



Universidad de las Artes

Escuela de Artes Visuales

Proyecto de Titulación Previo al Título de
Licenciado en Artes Visuales

FAI DE LUXE

Presentado por:

Marlon Javier Avelino Armijos

Tutor: Ilich Castillo

Guayaquil - Ecuador

2019



Declaración de Autoría y cesión de derechos de Publicación de la Tesis

Yo, Marlon Javier Avelino Armijos, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la licenciatura en Artes Visuales. Declaro además conocer que el reglamento de titulación de grado de la universidad de las artes en su artículo 33 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de las obras intelectuales y que su sanción se realizara acorde al código de ética de la Universidad de las Artes.

Cedo a la Universidad de las artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

Miembros del tribunal de defensa

Ilich Castillo

Tutor del Proyecto Interdisciplinario

Miembro del tribunal de defensa

Armando Busquets

William Hernández

Resumen

En mi trabajo empleo elementos recurrentes de mi entorno para transformarlos de maneras subjetivas, generando giros que propongo concentrar en una voluntad de arquetipizar como estrategia para reconfigurar prácticamente cada uno de los sistemas objetuales a los que atiendo.

Dicha apuesta operativa se localiza en una “militancia” como Gamer y Cosplayer consumado, donde las nociones de representación, hiperrealidad, ficción, son moneda corriente y actúan como un filtro en una forma de posicionarme en el mundo. Es aquí donde detecto, la voluntad de “expandir la máscara” a los objetos, entre otras cosas, activa de manera pertinente binarismos narrativos como: protagonista/antagonista, arriba/ abajo, fuerte/ débil, vacío/lleño, calzando de manera curiosa con algunas de mis propuestas.

En la dimensión objetual de mi propuesta, si bien conversan con las tradiciones formalistas del posminimalismo, además contienen passwords que aproximan a esa vena muy personal de conflictos y estrategias de supervivencia con las que he podido sortear, entre aquellas, la historia de tres generaciones portadores de la máquina de coser que da base y sustento a gran parte de mi investigación

Palabras clave: Objeto, No-objeto, Simulacro, Gamer, Cosplay.

Abstract

In my work I use recurrent elements of my environment to transform them in subjective ways, generating turns that I propose to concentrate on a will to archetype as a strategy to reconfigure practically each of the object systems I attend.

This operative bet is located in a "militancy" like Gamer and Cosplayer consummated, where the notions of representation, hyper-reality, fiction, are common currency and act as a filter in a way to position myself in the world. It is here where I detect, the will to "expand the mask" to objects, among other things, activates in a pertinent way narrative binarisms such as: protagonist/antagonist, up/down, strong/weak, empty/full, fitting curiously with some of my proposals.

In the object dimension of my proposal, although they converse with the formalist traditions of post-minimalism, they also contain passwords that approximate that very personal vein of conflicts and survival strategies with which I have been able to circumvent, among those, the history of three generations bearers of the sewing machine that gives base and sustenance to a great part of my research.

Keywords: Object, Non-object, Drill, Gamer, Cosplay.

Índice

Portada	Pág. 1
Preliminares	Pág. 2
1.- Introducción	Pág. 7
1.1.- Motivación del proyecto	Pág. 7
1.2.- Antecedentes	Pág. 8
1.3.- Pertinencia del proyecto	Pág. 14
1.4.- Declaración de intenciones	Pág. 15
2.- Genealogía	Pág. 16
3.- Propuesta Artística	Pág. 29
3.1.- Obras	Pág. 29
3.2.-Proyecto expositivo	Pág. 44
4.- Epílogo	Pág. 48
5.-Bibliografía	Pág. 49

1.- Introducción

1.1 Motivación del proyecto

Desde muy joven he pasado por dificultades, las cuales con esfuerzo y dedicación he podido resolverlas, cada una de ellas me mostraba el mundo tal cual es, desde lo fantástico que puede llegar a ser en los triunfos personales, hasta los fracasos más rotundos que llenan en mi un sentimiento de desesperación, pero entre ese devenir de situaciones, siempre palpitaba la inquietud de las diferentes maneras de enfrentarme con lo que me rodeaba.

Eso desencadenó el interés por las dinámicas de cómo se observa el mundo, la naturalización del entorno, y cómo esto se ve reflejado en las múltiples decisiones que en el diario vivir se toman, tratando de divisar a ese mundo atrapado entre la realidad e hiperrealidad que en la contemporaneidad es el modelo dominante entre las masas, donde la vida transcurre cual sendero único, impuesto por la influencia de los medios como la televisión, el cine e internet, dejándonos vacíos.

De modo que mi propuesta, se apropia de conceptos que toman al objeto como partícipe dentro de la experiencia de un contexto, tales como la relación del espacio y la escultura que analizó Rosalind Krauss en su texto de *La escultura en el campo expandido*, la idea del no-objeto como ese quiebre del mismo en cuanto a su arraigamiento con el sujeto según Ferreira Gullar, que a su vez se realiza un contrapunto con el texto de Bruno Munari, en la metodología del nacimiento de los objetos, convergiendo en la idea del simulacro de Jean Baudrillard.

Utilizando estos criterios, pretendo evidenciar este fenómeno desde las expresiones artísticas, trabajando sobre la noción de lo que está detrás, a partir de la nueva utilidad del negativo de los objetos cotidianos, posibilitándome realizar estas dimensiones paralelas, desnaturalizando aquel hábitat en la que me veo inmerso el día a día, utilizando la cultura de masas tales como el anime japonés, videojuegos, cómics y el cosplay, las cuales forman parte de mi vida cotidiana, desde una estética post-minimalista.

1.2 Antecedentes

Dentro de los antecedentes nacionales, los cuales me ayudan a situarme en el contexto artístico local, está Estuardo Maldonado, quien me brinda una serie de insumos dentro de su obra, comenzando por aquella decisión del traslado desde lo figurativo a lo abstracto, teniendo esa necesidad de nuevas representaciones de la realidad, tomando la línea como base fundamental para sus composiciones, llegando a generar piezas que van desde lo pictórico a lo escultórico. En una entrevista realizada por Ramiro Dávila Grijalva a Maldonado en la revista *AFESE*, por haber sido condecorado con el premio Eugenio Espejo 2009, el artista exclamó:

La fuerza y las dimensiones se hacen con líneas, volúmenes y formas que tiran y empujan desde dentro y doblegan a las fuerzas de la naturaleza hasta convertirlas en nuevas dimensiones.¹

Pintura objeto, esta obra en particular, mantiene un lenguaje esquemático/ordenado que al mismo tiempo se siente dinámico, las figuras y los planos se complementan entre sí, creando una idea de espacio, lugar, estancia, realidad alterada o reinventada, aquellas lecturas que me hacen pertinente la pieza, llegando a crear volúmenes independientes, que a su vez conforman un todo.



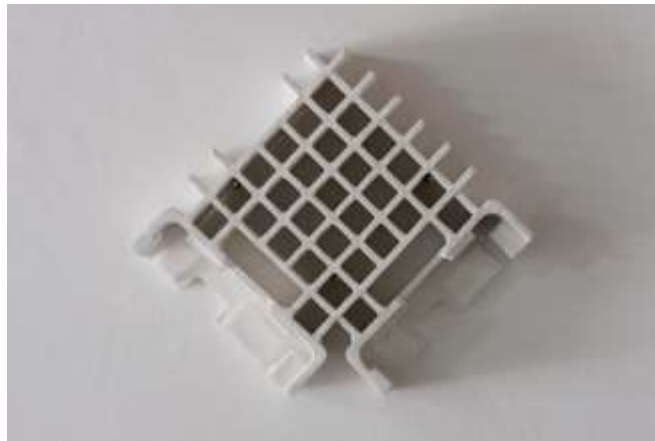
Pintura objeto
Acrílico sobre lienzo

Dicho análisis mantiene un vínculo con mis intereses, en aquello que se encuentra inminente en la pintura (en este caso) dado desde el título como “Objeto”, la

¹ Ramiro Dávila Grijalva, *Estuardo Maldonado Premio Eugenio Espejo*, *Afete*, n° 52 (2009): 266.

simulación del mismo llega a tal punto de ser ajeno a la realidad convencional, traspasando por el umbral de lo figurativo a lo geométrico, generando esas primeras inquietudes en cuanto a pensar en lo que es un objeto.

Un vacío en forma de otro con las obras *Contenciones* (2018) y *S/T* (2018) del artista Pablo Andino, es una muestra clara de lo que son mis intereses, pues la fascinación por los espacios vacíos de los contenedores y su visualidad formal, hacen que los vínculos entre estas obras y mis propuestas sean muy cercanos.



Contenciones. Aluminio y primante. 2018



S/t. Fibra de vidrio y madera. 2018

En el texto curatorial de Ana Rosa Valdéz sobre la muestra de Pablo Andino, *Un vacío en forma de otro* del 2018 expresó:

Es la forma del vacío la que persiguen los objetos destinados a contener algo en su interior. (...) En la historia de la humanidad, las tecnologías de los contenedores ocupan un segundo lugar con respecto a las herramientas, consideradas como una invención decisiva en el devenir humano. Contrario a esta perspectiva histórica, son los empaques y recipientes los que protagonizan esta exposición, en la que Pablo Andino se pregunta por la forma del vacío que dibujan estos objetos (...) La exposición reúne obras escultóricas que recurren a la abstracción formal, un lenguaje que les permite cerrarse en sí mismas, ser sólidas, autosuficientes y autónomas con respecto a sus referentes, que provienen de la producción industrial y el consumo cotidiano. Al perfilar los contornos de una ausencia, estas piezas buscan contener, sujetar, envolver, servir de base o pedestal para nuestras proyecciones humanas.²

La utilización de estos empaques industriales, que yacen con un objetivo específico, como lo es de transportar, cuidar, y sobreproteger artículos electrónicos en su gran mayoría, son vueltos a ver por su gran diseño interno, y replanteado en una manera artística formal.

El poder pensar en objetos nuevos desde su origen formal en diseño, me remonta a esta sombra casi perfecta de dichos contenedores, aquellos que guardan la información volumétrica de aquello que fue transportado, y de alguna manera se vuelve molde de lo que fue guardado ahí, llegando a tener en su interior, albergado aquello que simbolizaría el objeto en sí, lo cual hace a esta obra muy cercana a mi proyecto de titulación.

Y es así como estos dos autores trabajan a través de la relación con ese mundo objetual, teniendo esa analogía próxima a mis intereses en cuanto al objeto cotidiano como tal, a través de la manipulación o alteración del mismo generando nuevas objetualidades. Por otro lado, también esa idea entre lo visible invisible, lo oculto, lo que está detrás, y lo imperceptible.

La obra *Canasta básica* (2006) de la artista Gabriela Cabrera, realiza una instalación en el espacio, mostrando una atmósfera surreal por medio de esta alteración de los objetos, se relaciona con mi proyecto en cuanto a generar estos nuevos imaginarios, donde el material se hace protagonista.

