Cómo varía la construcción de una imagen cuando es mediada por la tecnología? ¿Qué poder de hackeo nos ofrecen las redes sociales? ¿Nos sirven estas estrategias para algo? ¿Podemos divertirnos a través de la comida? ¿Jugamos con la pintura y la comida para generar cápsulas artísticas? Quizá la respuesta no la sepamos. Aún.



Comer carnaval, o la antropofagia controlada

Victoria Aime

Comer carnaval, o la antropofagia controlada fue un primer acercamiento a la idea de canibalismo desde lo carnavalesco.

Lo caníbal opera tanto en un nivel conceptual como material. La asimilación parcial o total del otro existe en dos planos, el simbólico y el literal, el simbólico a veces más aniquilador que el literal. En efecto, la noción de canibalismo se popularizó a la vez que se operaba la colonización de América. Sirvió de argumento a la supuesta labor civilizadora y a la verdadera labor avasalladora que desempeñaron los conquistadores europeos. La existencia de estos feroces pueblos caníbales pertenecía más al mundo de la elucubración que a una realidad histórica. Sin embargo, las fantasías macabras siempre han encontrado su lugar en discursos ideológicos elaborados en contra de ese Otro salvaje.

Los grabados de Theodori de Bry que nunca pisó América pertenecen más a la caricatura que al dibujo científico.

En ese imaginario podemos vislumbrar una chispa carnavalesca, ya que el salvaje caníbal es para el europeo el negativo del hombre civilizado. Lo carnavalesco se caracteriza por una inversión de los valores y de los poderes, una inversión simbólica y limitada, sin consecuencias materiales, pero no menos encarnada y vívida. El carnaval se caracteriza por la glorificación de lo grotesco. Sin embargo, la valoración de lo que es grotesco o de lo que no lo es depende de la mirada y de los referentes de quién lo enuncia, de la misma manera que el carácter caníbal existe más en la mirada del que lo enuncia que en el sujeto al que se le atribuye. El salvaje potencialmente caníbal ha sido, y sigue siendo, un personaje de varios carnavales y festividades folclóricas europeas (a la imagen del salvaje de la Ducasse d'Ath, en Bélgica); una costumbre hoy en día puesta en tela de juicio.

Para salir de esa mirada teñida de colonialismo, propongo lo siguiente: Concienciar, aceptar e integrar como tal esa mirada carnavalesca (es la mirada la que es carnavalesca, no el objeto de esa mirada) para jugar con ella en un movimiento de puro jolgorio y experimento. Acercarnos a través del juego y del simulacro a aquello que nos parece abyecto y tendemos a colocar en la periferia de nuestras existencias. Experimentar estéticamente aquello que excluimos de la esfera de lo bello. Experimentar sensorialmente aquello que nos parece indecente. Acercarse a la barbarie y a la perversión (a las nuestras, no a las que atribuimos a los demás, sino a las nuestras propias) desde lo grotesco y lo simbólico. Y todo esto hacerlo de manera colectiva, no individual, pues allí es donde algo que a primera vista puede parecer perverso y asqueroso es susceptible de convertirse en costumbre y placer compartido, sea para bien o para mal.

CONFERENCIAS

El hambre emocional

Carolina Lejárraga Fernández

Carolina Lejárraga Fernández es psicóloga general sanitaria experta en psiconutrición y trauma complejo. El 1 de diciembre de 2022 vino a la Sala Amadís a hablarnos de nutrición y emociones.

La psiconutrición es un trabajo integrativo entre la psicología y la nutrición con el fin de abordar la relación que la persona tiene tanto con la alimentación como con su cuerpo. Normalmente abordamos Trastornos de la Conducta Alimentaria (TCA) caracterizados por comportamientos patológicos frente a la comida y el control del peso. Los más comunes son la anorexia nerviosa, la bulimia nerviosa y el trastorno por atracón. Las causas son multifactoriales.

Hay varios aspectos importantes a tener en cuenta a día de hoy en los TCA:

1. El concepto que tenemos como sociedad de salud. Es importante remarcar que la salud no es solo la ausencia de enfermedad, no tiene ninguna apariencia particular, es decir, no se puede medir por un único indicador, no es igual para todos y ni mucho menos puede determinarse por el peso o el tamaño del cuerpo. La salud tiene que ser integrativa y equitativa. El concepto de salud en todas las tallas, surge como consecuencia de la discriminación y prejuicio de los cuerpos gordos, ya que se ha estado asumiendo la delgadez como estándar de belleza y salud y se han estado fomentando las dietas restrictivas. La salud y la enfermedad se presentan en diversidad de tallas, eso no significa que todas las tallas sean saludables.

