



Universidad de las Artes
Escuela de Artes Visuales
Carrera de Artes Visuales

Proyecto de titulación previo a la obtención del título de
Licenciada en Artes Visuales

Para- normal ser

Presentado por:
María Grazzia Calderón Hernández

Tutor:
Msc. Carlos Terán Vargas
Miembros del tribunal de defensa:
Xavier Patiño
Cristian Villavicencio Ruíz


Guayaquil – Ecuador

2018

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación de la tesis

Yo, María Grazzia Calderón Hernández, 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 obras intelectuales y que su sanción se realizará 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

INDICE:

I.	Introducción.....	4
II.	Antecedentes.....	6
III.	Pertinencia del proyecto	12
IV.	Objetivos del Proyecto	15
	Objetivo General:	15
	Objetivos específicos:.....	15
V.	Genealogía de la obra	15
VI.	Propuesta artística.....	32
VII.	Proyecto expositivo	50
VIII.	Epílogo.....	56
	Bibliografía.....	56

I. Introducción

Para-normal ser, es una muestra basada en la realización de pinturas digitales panorámicas de 360° utilizando un iPad. Las obras se presentan por medio de gafas de realidad virtual, las mismas que cumplen la acción de inserción del espectador dentro de la obra. El proyecto nace de la necesidad catártica de cuestionar y transgredir la idea de la sobreprotección familiar, convirtiendo al espacio “hogareño” de la casa, de un lugar de tranquilidad y libertad a una trampa alienadora, una institución patriarcal y opresora disfrazada de lugar seguro; rodeada por rejas, que más que pretender dejar lo de *fuera*, afuera, busca mantener todo lo de *dentro*, adentro: a “buen recaudo”.

Con el sentido de la identidad y la cercanía de la obra, propongo para la exposición el uso de imágenes de las habitaciones de mi casa, las cuales son pintadas y alteradas con espectros o anomalías a modo de cuestionamiento del supuesto aura de seguridad que posee. Propongo mi vida y la casa como un escenario vigilado por una mirada ajena que interrumpe y acosa la intimidad; haciendo un juego entre la primera y tercera persona, evidenciando el desencuentro y encuentro metafísico de la obra y su relación con lo virtual.

Palabras clave: Catarsis, cuestionar, transgredir, interior, exterior, realidad virtual, sociedad, tranquilidad, intranquilidad, libertad, encierro, sobreprotección.

II. Antecedentes

En mi exposición “La Gracia de María”¹, empiezo a trabajar con la problemática de la “la sobreprotección”, fue mi primer encuentro con este disgusto personal. La muestra era una queja sobre un estilo de vida no deseado pero impuesto por mis padres, cuestionaba de forma satírica este modo de pensamiento, presentándolo como un juego sobre el nunca-estar-presente y del ser-casi-invisible, en pocas palabras, del ser una “Forever alone”.

Aquella exposición constaba de seis instalaciones tecno-interactivas que se mostraban como experimentos hechos en casa realizados tecnológicamente, debido al exceso de tiempo libre y de recursos que recibía (dados por mis padres como trueque o compensación por cada evento significativo al que me impedían asistir). Estas obras nacieron de la combinación de conocimientos artísticos con otros intereses, en este caso del manejo de la tecnología, ayudándome con tablets, sensores, computadoras y cámaras logre realizar los efectos de desaparición, aparición e interacción que envolvían la mayor parte de las obras, con esto obtuve nuevas posibilidades de expresión artísticas más allá de las convencionales técnicas pictóricas que hasta ese entonces era lo único que hacía.

¹ Exposición “La Gracia de María”. Casa Cino Fabiani, 2015. Curada por: René Ponce. Trabajo de tesis para terminar la tecnología del ITAE.