² Ana Rosa Valdez, *Un vacío en forma de otro* (Galería Violenta – Guayaquil): Texto Curatorial.



Canasta básica
Instalación escultórica
Medidas variables
2006

Esta obra es una suerte de abstracción, que al recibir una puesta en escena donde los alimentos y otros objetos son vueltos físicos a partir del material de yeso, existe en esa pieza una asociación de -Bodegón suprematista- que de alguna manera lo anula, lo convierte más en imagen, que en un elemento funcional. Además, es pertinente por la posibilidad de volver aquella definición intangible (“Canasta básica”) un cuerpo probable, pero de yeso.

En ese sentido, la obra de Cabrera se apropia de la característica del material en cuanto a la representación de un objeto, muestra esta bipolaridad entre la naturaleza de la misma, teniendo este equilibrio entre lo sólido y lo frágil, llegando a causar ironía por lo visualizado en el espacio expositivo.

Una de las vinculaciones con mi obra, es esa fascinación por la representación no adherida a lo que se conoce como realidad y el material por sus cualidades formales, le dan ese plus para generar esa extrañeza o llegar al juego del engaño, llegando a tener en cuenta una de los propósitos e intereses del proyecto como tal.

Veinte temas para una bienal (2004), obra del artista Xavier Patiño, es una pieza realizada para la VIII Bienal de Cuenca “Iconofilia”, donde trabaja sobre la idea de la ausencia y el simulacro, siendo parte de mis intereses al usar la ficción de manera irónica, al exponer cuadros donde sólo se muestra lo que está detrás del lienzo. De manera que, una de las acciones claves que se relacionan con mi trabajo, es el modo de querer mostrar lo oculto, con la ayuda de los diversos títulos de cada “pintura”, generando así, esa idea de salón tradicional, o ensayo del mismo.



*Veinte temas para una bienal
Instalación
Medidas variables
2004*

Se iba haciendo evidente que la práctica de Patiño no se contentaba con la mera incorporación de su quehacer en las complacientes lógicas del mercado y la escena local, sino que reclamó -a partir de gestos como estos- una manera diferente de concebir el lugar del actor cultural. (...) Al igual que sus contemporáneos, aquella carencia de espacios para el debate sería el acicate de una producción que siempre mostró un perfil interrogante y alejado de cualquier actitud acomodativa a una tendencia puntual.³

En mi obra trato de dar a relucir ese mundo ilusorio, extraño, formando así un vínculo directo con el gesto de Patiño en aquella obra, sin dejar a un lado la lectura que me brinda en cuanto al crear el objeto fetiche, tan codiciado en esta creación supuesta de hiperrealidades contrarrestado con esa economía en la producción visual.

Al igual que Patiño, uno de los artistas que me ayuda a pensar ese objeto fantasmal, que yace detrás, es la obra del artista Ilich Castillo denominada *Confirmación de los antecedentes II*.

En una entrevista que le realizó Rodolfo Kronfle Chambers, hablando sobre la obra antes mencionada, y esta relación que tiene con la evolución de la primera edición de la obra, mencionaba esta aproximación a los objetos y su participación dentro de su proceso creativo, donde se hace este contrapunto entre la enciclopedia y aquellos objetos de color negro que tomaban la función de pisapapeles, algo que obviamente no se encontraba dentro de su uso original o para el que fueron diseñados, el cual Ilich mencionó:

³Lupe Álvarez, 1.9.1.3 Xavier Patiño. 2014. *Xavier Patiño Artista moderno luchando por ser contemporáneo*, Guayaquil: Galería DPM, 14 de febrero, 6.

(...) estos objetos producidos a escala industrial se les denomina preformas. Hablamos de la naturaleza neutral de muchos de estos recipientes o envases antes de ser configurados de acuerdo al uso o la adaptación que las marcas hagan de ellos; es interesante pensar en la potencia de ese estado fetal. En otros casos, hay también una forma de encarar la idea de resolución, de pensar cómo, en la medida que el objeto disminuye su función original (se arruina), aquél devalúo es semejante a la pérdida de resolución. Aquí lo llamo post-forma: es una especie de estado zombi que emerge en estos objetos, es decir, alcanzan una nueva vida útil pero su valor de uso y de cambio está altamente afectado, ya no existe el deseo como impulso del consumo, solo la errancia y la contingencia.⁴



Confirmación de los acontecimientos II
Instalación
Medidas variables
2017

En esta obra, se presenta la inquietud sobre la transformación de los objetos desde su concepción, la utilidad inicial que le es revocada, poniendo en un estado vegetal al mismo, pero que a su vez los relaciona directamente con el contexto de la obra, dándole esa permanencia existencial otra, generando una independencia más allá de su diseño y anterior función.

Mostrar ese paraje velado de los objetos, hace una relación directa con mi obra, esta manera de evidenciar la realidad oculta, aquello que los objetos esconden a la vista,

⁴ Rodolfo Kronfle, *Confirmación de los acontecimientos II* de Ilich Castillo. Premio CIFO 2017, Guayaquil: Paralaje, 9 de noviembre 2017.

esa otra cara de la moneda, como se revelan estos nuevos imaginarios, que yace desde la sombra del objeto común en el mundo cotidiano.

1.3 Pertinencia del Proyecto

Pensar en la obra de Estuardo Maldonado, y las múltiples lecturas que realizó de la misma, está ligado estrechamente con la idea del no-objeto, imaginando esta desvinculación con lo figurativo, la acción de la modificación de lo existente, o un simple desplazamiento de alguna parte de algún objeto, terminará anulando su función cotidiana al desligarse de lo que se supone fue concebido, pero que a su vez toma otro plano existencial desde el mundo del arte.

Lo que me hace distante de la propuesta de Maldonado, es que sus preocupaciones formales están ligadas a la geometría en plano de experimentación, búsqueda de las nuevas representaciones que la época requería, por mi lado, la geometría es utilizada como parte de la representación de espacios existentes dentro de mi cotidianidad, como esa estrategia de codificación, que sale de lo figurativo pero que mantiene la relación espacial, de tal manera que se puedan representar el conjunto dentro de la unidad, tomando esto como pretexto para generar esta extrañeza dentro de la obra.

La muestra de Pablo Andino, es casi simétrica a mi propuesta, aunque su gesto queda en observar y admirar las formas; mi objetivo es averiguar y darle luz a aquello que se encuentra escondido, llenar el vacío y generar un nuevo objeto, sería el siguiente paso lo que nos diferencia, más allá de un simple ejercicio de relleno, es desarrollar el objeto y llegar a formar ese ente único e irrepetible que se encuentra en la sombra de su predecesor.

El material es crucial para la determinación del proyecto, como se ve inmerso en la serie de engaños como estrategia de alteración del espectador y su relación con la obra, al igual que *Canasta básica* (2006), pero a diferencia que mi obra estará basada en el equilibrio que se genera entre las cualidades de las piezas, y la incoherencia que estas tendrán al verse expuestas en un perfecto equilibrio.

Si bien es cierto, el trabajo tiende a tener similitudes en cuanto al color, y la exposición del material como ítems para el engaño visual, mi propuesta genera la idea del material como referente a la idea del fantasma, la idea del adentro/afuera y lo que se encuentra detrás, objetivos que trato de plantear en mi proyecto investigativo.

Por otro lado, Xavier Patiño se ve ligado estrechamente con mis intereses en cuanto a la simulación y creación de estos objetos fetiches, poniendo en jaque a esa realidad ilusoria que nos envuelve, pero a su vez me distancio del mismo en cuanto a la acción, mientras Patiño genera polémica en cuanto a su gesto irónico, yo trato de generar extrañeza pero familiaridad, pues las piezas tendrán formas de objetos cotidianos fragmentados, que aludirán a ese hábitat natural en el cual me desenvuelvo, teniendo esa dualidad entre lo caótico y ordenado de las piezas.

La obra de Castillo me es interesante como diálogo en varios sentidos, desde la más inmediata relación que tienen las obras físicas en el color (negro las piezas de Ilich versus blancas las piezas mías), pero la distinción de los trabajos expuesto se tornan por el objeto en sí, mientras que Ilich les desapropia la utilidad y función al ubicarlos en una instalación por la relación del contexto de la obra misma, yo genero la misma anulación, pero al crearlos desde una matriz, sea un empaque de plumafón, por medio de patrones de peluche, o la memoria de objetos que al hacerlos evidentes, su funcionalidad se ven inmergidas en un bucle infinito, llegando así a tener objetos independientes y autónomos.

El proyecto como tal, pretende generar esa ambientación entre lo familiar del hábitat con lo abstracto de los objetos, llegando a reconocerlos, pero forjando esos nuevos imaginarios, esa verdadera realidad, aquella que está detrás de la hiperrealidad dominante.

1.3 Declaración de Intenciones

Mi proyecto está basado a partir de la reflexión de los objetos y su interrelación con el espacio a través del simulacro y el concepto de la hiperrealidad de Jean Baudrillard relacionados al mundo del arte, por lo que se me genera mi primera interrogante ¿Cuál sería la relación que puede generar el medio escultórico, como resonancia al concepto del simulacro planteado por Jean Baudrillard?

A partir de la instalación escultórica, para generar extrañeza en el espacio expositivo a través de los objetos que tienen referencias del mundo que cree conocer, poniéndolo en jaque a su percepción, generando experiencias fenomenológicas en el recorrido, ¿Cómo se podría evidenciar la teoría del No-Objeto planteado por Ferreira Gullar usando la instalación escultórica?

La pintura o dibujo como medio de representación de objetos existentes en lo que conocemos como realidad, tiene la licencia para generar estos nuevos imaginarios a partir de la representación de espacios cotidianos, lo cual es base fundamental en la propuesta artística en desarrollo, me genera la interrogante ¿Cómo la idea del pensamiento visual planteado por Rudolf Arnheim puede ser representada a través de un medio bidimensional y que a su vez parta desde la misma materialidad?