2. La gordofobia es el rechazo y la discriminación hacia los cuerpos gordos. A día de hoy es una de las maneras de disciminación más invisibilizada. De la gordofobia nace el estigma de peso, “sesgo que los lleva a discriminar, objetivar y minusvalorar a las personas con un cuerpo grande” (Brownell, 2005).

3. Un lugar donde podemos encontrar mucha gordofobia es en las redes sociales. Hay mil cuentas hablando del ayuno intermitente, de dietas, en definitiva, de pautas de alimentación no saludables, camufladas de alimentación saludable, que lo único que hacen es alimentar los TCA. También vemos muchas cuentas que tienen que ver con cirugía estética, donde estamos empezando a normalizar el cambiarnos literalmente nuestros rasgos faciales e incluso corporales. Existen los filtros de Instagram, que te deforman totalmente la cara. ¿Cómo no nos va a costar aceptar nuestro cuerpo tal y como es?

4. En las redes sociales aparece el concepto de las *That Girls*, mujeres que enseñan su estilo de vida a través de “hábitos saludables”. Me atrevería a decir que negativo, se muestra un estilo de vida no realista. Estar viendo todo el día vidas ideales donde no existen discusiones, ni jefes, ni problemas económicos, ni enfermedades, ni nada, no es realista y por lo tanto, no puede ser bueno para el resto de la población.

Para concluir, es importante que como sociedad aprendamos a ser respetuosos con las personas, independientemente de su peso, sin asociar peso y salud, y podamos filtrar el tipo de mensajes y contenido que consumimos en redes sociales, viendo que hay cuentas que muestran una visión mucho más realista y amable de la vida.

Máquina de deseo del yo

Margot Rot

Margot Rot es escritora. El 10 de enero de 2023, en la sala Amadís, pudimos escucharla hablar sobre: *El placer de mirar. Escopofilia y Mukbang*.

¿Cuál es el impacto del capitalismo en la maquinaria del deseo?

Las emociones atraviesan la pantalla, el aparato. En muchas ocasiones, nuestros dispositivos son el soporte de la experiencia emocional. Los nuestros son cuerpos de máquina, cuerpos de experiencia mediada por el artefacto. Los nuestros son cuerpos de experiencia de otros cuerpos.

No debería sorprender que Internet, campo de cultivo psíquico, universo en paralelo y superpuesto, catalizador, se haya dirigido hacia el contenido de reacción. ¿Qué hacemos cuando existimos si no reaccionar a la infinidad de estímulos que se suceden a nuestro alrededor?

Estamos hablando de dispositivos y de cuerpos. De dispositivos y de percepción. De dispositivos y de experiencia. Del mismo modo en que uno no elige qué recuerda, uno no elige la identificación ante el signo. Uno no decide la impresión emotiva que lo vincula a las palabras, a los colores, a los sabores o a los demás. Hablamos de dispositivos y de deseos.

Es pertinente recordar aquellas definiciones tan precarias de instituto en dónde los profesores nos decían que la economía de mercado iba de satisfacer demandas y de generarlas. Y quién demanda si no un deseo que, en casi todas las ocasiones, nos es desconocido. El nuestro es un deseo que muta. Un deseo permeable. Un deseo que se enmascara.

Las disposiciones tecnológicas a través de las que nos constituimos están íntimamente relacionadas con la mercantilización de la experiencia. Internet y la economización ritual de la vida íntima, de la vida privada, de la vida pública. No iban tan desencaminadas aquellas definiciones precarias sobre la economía: todo es, al fin y al cabo, satisfacer demandas y generarlas.

Somos máquinas deseantes, que diría Deleuze, cuerpos maquínicos integrados en una economía de mercado, en un sistema, en donde el *desiderátum* es generar deseo incluso, allí donde no lo hay.

Disfrutamos viendo a los otros disfrutar porque somos capaces de reconocernos en el deseo de los demás. Nuestro deseo se constituye en interacción con el mundo. Sentimos placer a través del placer de los demás. Deseamos

viendo a otros desear. Somos eternos niños que desean –aún más– aquello que otros desean. Nuestras demandas –nuestro apetito de mundo, de otro y de yo– crecen al ver al otro disfrutando. Nos constituimos siempre en interacción. Siempre en síntesis entre lo que el otro es y en qué lugar nos deja eso.

Internet es un catalizador.

Give me more (triggers).
En busca de la satisfacción inmediata

Gloria López Cleries y Ailen Lucía

Este texto fue escrito por Gloria López Cleries para la lectura expandida en el marco del evento *Give Me More Triggers* en colaboración con Ailén Lucía ASMR llevado a cabo el 13 de enero de 2023 en la Sala Amadís, Madrid. El texto, impreso en hoja de oblea, fue susurrado y deglutido en directo por Ailen Lucia ASMR.

