

**Cama de olvido:  
investigación-creación, la vejez y  
la salud en Colombia**

*Bed of oblivion: research-creation,  
old age and health in Colombia*

**Liliana Vergara Zambrano**

## Resumen

*Cama de olvido* es un proyecto de investigación-creación que aborda el tema de la vejez en las sociedades actuales, principalmente la colombiana; sociedades que han ido perdiendo y olvidando los valores y el interés por el reconocimiento hacia el adulto mayor, como un individuo que ha ido quedando en la última escala, para la sociedad, debido a sus limitaciones físicas. A su vez, se realiza un contraste con la situación de orden mundial, la pandemia COVID-19, fenómeno que afecta, principalmente, esta categoría: la vejez. Sin embargo, el tema va más allá: se cuestiona el sistema de salud pública y los intereses de nuestro Estado/nación, lo que ha precarizado la situación del ser humano. Por ello, mediante la creación de esta obra, se utiliza la video instalación, donde elementos como una cama hospitalaria, proyección por mapeado de imágenes de ciertas partes del cuerpo, sonido y máquina de humo son los elementos encargados de generar la tensión y presión frente al sistema.

**Palabras claves:** *sociedad, consumo, vida, virus, enfermedad, vejez, olvido, arte*

## Abstract

Cama de olvido [Bed of oblivion] is a research-creation project that addresses the issue of old age in today's societies, mainly in Colombia; societies that have been losing and forgetting the values and interest in the recognition of the elderly, as an individual who has been left on the bottom rung of the ladder, for society, due to their physical limitations. At the same time, there is a contrast with the world situation, the COVID-19 pandemic, a phenomenon that mainly affects this category: old age. However, the issue goes beyond this: it questions the public health system and the interests of our State/nation, which has made the situation of human beings more precarious. Therefore, through the creation of this work, the video installation is used, where elements such as a hospital bed, projection by mapping images of certain parts of the body, sound and smoke machine are the elements in charge of generating the tension and pressure in front of the system.

**Key words:** *society, consumption, life, virus, disease, old age, art*

**E**n tiempos de pandemia, en pleno siglo XXI, jamás hubiéramos podido pensar que seríamos testigos de la caída de tantas instancias que gobiernan un sistema capitalista. Dicho sistema nos vendió, como sociedad progresista, unos ideales atravesados por el neoliberalismo, que auguraban una libertad para el sector privado de nuestra sociedad, como también, la disminución de presión por parte del Estado (disminución de impuestos y aranceles, incentivos por venta de empresas e ingreso a la seguridad social) y sobre todo, lo más atractivo, la apuesta a un libre comercio.

A los ojos del año 2020, asistimos a la caída del sistema que afecta la vida, lo máspreciado para el ser humano, y hace visible un plan de salud precario, colapsado por la avaricia de nuestros gobiernos. Es así cómo nos preguntamos acerca de la debilidad y fragilidad del ser humano, embestida por un virus, COVID-19, un pequeño y minúsculo huésped que está colonizando todo el planeta, la Tierra, además de grandes y pequeñas mafias de poderío económico donde el dinero, y lo que ello representa, se transformó en un gran tirano que modificó todo nuestro universo. De aquí nace el diálogo con *Cama de olvido*, proyecto realizado por Liliana Vergara y Alejandro Jiménez, obra que llama a cuentas al sistema de salud y la importancia de la vejez en países como Colombia.

En principio, se asocia el concepto «huella» como registro de memoria que demarca una historia de vida, de quien o quienes habitan y recorren los centros hospitalarios en busca de ser atendidos. A su vez, se relaciona dicho término como esa impronta que al comienzo de la historia de la humanidad, deja ver en las pinturas rupestres de las cavernas la presencia de lo humano mediante el lenguaje simbólico de la imagen.

El hombre de hoy, al igual que ese hombre de las cavernas, sigue sintiendo una necesidad innata de representar imaginarios simbólicos mediante la acción de “grabarla”, bien sea a través de un medio de expresión plástica, como lo puede ser el dibujo, la pintura, la fotografía, el grabado, o por mecanismos electromagnéticos como el video, instrumentos de expresión que permiten entender la realidad que afronta el ser contemporáneo.