Para el desarrollo visual del proyecto, me baso en la experiencia propia, así como una posible vinculación con la época en la cual me crié, tratando de generar este diálogo entre lo escabroso y extravagantemente obsoleto que puede llegar a ser un objeto, por el hecho de la influencia que se tiene por los medios y la internet, tomando a la cultura de masas como vinculación de mi propuesta, por lo que nos queda preguntarnos, ¿Cómo el arte se vincula con esta cultura de masas sin llegar a ser tan evidente o una propaganda de la misma al contraponerlo con la idea del objeto fetiche según Bruno Munari en el texto *Cómo nacen los objetos?*

2.- Genealogía

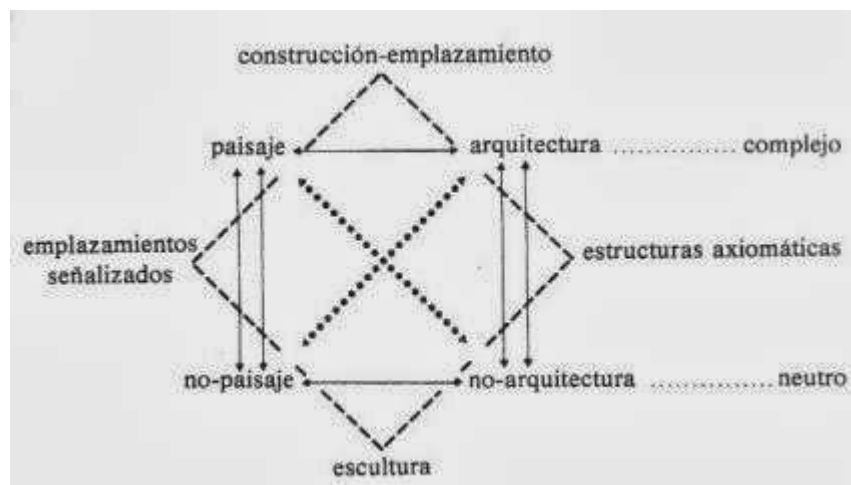
En el desarrollo del proyecto de titulación, veo factible e indispensable, generar conexiones con diversos artistas del ámbito internacional, que vienen del mundo de las artes visuales, con los que comparto gran parte de sus estéticas formales y teóricas en cuanto a cómo se piensan los objetos en un espacio determinado, anteponiendo a varios planteamientos conceptuales que enriquecen y establecen las bases de la investigación.

Las diferentes propuestas de aquellos artistas que me anteceden, tanto por la utilización del material, como las reflexiones en sus procesos, me han ayudado a comprender los aspectos de mi propia producción, donde los productos son similares, al igual que la metodología en ciertas ocasiones, teniendo esas aproximaciones que en primera instancia ignoraba (la utilización del medio artístico), pero que a su vez, toda

esta gama de semejanzas, me ha servido para hacer comparaciones, y encontrar aquello que nos diferencia.

Uno de las primeras aproximaciones que pude realizar a mis intereses de producción, fue el concepto de *Escultura en el Campo Expandido*, dónde se conoció las diferentes relaciones de la escultura desde los años 60', concepto desarrollado por Rosalind Krauss. Gracias a las diferentes expresiones escultóricas que se dieron a lo largo de ese etapa, ella generó un cuadro donde explica los campos de la escultura, según los espacios en donde éste se puede generar, llegando a tener como resultado: el Paisaje y no Paisaje, la Arquitectura y No-Arquitectura, tomando como primicia, aquello que no es “escultura”.

Entre el tráfico de estos planteamientos, Krauss denominó estos campos como: Emplazamientos señalizados, estructura axiomática, y construcción-emplazamiento.



Teniendo en cuenta la función de la escultura, no solo el objeto independiente y autónomo, sino el ser parte del espacio en el que habita, me ayudó a pensar en aquello con lo que nos relacionamos, ese mundo naturalizado, del cual me apropio para generar extrañeza, a partir de los objetos que yacen en la cotidianidad, desde la sombra de los mismos, hasta la reinterpretación y anulación de sus funciones.

Entendiendo a la escultura con relación al espacio y su vínculo con la arquitectura, la pieza *Untitled (Stairs)* (2001) de Rachel Whiteread, enmarca la estrecha relación entre la arquitectura/escultura, pero a su vez denota esa presencia fantasmagórica que mantiene la pieza, al tratarse del espacio vacío o espacio negativo del edificio Bethnal Green, propiedad de la misma artista.

El edificio del que fue tomado el reparto de Sin título (Escaleras) fue bombardeado, durante el ataque, había sido utilizado como sinagoga y almacén textil. Como “fantasma” del espacio que representa, la escultura de Whiteread evoca la historia del edificio (...)⁵



Untitled (Stairs)
Instalación escultórica
2001

Este planteamiento me lleva a pensar en las posibilidades que existen en aquel espacio vacío, en esa materialidad hueca en los objetos que, al ser tangible, nos muestra esa parte del espacio que no observamos, o no queremos observar, reinventando con sí el espacio, dándole vida a esos nuevos imaginarios de los cuales mi propuesta se enmarca.

Esta forma de solidificar la historia de un espacio a través de la escultura, es lo que me hace cercano, pero a su vez, me distancia por el hecho que los espacios que yo selecciono, tienen ese anhelo de ser parte importante en un mundo que se le ha dado la espalda, donde la naturalidad los ha vuelto invisible, así como los súper héroes, que con ayuda de un disfraz son evidenciados y posteriormente vanagloriados, las expresiones artísticas son aquella máscara la cual dará relevancia a un lugar irrelevante.

Al pensar en espacios vacíos, en negativos ya existentes, la obra *Monobloques* (2014 – 2015) de Sebastián Mira, es por mucho, uno de los referentes más cercanos en cuanto a mi búsqueda creativa.

⁵ Art Fund, *Celebrating Contemporary: Rachel Whiteread's Untitled (Stairs)*, 19 septiembre 2011.

Según el diario El tiempo, el cual generó un artículo sobre Mira, por su obra ganadora en la Feria Internacional de Arte de Bogotá *ArtBo*, donde expuso:

La obra de Sebastián Mira, *Monobloques*, reúne volúmenes y serigrafías en cemento. “Partió de observar la basura –explicó el artista (...) Junto a las bolsas negras resaltaban los empaques de icopor de electrodomésticos. Me pregunté por qué estas cosas tan blancas, diseñadas para proteger las cosas, eran ahora basura”. Mira recogía el icopor y reflexionaba sobre la pérdida de su función. Estudió las formas de estos empaques y el espacio vacío que enmarcaban, que no necesariamente correspondía al objeto que albergaron. Basado en estas piezas, fundió el cemento para su obra, y las formas finales se le hicieron semejantes a ciertos periodos de arquitectura. Esto lo llevó a preguntarse por la idealización de los espacios.⁶



Monobloques
Pieza escultórica
Medidas variables
2015

El pensar en la reutilización de la basura, según Sebastián, genera estos nuevos objetos que yacen en la sombra de los que en alguna vez estuvieron en esos contenedores, tal cual lo menciona el artista en su pieza, pues el pensar en estas formas ocultas en el aire interno de los plumafones, y materializarlos en cemento, llega a ser una reinterpretación del espacio vacío, que a su vez, es una simulación del objeto que se encontraba antes en él, por lo que la obra de Mira, me es relevante como referente.

Aunque la pieza de Mira es muy parecida, casi una representación de una de mis propuestas, mi interés no se basa simplemente en replicar el vacío del recipiente, tomando como metodología el relleno de los empaques de plumafón, sino el hecho de

⁶ El tiempo, *ArtBo premió el talento joven Sebastián Mira y Juliet Sarmiento reciben el Premio Artecámara como un impulso a sus carreras artísticas*, 31 octubre 2016, 12.

generar alteraciones en los mismos, como esa imposibilidad de querer ser el objeto que este transportaba, al expandirse más allá de los límites que me permite los empaques, o la fusión de los mismos, generando más que una apreciación del vacío, es crear esa imposibilidad de reencontrar el objeto que yacía en aquel empaque.

Teniendo esa apertura al término “simulacro” gracias a la obra de Sebastián Mira, debo mencionar a Jean Baudrillard quien estudió este concepto, en el texto *Cultura y Simulacro*. Trata básicamente sobre la idea de la Realidad e Hiperrealidad, donde en un mundo de producción en masa, consumo masivo, y múltiples referencias en los medios de comunicación, la representación de la realidad se volvió una simulación constante, creando ideas de realidades que añoran tener, fabricando en sí, aquello que se cree ser.

Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo «verdadero» y de lo «falso», de lo «real» y de lo «imaginario». El que simula, ¿está o no está enfermo contando con que ostenta «verdaderos» síntomas? Objetivamente, no se le puede tratar ni como enfermo ni como no-enfermo. La psicología y la medicina se detienen ahí, frente a una verdad de la enfermedad inencontrable en lo sucesivo.⁷

La falta de identificación de una realidad concreta, y el querer representarla lo más fiel posible, yace la forma pictórica del hiperrealismo, el cual crea un reflejo de aquella vida creada por los medios, y es ahí de donde se ancla el término de hiperrealidad planteada por Baudrillard.

(...) los hiperrealistas fijan con un parecido alucinante una realidad de la que se ha esfumado todo el sentido y toda la profundidad y la energía de la representación. Y así, el hiperrealismo de la simulación se traduce por doquier en el alucinante parecido de lo real consigo mismo.⁸

Esta forma de simulación constante en los medios masivos, dan la creencia que se encuentra en aquella realidad creada por sí mismos, sin darse cuenta, que simplemente son uno más que camina por la línea que se le ha dibujado en el suelo.

Lo imaginario de Disneylandia no es ni verdadero ni falso, es un mecanismo de disuasión puesto en funcionamiento para regenerar a contrapelo la ficción de lo real. Degeneración de lo imaginario que traduce su irrealidad infantil. Semejante mundo se pretende infantil para hacer creer que los adultos están más allá, en el

⁷ Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacro*, Kairós, Barcelona, 1978. Pág 8.

⁸ Baudrillard, *Cultura y Simulacro*, 49.

mundo «real», y para esconder que el verdadero infantilismo está en todas partes y es el infantilismo de los adultos que viene a jugar a ser niños para convertir en ilusión su infantilismo real.⁹

Tomando el concepto expuesto es donde mi propuesta radicaría, en la experiencia que puede generar el medio escultórico, usando aquellas cubiertas negativas de los objetos, llegando a materializar esa idea de aquello que la sociedad determina como realidad, pero impuesta, tratando de ponerla en jaque al pretender generar ese extrañamiento, buscando la diferencia o el quiebre del concepto, estableciendo no la simulación, lo cual se traduciría en un objeto/fetiché, un objeto impuesto, anhelado, basado en esa idea de necesidad, que en este caso, de manera estratégica pretendo realizarlo a través de los lenguajes del arte.

Esto me trae a relucir el texto *¿Cómo nacen los objetos?* de Bruno Munari, el cual refiere claramente al mundo del diseño, el pensar un objeto antes de fabricarlo, al pasar desde la concepción de una problemática, recopilación de datos y su posterior análisis, la creatividad de creación, material y tecnología que esté al alcance en ese momento, la experimentación, modelos, la verificación, bocetos y el objeto final con futuras revisiones.

En mi caso me centro en un capítulo el cual habla sobre el lujo y cito:

El lujo es la manifestación de la riqueza incivil que quiere impresionar a quien se ha quedado pobre. En la manifestación de la importancia que se le da a todo lo exterior y revela la falta de interés por todo lo que es elevación cultural. Es el triunfo de la apariencia sobre la sustancia¹⁰

Este lujo lo interpreto como aquel objeto fetiché, aquel que no tiene una funcionalidad específica a más de vanagloriar a aquel que lo posee, siendo en el texto el capítulo que contrasta a la idea del texto, pues cada objeto debe ser diseñado con el fin de dar solución o facilitar de alguna manera el resolver una problemática, llegando a ser funcional y accesible.