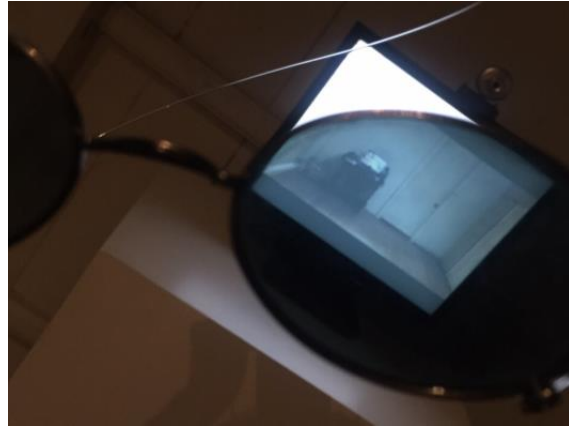


Ilustración 1 y 2 María Grazzia Calderón, *La desaparecida*, Instalación, 2015

La obra arriba mostrada (*La Desaparecida*) constaba de una computadora con su pantalla en blanco conectada a una webcam y unos lentes suspendidos frente al monitor, proponía jugar con el espacio y el espectador, ya que cuando el espectador se ponía los lentes podía ver en el monitor la imagen que grababa “en tiempo real” la webcam, pero sin la gente que se encontraba en la exposición, la obra hacía alusión al hecho de vivir eventos a través de una pantalla obviando la socialización física y verdadera, desapareciendo al público del salón.

La idea de trabajar con *arte-experimento* me pareció factible a partir de las obras del artista quiteño Mauricio Bueno, quien constantemente trabajaba con este concepto² y con la idea de un arte transdisciplinario e innovador, buscando hacer una ruptura con prácticas más tradicionales a través del escrutinio de nuevos medios y la interacción del espectador con la obra. Uno de sus propósitos principales era generar sensaciones y vivencias, mientras que otro reside en la relación *espectador-obra*., siendo que muchas de sus obras son de carácter cinético al jugar con la posición del espectador y crear una relación espacio-tiempo en

² Susan Rocha, Nadya Pérez, Mauricio Bueno *Horizontes Variables*, (Quito: Fundación Museos de la ciudad)

donde es el espectador quien configura la obra, generando una constante mutación según su posición.

Para Bueno, los objetos son el medio mas no el fin. El medio como acertijo que ayuda al espectador a develar el sentido mediante su actividad o intervención, dejando de lado la idea de contemplador pasivo. Generando, así, una relación Vida-arte.

Su constante búsqueda de nuevos medios y la interacción del espectador con la obra fue lo que más me atrajo de este artista ya que a lo largo de mis proyectos de clase vi que el tema **medio** siempre estaba presente en mis propuestas con un interés particular en el espectador.

– Esta primera exposición, La Gracia de María, me acarreó algunos inconvenientes y resentimientos familiares. Al enterarse mis padres de que iba mi obra, me quisieron persuadir para que cambiase de tema, y me detuviese. Pero persistí pese a la negativa de mi mamá de asistir a la muestra, Debido a ello, se ausentó a mi ceremonia de graduación, alegando que yo exageraba, que no quería quedar como la villana de la película, ante todos–.

En 2016, realicé durante la clase Poéticas Pictóricas II, “Residencia 103m”³, la muestra “Des-ilusión Óptica”⁴ tuvo lugar en Estudio N. Dicha exposición consistió de seis pinturas digitales que buscaban recrear espacios que no me fue posible visitar debido al impedimento de mis padres. La recreación de estos espacios se realizó en base a fotografías tomadas de las redes sociales de compañeros de clase para ‘poder darme una idea general

³ Universidad de las Artes, *Residencia 103M: Nuevas formas de habitar el arte en Guayaquil*. 2016. El Universo, *Residencia 103M: Creación a la vista de todos*, 2016.

⁴ Exposición “Des-ilusión Óptica”. Estudio N, 2016. Curaduría de René Ponce. Residencia 103M

de cómo fue lo que me perdí y, mediante ellas, pintar el espacio que no visité'. Des-ilusión Óptica se encontró muy ligada con la identidad personal y con la reconstrucción memorias.



Ilustración 3 y 4 Exposición "Des-ilusión Óptica". Estudio N, 2016. Curada por: René Ponce. Residencia 103M

Otro referente es Karina Skvirsky, cuya obra dialoga con estos conceptos y la búsqueda de reconstruir idenentidades, pero desde el ámbito de la alienación por su condición de *extranjera*, producto de familia emigrante. Ella realiza una exploración de sus memorias infantiles para tratar de reconstruir su identidad, muy marcada por la atracción a sus raíces culturales que son propias y a la vez ajenas.