*Cama de olvido*, es un proyecto que pone de manifiesto la realidad a la cual nos enfrentamos al final de la vida: la vejez y sus múltiples dificultades, donde la enfermedad y el deterioro del cuerpo develan un organismo desgastado por el tiempo, convirtiéndose en un ser híbrido, entre la lucidez y la decadencia, que requiere apoyo vital en los recursos médicos. Hoy en día, nuestra realidad convive con un sistema de salud que

aún no logra integrar las necesidades de los conciudadanos más débiles: sus procesos anulan, desgastan y, en muchos casos, maltratan la dignidad de cualquiera que busca ser atendido para aliviar su dolor.

*Cama de olvido* es una investigación-creación que inicia su trabajo de campo preguntándose sobre la importancia de la vida en la vejez de la sociedad colombiana y sobre el rol de los individuos frente al concepto del adulto mayor; bajo esta premisa, el proyecto decide, inicialmente, aludir y hacer hincapié en el recorrido de esta situación, que inicia en los ancianatos o hogares geriátricos para el adulto mayor. En este proceso en función de la investigación según Borgdorff (2010):

Conceptos y teorías, experiencias y convicciones están entrelazados con las prácticas artísticas y, en parte por esta razón, el arte es siempre reflexivo. De ahí que la investigación en las artes trate de articular parte de este conocimiento expresado a través del proceso creativo y en el objeto artístico mismo (p.11).

## El recorrido

Caminar por ancianatos de carácter tanto público como privado, aumentó nuestro interés por las visitas y entrevistas, que se hicieron progresivamente a los ancianos y a las directivas de los lugares, encontrando en ellas algo en común y, a su vez, una variable significativa: el desamparo y olvido del valor de la existencia del ser humano. Se registraron algunos casos más agudos que otros, según sus relaciones familiares, lo que conllevó a consignar un sinnúmero de episodios que evidenciaron el abandono del ser, con lo cual la investigación comenzó a generar múltiples lecturas: en primer instancia, el abandono literal de ancianos en hogares o residencias de cuidado al adulto mayor, donde algunos llegan sin una cédula de identificación; en otros casos, ancianos que son llevados por sus familias pero jamás vuelven a ser visitados; también hay historias en las cuáles otras circunstancias como el Alzheimer, demencia senil, violencia, etc. Estas realidades atribuyeron a la investigación una aguda visión sobre el sentido de la vida.

## Imagen 1

*Cama de olvido (2018). Proyección de mano sobre cama hospitalaria, y reflejo de imagen en el humo. Liliana Vergara.*



**Nota:** El proyecto de creación Cama de olvido, es una obra en coautoría. Liliana Vergara y Alejandro Jiménez.

Por ello se plantea, en su construcción formal y simbólica, una estrecha relación con el *arte efímero* en función de la imagen y de su activación en el espacio y el tiempo, que se proyecta de forma intangible y se desdibuja en corto tiempo; retratos que fueron grabados en las residencias de ancianos, imágenes de sus pies, de sus manos, de sus arrugas,

etc., buscando generar reflexiones sobre la salud pública, mediante la cama hospitalaria como objeto escultórico que se vincula, a modo de elemento simbólico, del paso por las entidades de salud de cualquier paciente. Y más aún, en tiempos de pandemia donde entra en crisis el sistema hospitalario.

## Imagen 2

*Cama de olvido (2018). Proyección de rostro sobre cama hospitalaria, y reflejo de imagen en el humo. Liliana Vergara*



La activación de elementos tridimensionales de creación industrial, como la antigua cama hospitalaria y la silla de ruedas, presentes en el proyecto, son movilizados como piezas escultóricas al ser intervenidos dentro del ejercicio artístico, produciendo la ruptura semántica de los objetos cotidianos que adquieren

nuevos significados y se redimensionan en sus valores simbólicos. Para este proyecto, la cama de hospital se presenta como símbolo de memoria, como recuerdo de quien la habitó y de su ausencia. Luego, con la técnica de mapeado<sup>1</sup> se proyectan, sobre

1. Mapeado: es la captura de la geometría del espacio físico, en la cual se proyecta imagen en movimiento mediante la utilización de un video beam, todo esto, mediante la aplicación de *software* especializados.

una cortina de humo, imágenes de personas longevas que esperan entretejer reflexiones, una vez más, acerca de un país en crisis, en función del derecho ciudadano a la seguridad social y a la salud, donde los pacientes trasiegan por los corredores de los hospitales esperando ser atendidos (situación que al presente es común ante el virus COVID-19, como ese huésped que ataca la vida) y un sistema de sociedad fallida que, ante el miedo, la incertidumbre y la muerte, hace preguntarnos: ¿qué es una política social?