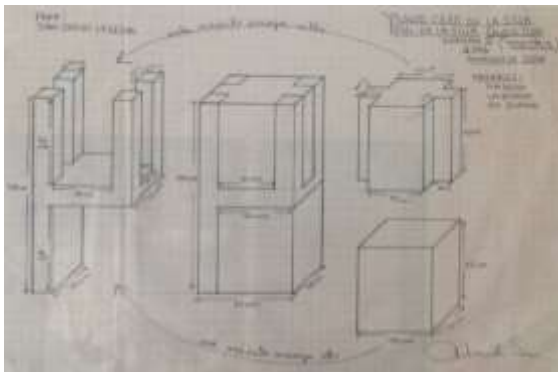
Dentro del proyecto, el cual se ve orientado por los objetos o la idea de los mismos, me es indispensable poder crear esta dualidad que me genera el texto, pues al crear estos objetos que parten de una matriz que es diseñada y pensada para una utilidad específica, paradójicamente al generar este objeto sombra, formaría parte de aquel lujo,

⁹ Baudrillard, *Cultura y Simulacro*, 27.

¹⁰ Bruno Munari, *¿Cómo nacen los objetos?*, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1983, 13.

por el hecho de que su funcionalidad sería específicamente el de admiración, si lo tomamos de la forma más literal, pero produciría cierta contradicción al ser ubicado en el contexto artístico, pues el simple hecho de existir en aquel lugar, sería la representación de la problemática que se está indagando.

Partiendo de lo verdaderamente real y lo falso expuesto en el texto de Baudrillard, la obra *Punto cero de la silla invertida* de la artista Antonieta Sosa, es un referente que me ayuda a pensar en la composición del objeto, al igual que el texto de Munari con relación al diseño y funcionalidad del mismo.



Punto cero de la silla invertida
Instalación escultórica
1991-2006

En la obra resalta por un lado la parte conceptual de la cual trabaja Sosa, pero por el otro, es una forma de acercarse a aquella experiencia simbólica del objeto, de forma abstracta como concreta, llevando esta nueva mirada o reinención del ser social en cuanto a su entorno, y es ahí de donde parto, ya que esa nueva mirada, a partir del simulacro, es lo que pretendo develar, ese objeto oculto detrás de la naturalización de la cotidianidad, al mostrar esta división entre el objeto y su habitación que tratan de generar esa unidad extraña.

Aunque la obra mostrada por Antonieta se refiere más al campo conceptual, como forma de interpretar las medidas racionales e irracionales del cuerpo versus la mente, me es pertinente optar por el hecho de la cotidianidad, construida a través de la idea que tenemos de la misma, tomando en cuenta que ella al igual que yo, se plantea la pieza por el medio de la abstracción geométrica, pero lo que nos diferencia es el gesto, mientras Antonieta crea estas piezas de la división de una unidad, formando esa ilusión de entorno familiar, en mi caso, el objeto ya está presente, representado por la sombra

que su empaque me brinde, develando ese ente escondido, a más de que la fragmentación a través de la idea de patrones, que forman de alguna manera el objeto en sí, da esa reinterpretación como las diferentes vistas del mismo, mostrándose así como un objeto único como interpretativo al espectador.

Por lo cual, teniendo en cuenta el texto de *Crimen Perfecto* de Jean Baudrillard, el cual trabaja la ilusión del mundo real, según el texto cito:

La ausencia de las cosas por sí mismas, el hecho de que no se produzcan a pesar de lo que parezca, el hecho de que todo se esconda detrás de su propia apariencia y que, por tanto, no sea jamás idéntico a sí mismo, es la ilusión material del mundo. Y ésta sigue siendo, en el fondo, el gran enigma, el que nos sume en el terror y del que nos protegemos con la ilusión formal de la verdad.¹¹

Entonces la simulación no es más que la creación de estas desilusiones de la misma, por lo que, en sí, la idea del simulacro vendría a ser, aquella salida real de aquellas desilusiones de la realidad, como esa no-realidad que convive con la ilusión de quien lo asimile, haciendo evidente esa verdadera realidad, pues aquella que creemos verdad, solo es una reacción de defensa con relación a aquella desilusión en la que se vive, llegar a provocar extrañamiento en lo que se observa, puede llegar a generar ese debate de qué es lo real.

En la exposición denominada *Play Time* del artista Damián Ortega, se montó las obras *Esquema Variable (2017)* y *Copulación (2017)*.

(...) Ortega utiliza arcilla de la región de Zacatecas en México, (...) para crear formas modulares dispuestas en patrones y estructuras. (...) bolas de arcilla vidriadas blancas (...) Ortega ha cortado bolas de diferentes tamaños por la mitad y luego se vuelven a unir, creando desigualdades. Esferas que parecen aberraciones o elementos "deshonestos" dentro de una estructura formal.¹²

¹¹ Jean Baudrillard, *El crimen perfecto*, © EDITORIAL ANAGRAMA, S.A., 1996 Pedro de la Creu, 58 08034 Barcelona. Pag 7.

¹² NADIA AHMED, *Damián Ortega- 'Playtime, 2017' – THE WHITE CUBE GALLERY*, 17 de octubre de 2017.



Esquema Variable
Instalación escultórica
2017



Copulación
Instalación escultórica
2017

Esta exposición se basa en los temas del azar y el juego, sistema de conocimiento, como la cosmología y la geología, englobada en una estructura formal. Las obras en particular, me hace relacionarlas más por el gesto de la elaboración de un objeto, que sigüentemente será cortado, para volverse a unir, sabiendo que no quedará igual, mostrando esa ruptura en la intervención, de lo que se pudo considerar un producto terminado, pero ahora solo es una ilusión de lo que fue, pero que realmente toma su protagonismo, al no tener esa dependencia del acabado perfecto.

Mi trabajo trata sobre el vínculo que se genera con el inacabado, al tener piezas que generan esa precariedad que genera el contexto de la obra, dándose así no solo el hecho de generar esa imposibilidad de la obra perfectamente acabada, más bien esa noción de inexactitud necesaria para la lectura de la misma, esta noción del niño y su

manipulación con su propio mundo, es lo que genera ese objeto inexacto que mantiene esas lógicas de maleabilidad sobre el mismo.

(...) la imagen ya no puede imaginar lo real, ya que ella misma lo es. Ya no puede soñarlo, ya que ella es su realidad virtual. (...) En lugar de estar ausentes de sí mismas en la ilusión, se ven obligadas a inscribirse en los millares de pantallas de cuyo horizonte no sólo ha desaparecido lo real, sino también la imagen. La realidad ha sido expulsada de la realidad. Sólo la tecnología sigue tal vez uniendo los fragmentos dispersos de lo real.¹³

Teniendo las referencias sobre el simulacro de Baudrillard, así como las derivaciones del mismo sobre la idea de la realidad, irreal e hiperrealidad, al igual que las ilusiones, todo esto converge en la naturalización del ser, pero parte de ese proceso recae, en lo que denomina Rudolf Arnheim cómo el *Pensamiento Visual*.

Para Arnheim, la inteligencia es imposible sin percepción. Lo que pensamos que conocemos como ideas o conceptos de algún objeto son directamente relacionados a lo que percibimos. Por ejemplo, todo objeto nuevo nos llamará la atención, mucho más que cualquiera que lo tengamos naturalizado. Esta forma de percibir el mundo entre lo que nos atrae y lo que conocemos, o de lo que se le parezca, nos ayudará en la adaptación de un nuevo hábitat.

Mediante la relación y creación de estos nuevos objetos que encontramos curiosos, creamos nuestros propios conceptos del mundo. La representación visual de los conceptos de lo que no conocemos, nos ayuda a estar fijo sobre la tierra, pues de esa manera es que se lo entiende.

Tomando a objetos que existen, pero llevándolos a la deformación, la muestra *Civil war* o *Guerra civil* de Josh Kline lo demuestra en sus obras *Denial* (2017), *Make-Believe* (2017), *Fake News* (2017), entre otras.

La Guerra Civil se basa en el proyecto Desempleo de Kline (...) que analiza las posibles consecuencias humanas de la automatización, la inteligencia artificial y el desempleo masivo en las próximas décadas. La Guerra Civil explora las implicaciones sociopolíticas de estas transformaciones en el contexto de los Estados Unidos.¹⁴

¹³ Baudrillard, *El crimen perfecto*, 8.

¹⁴ Arte Contemporáneo Diario, *Josh Kline en el arte moderno*, 7 de noviembre de 2017.



Fake news
Instalación objeto-escultórico
2017



Denial
Instalación objeto-escultórico
2017



Make-Believe
Instalación objeto-escultórico
2017

Las obras de Kline tienen más el aspecto post-apocalíptico, en un futuro automatizado y en decadencia, donde quedarán ruinas de lo que conocíamos como hogar, y fabricaciones improvisadas para la supervivencia de los pocos que puedan sustentarse.

En cuanto a mi proyecto el cuerpo de obra que Josh Kline logra establecer en *Civil War*, me es fascinante e interesante, ya que ejemplifica el concepto de Rudolf Arnheim, demostrando esta supervivencia y adaptación, según los objetos reconocibles, que a su vez, se convierten en algo totalmente nuevo, anulando completamente su función primaria, llegando a ser algo enteramente distinto, asumiendo el contexto de la exposición, lo cual para mi desarrollo personal, se direcciona entre la mutación y anulación de objetos habituales, generando estos nuevos agentes en el espacio expositivo, traducido desde el campo artístico.

Llegando a pensar en estos objetos que pretendo crear en el texto de *Fecha de elaboración/ Fecha de vencimiento* de Ferreira Gullar en el capítulo de *La teoría del No-Objeto*, en el cual trata sobre la idea de la anulación del objeto, pero mantenerse en su independencia y autonomía.

En el texto aclara que no se trata de un anti-objeto, como esa contradicción del mismo, pues el realizar modificaciones que vayan en contra de su función, no lo convierte en un no-objeto, el texto lo describe así:

(...) un objeto especial en el que se pretende realizada la síntesis de las experiencias sensoriales y mentales: un cuerpo transparente al conocimiento fenomenológico, perceptible integralmente, que se entrega a la percepción sin dejar resto. Una pura apariencia.¹⁵

El texto menciona que los objetos deben desmarcarse de aquello que lo propician ser quienes son, como su funcionalidad, diseño, alejándose de la figuración, y que en cuanto al arte menciona el texto:

Puede decirse que toda obra de arte tiende a ser un no-objeto y que ese nombre sólo se aplica, con precisión, a aquellas obras en las que esa necesidad de romper el límite es la intención fundamental de su aparición.