1. Hace tiempo escuché en un podcast de salud mental que España es el país donde más tranquilizantes y ansiolíticos se consumen en toda Europa. Desde hace un tiempo se habla de que existe una epidemia de ansiedad. La ansiedad es una emoción que surge como reacción fisiológica frente a una situación de riesgo que insta al organismo vivo a actuar para defenderse. El cuerpo reacciona ante la amenaza y se pone en alerta, por lo que el ritmo cardíaco se acelera, así como nuestra respiración. Lo que es perjudicial es su reiteración continua por motivos aparentemente inconcretos. El organismo se enfrenta a peligros difíciles de precisar o enmascarados bajo la superficie de una supuesta "normalidad".

2. Esta ansiedad está producida por diferentes factores relacionados con nuestro entorno, como la precariedad laboral, la autoexplotación, el aislamiento, o la constante competitividad, o lo que muchas llamamos competir por la miseria.

Durante la última década, varios pensadores y pensadoras han hablado de la ansiedad como una de las patologías del capitalismo tardío.

Así como Susan Sontag describió la tuberculosis y el cáncer como enfermedades de los últimos dos siglos en su libro *La enfermedad como metáfora*, hoy podemos hablar de la epidemia de la ansiedad como la consecuencia de nuestro presente saturado y capitalizado.

3. El trastorno de ansiedad no es una enfermedad en sí misma, sino un síntoma, que puede devenir en enfermedades cardíacas y otras enfermedades autoinmunes.

La ansiedad no solo nos empuja al consumo compulsivo de alimentos con alto contenido calórico e hidratos, sino también al consumo de contenido audiovisual frenético.

El *feed* de Instagram, de YouTube o de Facebook se ha convertido en nuestro alimento y consumimos compulsivamente todo aquello que nos sirva como vía de escape de esa sensación de amenaza - que es el vértigo de una sociedad creada para consumirnos y devorarnos -. Tragarnos vivas como Saturno devoró a sus hijos. Engullimos y tragamos, engullimos y tragamos.

4. Engullimos y tragamos el *feed* infinito, el *scroll* infinito, el *autoplay* infinito. Aza Raskin, creador del *scroll* infinito en 2006 confesaba en una entrevista que se arrepiente de haberlo desarrollado por su dinámica tan adictiva. Este sistema nos obliga a engullir sin masticar, a engullir el contenido sin procesarlo. No es la tecnología la que nos abruma, sino una tecnología diseñada bajo los parámetros del capitalismo devorador. Nunca estamos saciadas. El modelo de insatisfacción psicológico nos obliga a desear más a pesar de saber que no existe un límite. *Gimme more, gimme more, gimme more*.

5. La economía de la atención y las plataformas digitales se aprovechan de nuestro deseo de sentirnos llenas, plenas, saciadas. Al fin y al cabo la industria de la economía de la atención busca llenar una demanda, la demanda de consumo de contenido infinito que aumenta nuestra sensación de bienestar inalcanzable. La gula audiovisual, como en un festín romano, cortada a porciones digeribles, nos lleva a vomitar para poder seguir consumiendo. Seguimos consumiendo el *feed* para vomitar, hasta que el hipotálamo ventromedial revienta. Ya nadie se digna en digerir los manjares. Vivimos en un constante festín romano, en un banquete de excesos ilimitados.