Pensaríamos que este “nuevo orden mundial” debería estar asumiendo, ante este fenómeno, un estudio a conciencia y determinando acciones sobre los sistemas de salud, el bienestar y todo lo que conlleva hacia el término de los derechos sociales; pero, al parecer, la política social es imprecisa y se desborda ante un nuevo poder: el pánico. Este, se vale de los medios de comunicación y las directrices de los mandatarios de cada gobierno, lo que nos tiene a todos los muchos acorralados en nuestras propias casas o con un drama peor, para aquellos seres humanos ciudadanos de la calle.

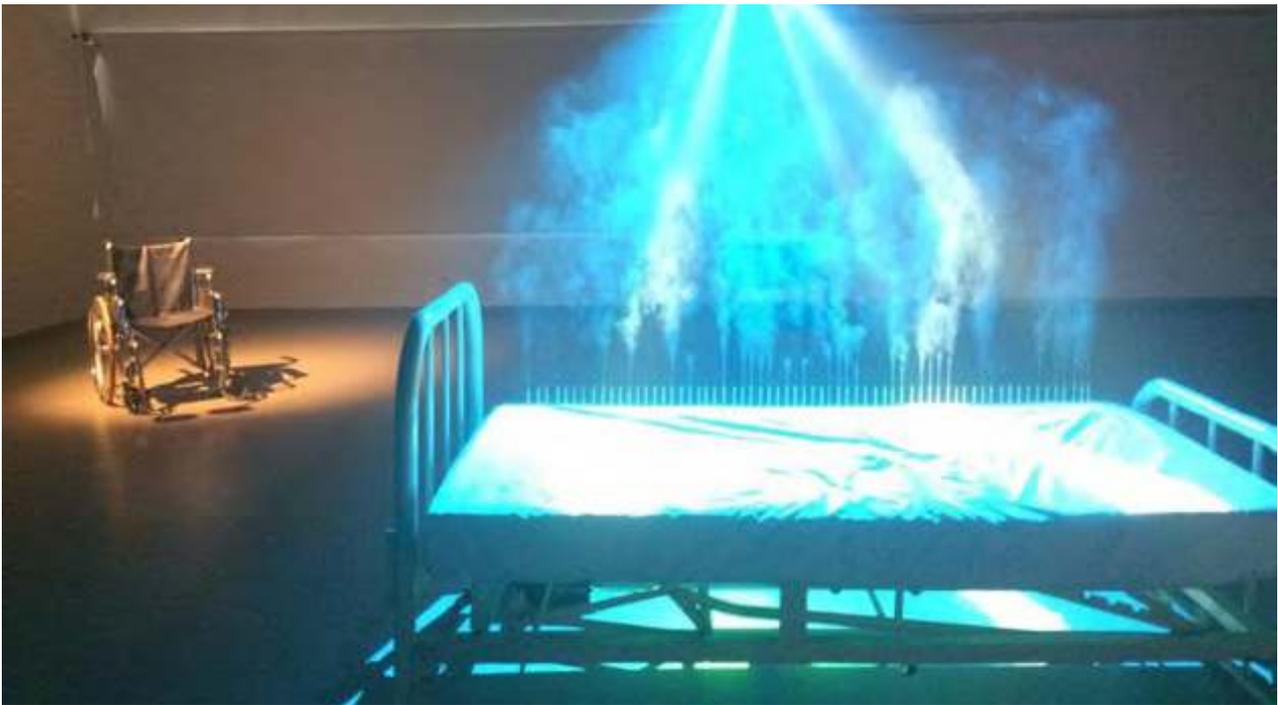
Nos encontramos, hoy en día, siendo testigos del miedo y el dolor ante la vejez, cruda realidad en la cual pareciera estar presente el concepto de “sacrificio” de nuestros

ancianos, seres despojados en general de toda vitalidad, compañía, amor y, sobre todo, aislados o entregados en ancianatos, donde el olvido camina por los corredores.

El mundo del arte, la medicina y la ciencia asisten a una sociedad atrapada por lo digital, lo mediático, lo tecnológico y, en este caso, podemos decir que el arte está conectado por la electrónica y la computadora: un artefacto tecnológico que cambió la sustancia de la imagen matérica, por una imagen intangible, etérea, donde los artistas intentan redefinir un nuevo universo estético, con fines multimediales e interactivos que puedan suscitar, tanto en el creador artista como en el espectador, nuevas experiencias que atraviesan la capacidad de asombro, de observación de los nuevos métodos de relacionarse los individuos en el siglo XXI, implicando la deconstrucción de las estructuras semánticas y estéticas, lo que opera como premisa para recomponer la mirada y la imagen, evocando con ello, en *Cama de olvido*, una mirada distante e incierta ante un mundo que ha ido olvidando a sus ancianos y ha privilegiado la tecnología como una segunda piel.