Por lo cual, dentro de la propuesta, el texto de Gullar ejemplifica muy bien el camino el cual el proyecto transita, el crear objetos que se desligan de lo figurativo, teniendo una suerte de post-minimalismo, de alguna manera los establece dentro de la teoría del no-objeto, al tomar esa permanencia dentro del mundo del arte, como esa representación de la problemática planteada, con relación al mundo objetual y la cotidianidad propia.

En conclusión, puedo evidenciar las diferentes propuestas de cada artista, y encadenarlos en los conceptos expuestos, llegando a reflexionar sobre los mismos, generando esa guía conceptual, visual y plástica de mi propio proceso creativo, estableciendo conciencia de la escultura cómo medio en un campo expandido, dialogar con el espacio y el vacío del mismo, al igual que aquello que se encuentra detrás de los objetos, esa realidad simulada que converge entre lo irreal e hiperreal, donde la ilusión se ve inmersa en la cotidianidad, para poder fracturarlo, a través de la anulación y reinención de los objetos y el entorno, en piezas tridimensionales, como bidimensionales e instalaciones.

¹⁵ Ferreir Gullar, *Fecha de elaboración/ Fecha de vencimiento*, Buenos Aires: Manantial, 2014, 145.

3.- Propuesta artística.

3.1-Obras

Mi proyecto surge por el interés de representar aquello que se ve inmerso en mi experiencia como agente activo en la cultura de masas, más específicamente en el mundo gamer y cosplayer, pero sin caer en la representación literal o publicitaria del mismo, por lo que valiéndome de metodología, materiales y vivencias personales, he desarrollado un cuerpo de obra, donde tomo como agente protagónico mi espacio cotidiano para representar esa imposibilidad de la realidad.

Estas situaciones me llevaron a pensar en mi proceso creativo, aunque en aquellos momentos en los talleres de escultura intermedia en adelante, o pintura experimental, ya daba los primeros acercamientos a uno de los conceptos que actualmente se evidencia como elemento de vital importancia en toda mi producción, claro que lo hacía de manera inconsciente, refiriéndome a la idea del simulacro de Jean Baudrillard.

A partir de este concepto, se desligan otros como: los mundos ilusorios, la realidad, irrealdad e hiperrealidad, los cuales me ayudan a plantear ese deseo de representar aquello que se encuentra visible, pero que, por la naturalidad de lo cotidiano, no se lo logra observar, como aquel fantasma invisible, o aquella materialidad inmanente en lo que palpamos en nuestro entorno, tomando ese escape, literal de la irrealdad, transportándola a la realidad, creando esta convergencia entre ambos mundos, tratando de encontrar ese entre que genere experiencias cercanas en el espectador, como de extrañeza.

El cuerpo de obra que he decidido para mi muestra del proyecto de titulación, constará de cuatro propuestas, las cuales tres son piezas escultóricas y una que dialoga entre lo pictórico y el dibujo.

La primera obra “M2526”, es un conjunto de piezas de pared que se podría denominar algo intermedio entre el dibujo y la pintura, los cuales están compuestos por un díptico de 160 x 115 cm y 12 pequeñas que varían entre los 20 x 13 cm a 30 x 17 cm, estas piezas están realizadas a través de la composición de telares (expandible o cuerina

y tela de mochila) que se unen por medio de un dibujo cocido, así como la inmersión de papel manteca, (el que se utiliza para forrar los cuadernos), papelógrafos, hojas milimetradas, entre otros materiales escolares de esa índole.

Teniendo en cuenta unos primeros hallazgos y acercamientos con esta relación entre espacio, figuración y abstracción, de modo que empezaban a evidenciar características formales a partir del uso de pintura acrílica y marcadores oscuros sobre madera, en función de los colores planos, las formas geométricas, y la simplificación o economías de las líneas.



Tratando de ilustrar ese espacio cotidiano, pero simplificado, me llevó a pensar en esa mezcla de situaciones teniendo en cuenta el recorrido que habitualmente realizamos en nuestro entorno, discriminando ciertos detalles, que al amplificarlo y reordenarlo dan una imagen que me remite a ruinas o una suerte de mapas devastados, los cuales fueron representados a través de unas veladuras con acrílico y dibujo a lápiz de grafito.



Una de las características principales que utilicé para construir la formalidad de la obra final, es el hecho de plasmar varios espacios en distintas vistas desde un mismo formato, y al aplicar la simplificación de la línea todos estos espacios convergen en una misma composición anulando un punto de vista específico de la obra. Es decir, que puede ser volteada y seguirá siendo la misma obra.

Por último, la utilización del material (Cuerina o tela de mochila) como propuesta final, se vincula al síntoma que tiene que ver con mi experiencia con estos materiales, al ser un recurso matérico de mi trabajo como cosmaker, que es la elaboración de disfraces con diferentes materiales, entre ellos la antes mencionada. Y

pensando en la huella que deja la costura como esa línea que está entre lo pictórico y lo gráfico, es que se genera la visualidad de la propuesta actual, la cuerina funcionando como el color plano y la costura como la línea simplificada, develando el recorrido investigativo anterior.



*M2526
Técnica mixta, Díptico
2019*





M2526
Técnica mixta, serie
2019

Esta pieza trabaja desde lo cotidiano más inmediato, pero que a su vez suele ser el que se escapa de nuestra visión, nada más que el hogar, la casa, el departamento, dormitorio o lugar donde habitamos. Tomando la idea de la abstracción y la figuración, me remito a plasmar mi espacio cotidiano, pensando la obra desde los detalles, aquellos fragmentos de mi casa, que ciertamente pasan desapercibidos, con un afán de crear algún tipo de espacio mezclado entre aquello que habita y se esconde a nuestros ojos.

Esta obra se proyecta desde la dinámica del antropólogo, donde estudia las señales que el espacio le brinda, para entender su entorno, de igual manera los pequeños detalles, amplificadas o aquellos objetos reducidos, que se mezclan en el dibujo, dan esa creación de lo extraño, dando así luz a aquello que se encuentra oculto en el lugar.

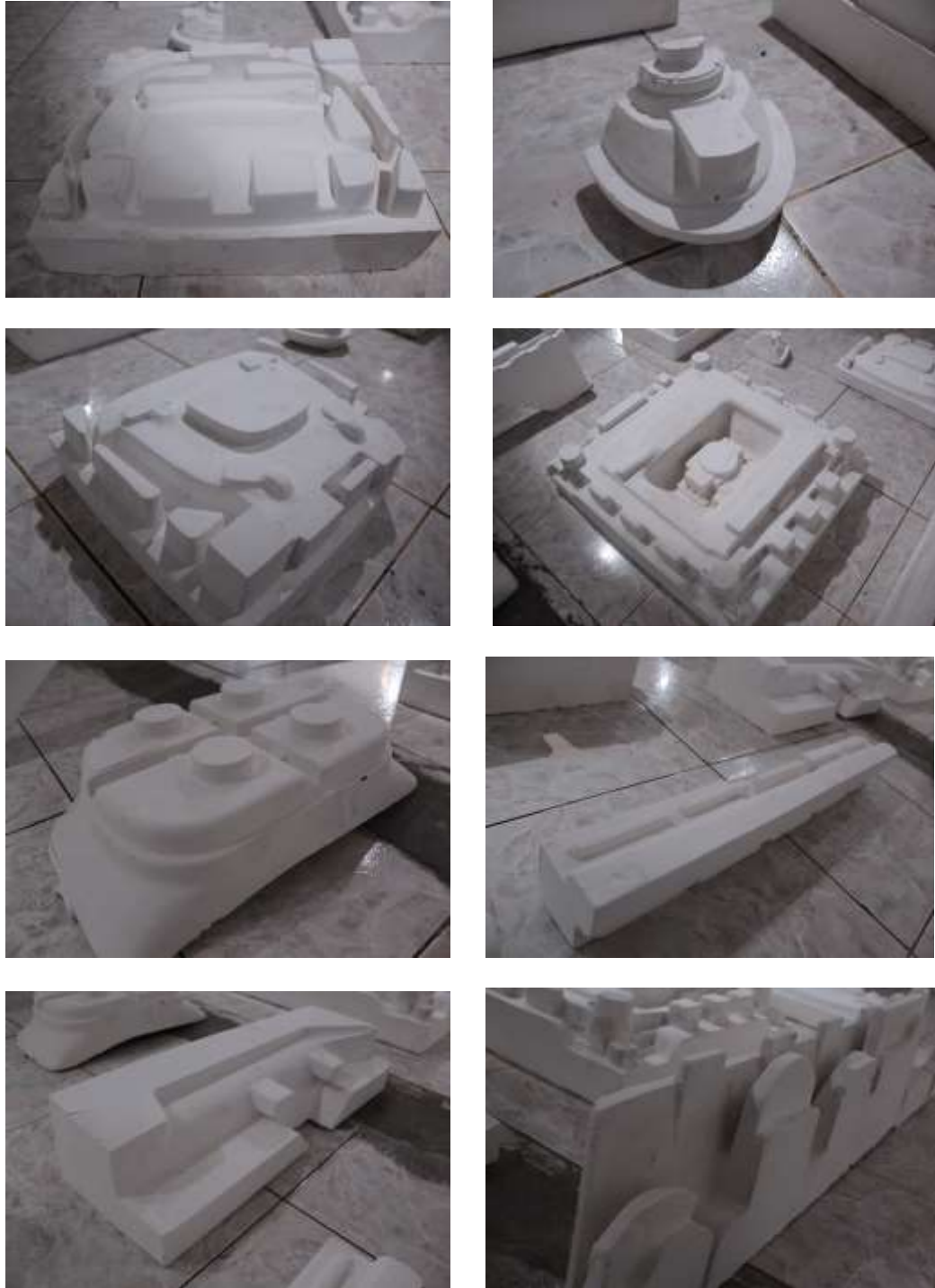
“M2526” es una pieza que se basa en el concepto de los mundos ilusorios, aquel lugar o espacio que se encuentra entre la realidad y la ficción, que divaga en la percepción de lo que vemos y queremos ver, como ese lugar común que de repente creemos mágico, dando este primer acercamiento al concepto de simulacro desde el espacio, pero que a su vez piensa en la idea de espacialidad como la mezcla de estos lugares, generando un caos armonioso en la composición, al tener varias vistas en la misma pieza, aludiendo a esa práctica del cosplayer, donde a través de un traje o máscara, es elevado a ser un súper héroe, llegando a ubicar aquel espacio o fragmentos del mismo, como ese ser enaltecido.

Como segunda obra, se encuentra una instalación escultórica, la cual parte de la idea del vacío de los empaques de plumafón, pensar a estos contenedores como una huella del objeto que fue transportado, como ese fantasma oculto, esa otra forma de ver el objeto, casi fantasioso, que se fragmenta en una simulación del mismo, pero que queda totalmente independizado, llegando a un objeto nuevo, alterno, adyacente al original, es lo que denota la pieza llamada “INAKA”.