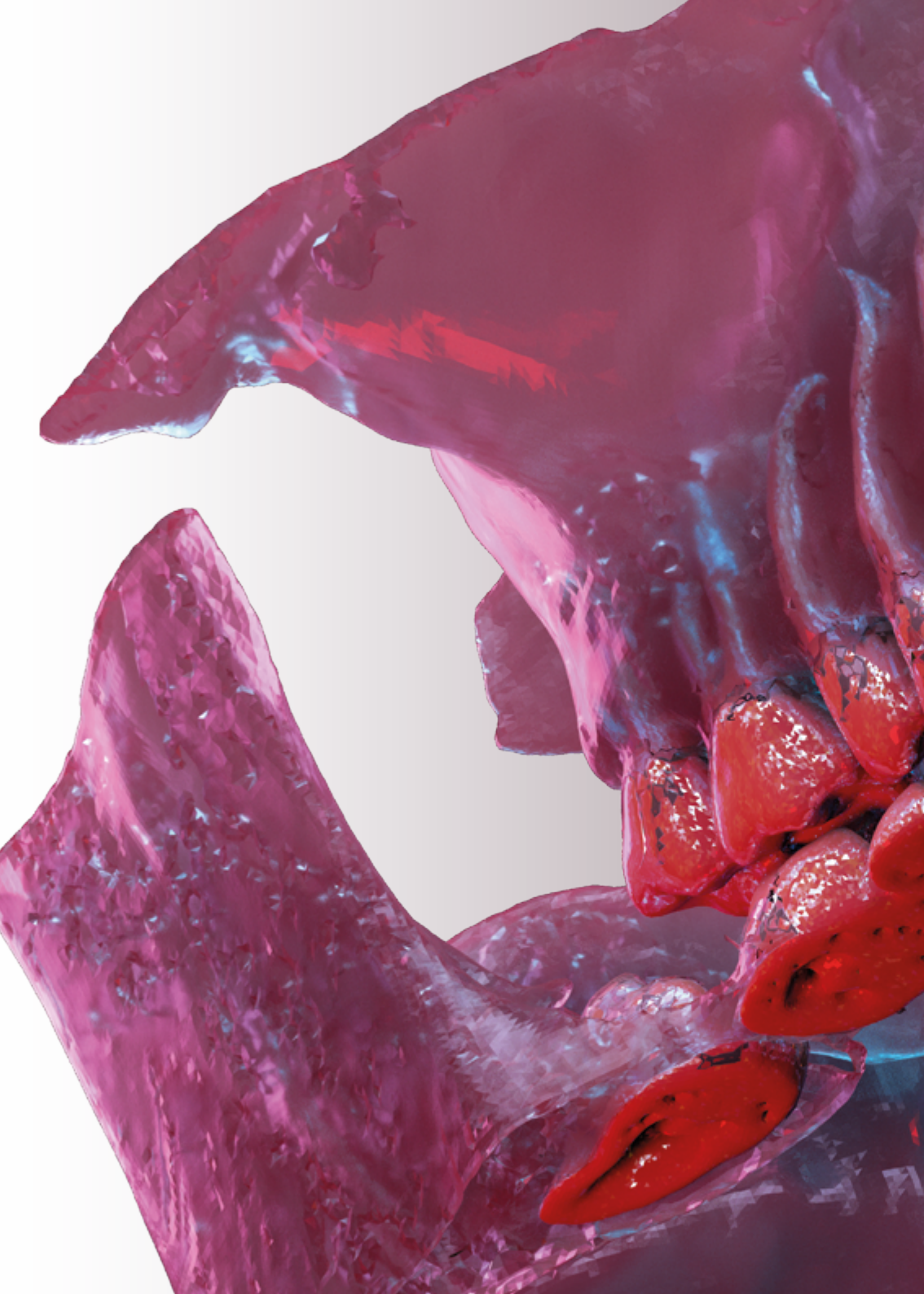
6. Igual que la comida *rápida* funciona como ansiolítico y nos genera una sensación de placer, satisfacción - de saciedad - inmediata, el contenido audiovisual terapéutico nos ayuda a saciar la ansiedad. Los videos lentos, los susurros que nos ayudan a dormir quizás sirvan como tregua en la bulimia audiovisual nerviosa. Es por esto que podemos afirmar que los videos terapéuticos son una respuesta colectiva por intentar llenarnos el estómago, y asi poder alcanzar el placer, la gratificación, satisfacción imposibles.

CÓMETE LA NATURALEZA MUERTA

Sala Amadís (25-11-2022 a 13-01-2023)

Dirección artística: Victoria Aime
Colaboradorxs: José Luis Bustillo, Álvaro Caboalles,
Ana Rocío Dávila, Marie Delgado, Antonio Ferreira, Jose W Paredes, Ujna
Diseño del espacio expositivo: Victoria Aime
Asesoramiento diseño del espacio: Jose W Paredes
Diseño 3D de la boca-frontispicio: Ujna y Jose W Paredes
Diseño 3D de la imagen de comunicación: Ujna
Diseño de comunicación visual: Jose W Paredes y Ana Rocío Dávila
Maquetación catálogo y fanzine: Ana Rocío Dávila
Técnico de sonido: Emilio Pascual
Fotografías:
Sue Ponce, páginas 6,7,8,9,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25,26,28,37 y 10 (foto 1)
Lukasz Michalak / Estudio Perplejo, páginas 29,30,31,32,33,35
Marie Delgado, página 39
Antonio Ferreira, página 21
La cabina dura y Vídeos, sus autores
@cometelanaturalezamuerta / tragateunlibro@gmail.com

INSTITUTO DE LA JUVENTUD
Directora General: María Teresa Pérez Díaz
Directora de la División de Programas: Tania Minguela Álvaro
Jefa de Área de Creación: María de Prada López
Jefa de Servicio de Creación: Natalia del Río López

NIPO PAPEL: 130230054
NIPO LINEA: 13023006X
DEPÓSITO LEGAL: M-7831-2023

Instituto de la Juventud
C/José Ortega y Gasset 71
28006 Madrid
www.injuve.es
@creacioninjuve / creacioninjuve@gmail.com