### Imagen 3

*Cama de olvido (2018). Proyección y atmósfera del proyecto en espacio expositivo. Liliana Vergara*



Por otra parte, nos encontramos ante una «estética laberinto», como diría Gubern (1996), pues los desarrollos tecnológicos y las estéticas digitales, multimediales, nos revelan una organización social con diferentes modos de expresión y comunicación. Los individuos han transformado sus dinámicas; las rupturas en las dimensiones del tiempo y espacio esconden un actuar social y artístico diferenciado, caracterizado por otros *habitus*, otras prácticas y otras ruti-

nas de creación. En este sentido, la relación entre creación y tecnología se inscribe en lo que Bourdieu caracteriza como «campo», en el cual, dicho concepto es indisociable al de *habitus*:

El principio de la acción histórica, la del artista, la del científico o la del gobernante, como también la del obrero o la del pequeño funcionario, no radica en un sujeto que enfrentaría a la sociedad como a un objeto constituido en la exterioridad. Dicho

principio no radica ni en la conciencia ni en las cosas, sino en la relación entre dos estados de lo social, es decir, la historia objetivada en las cosas bajo forma de instituciones, y la historia encarnada en los cuerpos bajo la forma del sistema de disposiciones duraderas que llamo *habitus* (Bourdieu, 1972, pp. 37-38).

En conclusión, *Cama de Olvido* coloca de manifiesto la ausencia del cuerpo y la presencia del olvido como el nuevo habitar del individuo contemporáneo donde, en estos momentos de pandemia, sólo la tecnología marca la presencia de los cuerpos, es la dueña de nuestro destino; ahora, más que nunca, estamos conectados a las redes y lo virtual es lo que entendemos como ser vivo.

Asistimos a un mundo que reclama la colectividad, la conformación de sociedades justas, la piedad por los otros; pero, sobre todo, que considera la vida como lo más valioso, sin embargo, nuestros sistemas de salud debido a las decisiones del estado, la colocaron en jaque mate; en este sentido, comenta Yosef Hayan (1989):

Lo que llamamos olvido en el sentido colectivo aparece cuando ciertos grupos humanos no logran -voluntaria o pasivamente, por rechazo, indiferencia o indolencia, o bien a causa de

alguna catástrofe histórica que interrumpió el curso de los días y las cosas- transmitir a la posteridad lo que aprendieron del pasado (p.6).

## Lista de Referencias

- Bourdieu, P. (1972). *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Genève: Ed. Droz.
- Borgdorff, H. (2010). El debate sobre la investigación en las. *Semantic Scholar*. Recuperado de <https://www.semanticscholar.org/paper/El-debate-sobre-la-investigaci%C3%B3n-en-las-artes-Borgdorff/04a486da67d-8c12d58fba5498c35d-4914b93051c>
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual, la escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Jiménez, A., Vergara, L (2015). *Exploración y creación en video mapping aplicado a las artes visuales*. Trabajo presentado en el 14 festival de la imagen, Manizales, Colombia.

Villegas, C. (2020) Pandemia de COVID-19: pelea o huye. Rev. Ed. Med. Recuperado de <http://rem.hrlamb.gob.pe/index.php/REM/article/view/424>

Yerushalmi, Yosef Hayim (1989). "Reflexiones sobre el olvido". En: Usos del olvido. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, pp. 13-26.

## Bibliografía

Bauman, Z. (2004). Modernidad líquida. Argentina: Fondo De Cultura Económica de Argentina, S.A.

Bauman, Z. (2007a). Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre. Barcelona: Ensayo Tusquets.

Bauman, Z. (2007b). Vida de consumo. España: Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A.

Bourdieu P. (2002a). ¿Puede aún sobrevivir la cultura? Revista Colombiana De Educación: núm. 42. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/5475/4502>

Bourdieu, P. (2002b). Por un nuevo internacionalismo. Revista Colombiana de Educación. Núm. 42. Recuperado de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/5479/4505>

La Ferla, J, Reynal, S. (2012). Territorios audiovisuales: cine, video, televisión, documental, instalación, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos. Buenos aires: Librería.

Weibel, P., Won, I. R., Brayer M-A. (2008). Youniverse. Sevilla: Fundación BIACS.