Tomando al concepto de simulacro de Jean Baudrillard como eje central de la pieza y a su vez de la muestra en sí, esta obra genera ese campo investigativo, que en la clase de escultura expandida se logró deslumbrar, a partir de pensar al plumafón, no como materialidad, sino en su función primordial, teniendo en cuenta que es diseñado y creado específicamente para conservar y perdurar a un objeto que se ve encajado entre sus volúmenes, con espacios vacíos que albergan aire para proporcionarle una suspensión al artefacto del cual esté transportando.

Teniendo en cuenta esta particularidad de los contenedores de protección, los cuales se piensan como un molde de alguna escultura, en este caso, un molde de aquel objeto que antes transportaban, guardando en su interior aquel fragmento de ese objeto, pero que no llega a tener esa misma apariencia por los vacíos extras, dando así, a un tercer objeto, que no es el mismo, aunque venga de una “matriz”, formulando el concepto de simulación, aquello que pretende ser algo que no es, pero aun así, mantiene su individualidad como objeto independiente.





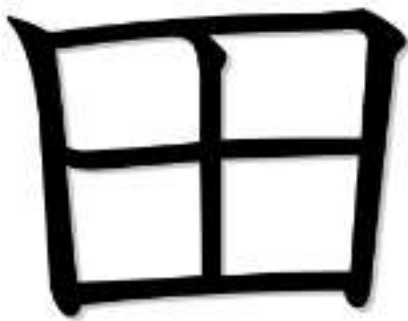
*INAKA
Instalación Escultórica
2019*

La instalación contará con 12 piezas de yeso que oscilan entre los 50 a 80 cm de alto por 20 a 115 cm de largo o ancho , están realizadas en el relleno de los empaques de plumafón de varios objetos cotidianos (tv plasma, aire acondicionado, lavadora y DVD), pero a su vez, son expandidas por medio de líneas consecuentes a las formas que el mismo contenedor me proporciona, o en alguno de los casos, mezclando a dos

contenedores en uno solo, formando estas piezas geométricas abstractas, pero que encierran ese fragmento del objeto al cual antes pertenecían.

Las piezas son realizadas en yeso, material que hace referencia por un lado a la apariencia del mismo plumafón por su tonalidad, pero que obviamente genera una contradicción a su peso y resistencia, entre lo blando y rígido, lo efímero y duradero. Pero por el otro lado, nos hace un guiño a la idea de la escultura como tal, llegando al pensamiento de Rosaline Krauss, al plantear la escultura y sus definiciones, al pensarla como instalación, generando no solo a la pieza como tal, sino, poniendo al espacio como parte fundamental en el montaje, concibiendo la materialidad del vacío del campo expositivo, generando estas formas de edificios (si se le quiere dar un nombre o relación) dando así el significado del título de la pieza.

CAMPO DE ARROZ



CASA, HOGAR, VIVIENDA



“INAKA” es la pronunciación del kanji japonés que significa “Casa de Campo” el cual tiene la particularidad de ser un bloque, que se asemeja mucho a las piezas que estoy generando, y una especie de “casa” que es lo que muchos ven o relacionan a las piezas de yeso. Algo relevante del nombre, es esa analogía de la casa de campo, como aquel hábitat tranquilo y pacífico, en el cual los agentes que dinamizan en esos sectores son mucho más pausados que en la ciudad, por lo que estos lugares son tomados como escape de esos movimientos caóticos ciudadanos.

La tercera obra “FAI DE LUXE” es una escultura de plumón (relleno de peluche) de 175 cm de alto, misma que se proyecta como la materialización del orden de patrones ordenados en una composición.



FAI DE LUXE
Escultura
2019

Esta pieza parte de la idea de la fragmentación que ya antes había incorporado en trabajos anteriores, y a su vez, trato de generar una vez más un vínculo con mi cotidianidad, a partir de una etapa de mi vida como confeccionador de peluches.

Para la creación de este objeto en particular, se debe pensar en los patrones como láminas planas, que se calcarán o copiarán de ambos lados en la tela (derecho y revés) de tal manera que éstas partes al cocerlos en un orden específico, y usando el relleno correspondiente, se crea algo tridimensional de algo bidimensional.

Teniendo en cuenta a los patrones como esa codificación específica para crear un solo objeto, es donde me puse a pensar en las posibilidades que tienen al cambiar ese orden, creando así nuevos objetos a partir de una misma matriz, por lo que generar

múltiples composiciones, que me llevaría a múltiples salidas de objetos que serían aquel peluche, pero reinterpretado.

Esta obra tiene como primicia, por una parte, la idea de la reinterpretación como se lo mencionó anteriormente, pero a su vez, el material (plumón) juega un papel fundamental en la pieza, ya que hace nexos directos con la obra central, formando así un diálogo con las estructuras de yeso, manteniendo la misma tonalidad blanca, la estética abstracta geométrica, pero diferenciándose por lo blando del plumón, versus lo rígido del yeso.

Parte fundamental de la pieza, es la selección de los patrones, como parte del desarrollo de la escultura, es pertinente mencionar que son los patrones, que, mediante un sistema de embalaje y recorte, me es posible obtener los moldes/patrones de un objeto cualquiera, en este caso, el brazo accionar de mi máquina de coser. Dentro de esta conciencia de elección de esta maquinaria, a más de ser parte fundamental de mi desarrollo económico al llegar a la ciudad de Guayaquil, es por su carga histórica como tal, teniendo en cuenta que el modelo de mi máquina es “Fai de Luxe” fabricada de una compañía japonesa denominada Sewing Machine CO, las cuales son fabricadas desde llegaron a Ecuador y a través de Latinoamérica entre los años 50 (según el modelo de la misma).

Estas máquinas históricamente, fueron un punto y aparte, junto con sus antecesoras de marcas como la “Singel” las cuales fueron fabricadas en Nueva York desde inicios del siglo XX, que dieron esa cabida al negocio doméstico, puesto que antes, sólo se utilizaban para uso industrial, es por eso que la máquina de coser, y este tipo de modelo antiguo, me es pertinente involucrarlo dentro de esta pieza, como elemento clave para el desarrollo de la misma.

“FAI DE LUXE” es una pieza que ejemplifica visualmente, uno de los conceptos que he estado manejando durante toda la muestra, como lo es el *simulacro*, pero también el *Pensamiento Visual* de Rudolf Arnheim, al familiarizarnos con el material como la suavidad del plumón, de modo que el espectador, según su experiencia habitual, podrá referenciar uno de los objetivos planteados en mi proyecto, presente en el círculo visual de las obras, pero en esta ocasión, se puede tomar como más inmediato, que es la idea de lo que está detrás, lo que se encuentra escondido, aquello que no se ve y está difuminado por la naturalización de lo cotidiano, esa relación de adentro y afuera, de manera que eleva a un grado de relevancia este material.

Cuarta y última obra denominada “Cheat”, consiste en 20 piezas de plastilina que tendrán forma de controles de diferentes consolas de videojuegos deformados, acompañados de un televisor pequeño el cual estará proyectando un video secuencial y en bucle de 2 minutos.





Cheat
Instalación escultórica, video y objetos
2019

“Cheat” es una instalación, la cual tiene dos partes que funcionan complementando la idea que se plantea, por una lado están las 20 piezas de plastilina, las cuales toman la forma de controles de videojuegos (Play Station, Nintendo, Sega, Atari, entre otros) pero, con la particularidad de que se encuentran deformados, cuya alteración no es al azar, puesto que dentro del mundo del videojuego, existen comandos o “cheat” (trampa) que se aplican para ayudar a facilitar el juego, o simplemente son técnicas estratégicas en juegos de pelea.

Estas alteraciones son una recopilación de aquellos comandos, técnicas, trucos, y trampas que, para la época en la cual yo era un infante, era escasa la accesibilidad a internet, por lo que descubrir o acceder a aquellos comandos se volvía complejo, de modo que era de vital importancia tenerlos anotados o recopilados; una señal más de aquello que sucede en la cotidianidad para un adolescente o niño que vivió esa etapa de videojuegos, antes de la masificación del internet.

Entonces, cada control se verá alterado en su forma, dando prioridad a botones que más se utilicen en dicha combinación, de modo que esa huella del movimiento de dicho comando, quedará marcada por la pulsión de nuestros dedos sobre los controles. El material toma un papel importante en la fabricación, pues al ser plastilina, con su característica de ser moldeable, se genera esa relación de adaptación de nuestro cuerpo

con el control, haciéndolo parte de nosotros, siendo como una extensión de nuestras manos.



Cheat
Instalación escultórica, video y objetos (fragmentos del vídeo)
2019

Por otro lado, la proyección sería una evidencia de cada comando, o cada escultura pequeña, mostrando en bucle infinito las veces que repetimos y repetimos cada patrón, sin dejar a un lado la utilización e importancia del televisor, pues funciona como modelo al ser de aquellos que circulaban por esos tiempos, dejando fuera los Smart tv o proyectores que estarían fuera de tiempo para la idea del montaje e interpretación de la misma.

De manera conceptual, esta obra trabaja desde la disputa entre la realidad, irrealidad e hiperrealidad, tomando como base el hecho de esa extensión de nuestro cuerpo al utilizar un videojuego, estos comandos tratan de señalar el hecho de que nos transportamos a un mundo ficticio, al manejar a este personaje virtual, llegando a ser nuestros dedos las piernas, brazos, e incluso conciencia del mismo, a tal punto que no se puede decir que es algo irreal, pues cada acción de la trama genera empatía con el jugador, y esas decisiones pueden llegar a ser muy reales para quien lo está jugando.

De esta manera podríamos decir que en sí se vive en una hiperrealidad, donde aquello irreal del videojuego se vuelve nuestra realidad, al tener parte de nosotros en el personaje, y cada movimiento que se haga, es una parte de nosotros controlándolo,

cambiando así nuestra percepción de la realidad, e inclusive del tiempo, por lo que la pieza “Cheat” no sólo es un simple recopilatorio de nuestros comandos de videojuegos, es una parte de nosotros, cual tesoros anecdóticos en una repisa.

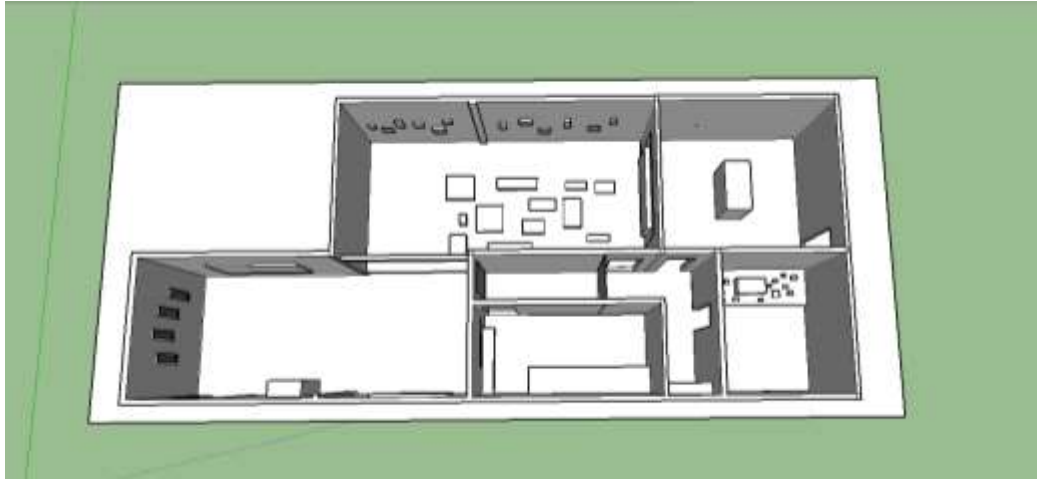
3.2- Proyecto Expositivo.

Dentro de la búsqueda para el proyecto expositivo, indagué en algunas alternativas, pensé en el viejo edificio el Telégrafo, pues sus paredes rústicas podrían brindarme una lectura y contraste interesante con las piezas que trabajo, debido a que la gran mayoría son blancas y geométricas, de colores neutros, pero fue descartado por asuntos de la reparación del mismo por parte de la Universidad de las Artes.

Conforme avanzaba en mi investigación y la reflexión que hacía con las obras que poco a poco se iban gestando, me di cuenta que necesitaba un espacio que me diera una cierta atmósfera cotidiana, algo que sea íntimo, lo más cercano a una casa, por lo que pensé en Casa Cino Fabiani, la cual está ubicado en los bajos del Cerro Santa Ana, pero por motivos de logística, se me fue imposible acceder a dicho espacio.

A inicios de este año, dentro de las aulas de Cátedra Libre 2, un compañero estaba gestionando un espacio nuevo, el cual buscaba gente para poder exponer sus trabajos ahí. Juan Francisco Vera Correa daba inicio el proyecto Crujía, ubicado vía Puerto Marítimo, junto al Complejo deportivo del Colegio de Odontólogos del Guayas.

Dada las características del espacio, al ser una casa, con techo de madera y entrada bastante acogedora, me pareció perfecta para el proyecto que estaba preparando, el cual necesita un ambiente cotidiano, que este espacio llamado Crujía me brindaba, sin dejar a un lado las diversas habitaciones que funcionaban muy bien como instancias para el recorrido de las obras a parte que la localidad, al ser alejada del centro de la ciudad, me daba ese silencio y quietud que recordaba mucho aquel contexto del cual soy originario.

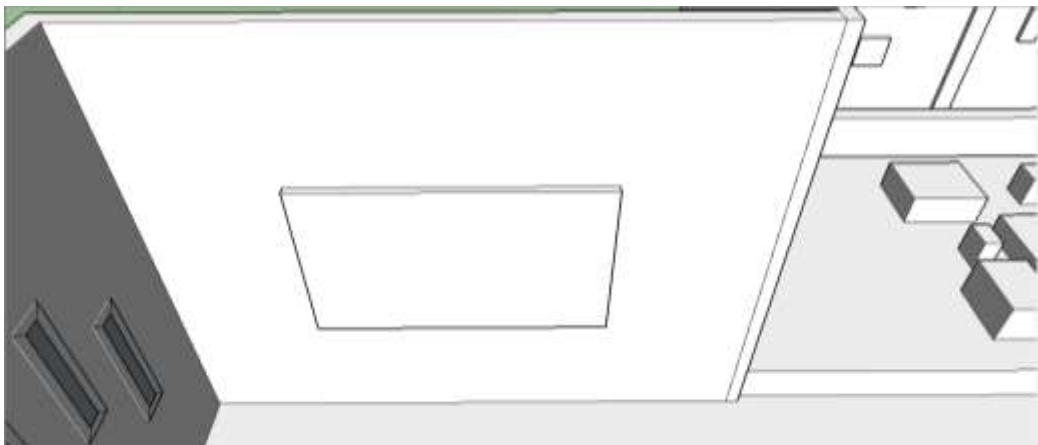


(Diseño de planta y montaje de las obras, espacio Crujía)

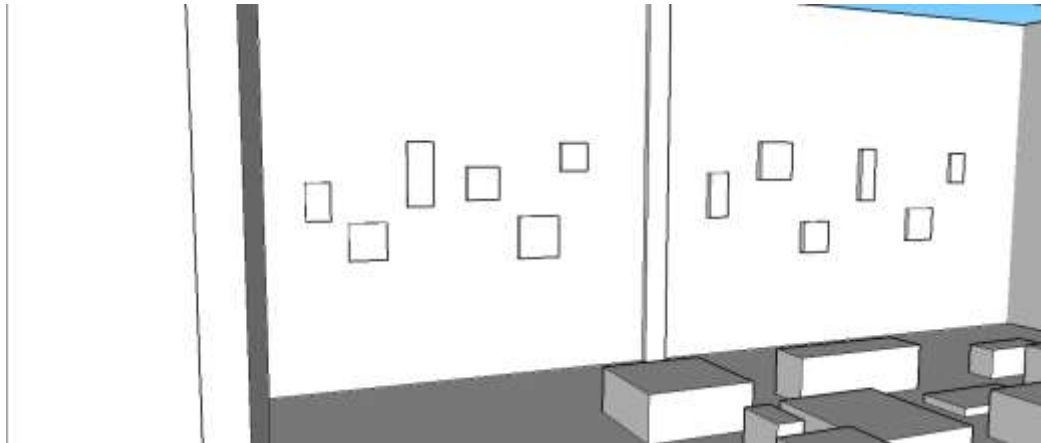
Considero que las obras necesitan un espacio que dialogue con las dinámicas que maneja la propuesta misma, un lugar que se identifique entre lo cotidiano y familiar, pero a su vez tenga ese aire de institucionalidad, un espacio simulando ser otro, generando aquella lógica de la investigación. Este espacio debe tener esa teatralidad sutil del cubo blanco, pero con una iluminación tal, que no se pierda lo esencial de los detalles hogareños, manteniendo esa tensión entre un espacio indeterminado, alternativo y que se configura con esa idea de mundos ilusorios.

Dentro de esas características formales y poéticas, las obras se dinamizan en secuencia, manteniendo ese hilo conductor entre el recorrido por mi cotidianidad, pero a su vez, el espectador se ve identificado por señales que el *pensamiento visual*, como lo dice Rudolf, logra activar sobre la memoria experiencial, a través de la relación espacial entre las obras.

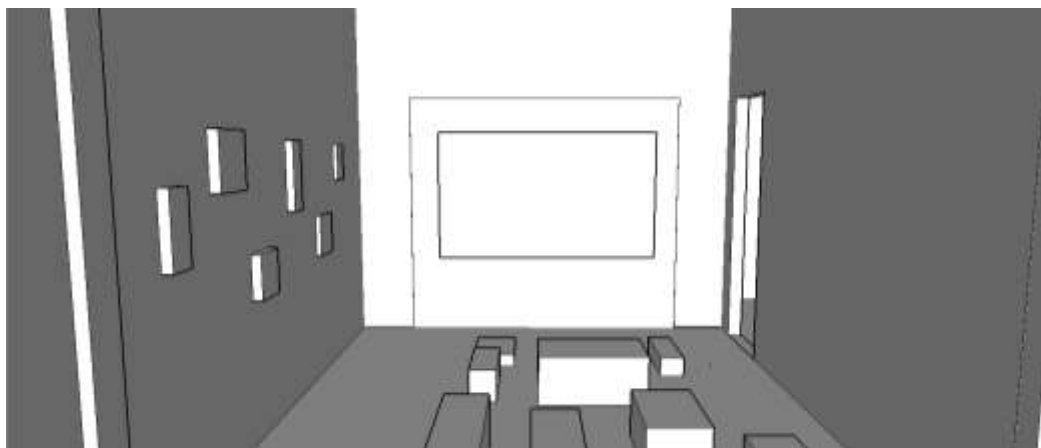
Al ingresar a la muestra, el espectador quedará frente a la obra “M2526”, la cual solo se mostrará por el momento, como un díptico que se encuentra desde el inicio del conjunto, como al final.



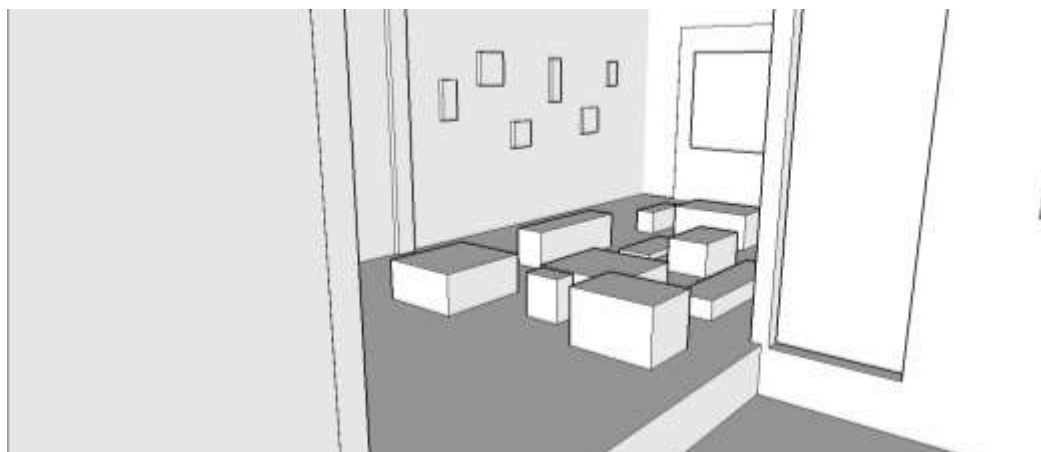
Consiguientemente se podrá apreciar ya desde la puerta, parte de la instalación escultórica y la continuidad de “M2526”.

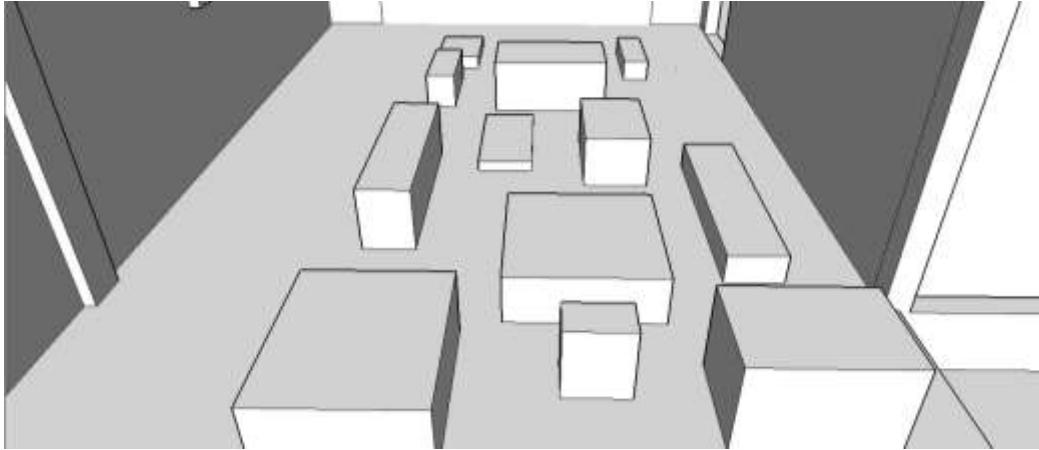


Siguiendo con la obra antes mencionada, seguirá a lo largo de la pared, diez composiciones en formato pequeño, donde el espectador podrá apreciar con más detalle la idea y lo que transmite la pieza en general.

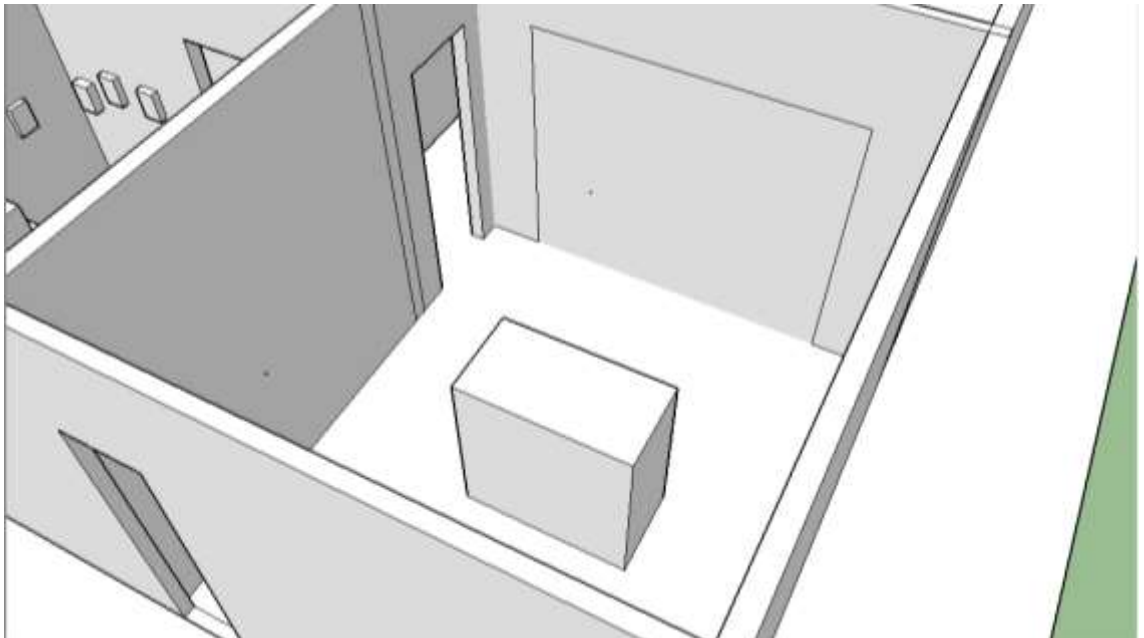


En la misma sala, se encuentra la obra “INAKA” la cual estará dispersa por el piso, jugando con la espacialidad de la sala principal, generando ese diálogo entre pared y espacio con la primera obra ya mencionada.

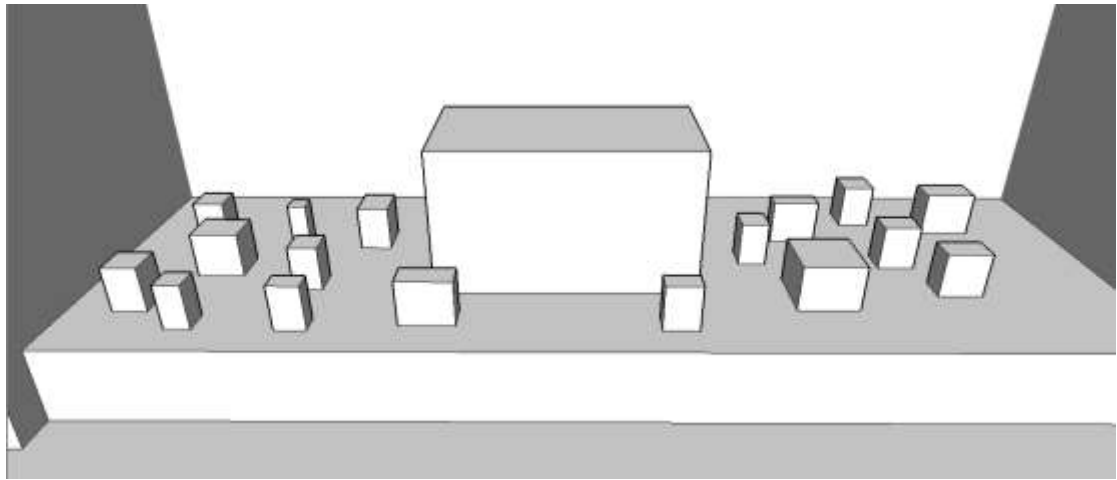




Siguiendo el recorrido, tenemos dos habitaciones, para la izquierda se encontrará la pieza “FAI DE LUXE” ocupando una vez más, el espacio como agente importante entre la escultura y el vacío.



Y junto a esta obra, en la habitación adyacente se encuentra “Cheat”, con el televisor en el centro de una de las instancias, y rodeados por las 20 esculturas de los controles de plastilina, a más de 8 controles de videojuegos reales los cuales estarán bajo la luz del televisor proyectando un video de 3:02 minutos.



4.- Epílogo.

Este trabajo, surge como señal de una preocupación personal y vivencial, que ha devenido en una serie de planteamientos que bordean la idea del “simulacro” como entidad que atraviesa los temas abordados en la propuesta visual y conceptual de mi proyecto, de manera que su densidad simbólica ha generado caminos para otras posibles indagaciones en el plano expandido del arte. Como, por ejemplo, en la estética de la cuerina y su extrañeza visual, así como el plumón pensado en forma escultórica y ésta noción de positivo/negativo que ha sido elemento protagónico dentro de mi propuesta.

La investigación me ha permitido repensar esas nociones inmediatas que me conmueven, perturban y afectan, ese sentido indeterminante del habitar, de modo que la exigencia de diversos elementos y materiales, como recursos plásticos y visuales, se retroalimentan y reestablecen a sí mismos, dentro de un infinito tráfico de imágenes y referencias visuales; donde la observación, el juego, la cotidianeidad, lo banal, entre otros, pudieran proyectarse en relaciones de caos y orden, realidad y ficción, espacio y tiempo.

Pienso que la búsqueda general, desde las problemáticas y su desarrollo entre los conceptos, y la consistencia teórica que sostienen el proyecto, ha determinado un vasto interés por imaginar el equilibrio como mecanismo de exploraciones y experimentaciones compositivas, que pretendo seguir trabajando, más allá de la problemática del simulacro, mundos ilusorios, hiperrealidad, entre otros.

En fin, pienso seguir indagando en la poética de la cuerina y estos dibujos cocidos, como materialidad, visualidad y sentido, de cara a fenómenos visuales que generen otras interpretaciones inherentes, que pudieran sugerir un espacio, mundo o lugar visto desde un satélite, o como a los grabados antiguos, donde determinados accidentes, exploraciones y planteamientos de este proyecto, se reflejarán desde otras perspectivas y distancias, construyendo otros hallazgos, procesos y sentidos.

4.- Bibliografía, formato y estructura.

Ahmed, Nadia. Damián Ortega- 'Playtime, 2017' – THE WHITE CUBE GALLERY, 17 de octubre de 2017.
file:///C:/Users/pc1/Documents/Tesis/genealog%C3%ADa/Dami%C3%A1n%20Ortega-%20Playtime,%202017%20-%20LA%20GALER%C3%8DA%20DE%20CUBO%20BLANCO%20-%20nadia%20ahmed.html

Álvarez, Lupe. 1.9.1.3 Xavier Patiño. 2014. Xavier Patiño Artista moderno luchando por ser contemporáneo. Guayaquil: Galería DPM, 14 de febrero 2014.

Art Fund, Celebrating Contemporary: Rachel Witeread's Untitled (Stairs), 19 septiembre 2011. <https://www.artfund.org/news/2011/09/19/celebrating-contemporary-rachel-whitereads-untitled-stairs>.

Arte Contemporáneo Diario. Josh Kline en el arte moderno, 7 de noviembre de 2017.
file:///C:/Users/pc1/Documents/Tesis/genealog%C3%ADa/Josh%20Kline%20en%20Arte%20Moderno%20(Contemporary%20Art%20Daily).html

Baudrillard, Jean. Cultura y Simulacro. Barcelona: Kairós, 1978.

Baudrillard, Jean. El crimen perfecto. Barcelona: © EDITORIAL ANAGRAMA, S.A, 1996.

El tiempo. ArtBo premió el talento joven Sebastián Mira y Juliet Sarmiento reciben el Premio Artecámara como un impulso a sus carreras artísticas, 31 octubre 2016.
file:///C:/Users/pc1/Documents/Tesis/genealog%C3%ADa/Premio%20Artec%C3%A1mara%20para%20Sebasti%C3%A1n%20Mira%20y%20Juliet%20Sarmiento%20-%20Arte%20y%20Teatro%20-%20Cultura%20-%20ELTIEMPO.COM.html

Gullar Ferreir, Fecha de elaboración/ Fecha de vencimiento, Buenos Aires: Manantial, 2014.

Kronfle Chambers, Rodolfo. Confirmación de los acontecimientos II de Ilich Castillo. Premio CIFO 2017 (Paralaje). Noviembre 9. <http://www.paralaje.xyz/confirmacion-de-los-acontecimientos-ii-de-ilich-castillo-premio-cifo-2017/>

Kronfle Chambers, Rodolfo. El C. I. Proyecto de Juan Carlos León: Ni arte en la esfera pública ni asistencialismo social, sino todo lo contrario. Río revuelto: marzo del 2009. <http://www.riorevuelto.net/2009/03/juan-carlos-leon-ci-proyecto.html>

Munari Bruno, ¿Cómo nacen los objetos?, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1983.

Valdéz, Ana Rosa. Un vacío en forma de otro, Guayaquil: Galería Violenta, Texto Curatorial (Paralaje). <http://www.paralaje.xyz/un-vacio-en-forma-de-otro-exposicion-de-pablo-andino-en-violenta/>