Ilustración 5 y 6 Karina Skvirsky, *Memories of development, fotografías*, 2009

Otra artista que trabaja con el recuerdo y la distancia al igual que Karina Skvirsky desde lo simbólico migrante es Estefanía Peñafiel. Sobre su obra *Prefacio a una*

cartografía de un país imaginado, que consta de una videoinstalación de ella reescribiendo una bitácora de Henri Michaux, Rodolfo Kronfle comenta:

Al escribir su crónica; asume la experiencia del viajero como una similar a la de ella, pero añade de por medio la paradoja de la distancia [...] De forjar una identidad propia donde la ausencia y la falta de contacto se convierte ahora en un valor añadido que permite afinar la mirada, el recuerdo y los lazos de relación. (Rodolfo Kronfle, 2007-2009)⁵



Ilustración 7 y 8 Estefanía Peñafiel, Prefacio a una cartografía de un país imaginado, 2009

La obra mencionada sostiene un diálogo íntimo con el yo desde su raíz psicológica. En ambos casos, tanto con Karina como con Estefanía, la idea de la apropiación se encuentra muy marcada e inspiradora debido a la búsqueda personal de recrear espacios e identidad con fotos ajenas para transformarlas en parte de un discurso propio.

En cuanto a la obra de Estefanía Peñafiel y la cita de Rodolfo Kronfle, la relaciono mucho con mi obra ya que ambas nos ponemos ante los archivos de otros, e indagamos en sus recuerdos para así poder simular o recrear sus vivencias a la distancia.

⁵ Rodolfo Kronfle, 1998-2009 *Historias en el arte contemporáneo del Ecuador*

Des-ilusión Óptica fue mi primer encuentro con la realidad virtual. Empecé a utilizar este medio por pura ironía de la vida”. En el 2015 tuvo lugar el encuentro personal que desencadenó en esta exposición cuando, luego de trabajar como fotógrafa para una agencia, ahorré dinero para realizar un viaje de recorrido por Europa, el cual terminó por no ser efectuado.

– Mi mamá me detuvo, me dijo que yo no iba a ir a ningún lado. A la final terminé perdiendo, y desistí. Luego de unos días se me acercó con un regalo, era un View Master virtual con un disco de países del mundo. Sonrió y me dijo: ‘para que puedas ver el mundo desde aquí’–.

Fuera de los sentimientos encontrados de enojo y ternura, gracias a ese gesto se encontré una nueva herramienta que luego sería útil como medio para futuras obras, dando a lugar a aquella exposición que usa gafas de realidad virtual como medio de inmersión del espectador en las obras ubicándolo dentro de la imagen para tratar de recuperar diversas experiencias a través de las panorámicas construidas con los recuerdos ajenos.

En esta tesis, “Para-normal ser”, el foco de la obra se centrará en el espacio donde más tiempo he permanecido y donde la mayoría de mis memorias se encuentran. “Donde tengo mi hábitat, mi casa. ‘Mi lugar’”.

III. Pertinencia del proyecto

– Vivo al sur de la ciudad, en un condominio de tres pisos y un pequeño altillo. En esta casa todos los que vivimos somos familia y nos dividimos por departamentos. En esta división, a mi familia, le tocó el tercer piso, y a mí: el altillo. Vivo en lo más alto de la casa, cosa que me parece curiosa ya que todos los otros cuartos se encuentran abajo. No sé si lo hicieron con algún motivo, pero en cuanto a lo que a mí respecta, me siento como Rapunzel⁶–.

En este contexto, el entorno doméstico se percibe como un lugar sofocante y claustrofóbico, más que como lugar de confort. Un lugar donde impera constantemente la sensación de ser observada y vigilada, aún en los momentos de soledad. La intensa mirada de mis padres ha sido tan constante que, aunque ellos físicamente no se encuentren en el lugar, causa la sensación de que seres o espectros recorren el espacio alrededor cumpliendo la misma función, transformando el área en una especie de panóptico donde sin importar qué, se siente la vigilancia ya sea verdadera o imaginada.

– A lo largo de los años pocas personas me han visitado y todas concuerdan con que mi casa tiene una mala vibra, una sensación extraña. Es como si la casa estuviese poseída, queriendo mantener su intimidad y soledad, con ansias de ser mi único universo, rodeándome de fantasmas, residuos de energía o reflejos de otras dimensiones. Ciertamente

⁶. En la adaptación de Disney de este famoso cuento de los Hnos. Grimm, Rapunzel es una joven con una larguísima cabellera que fue encerrada por su “madre” y vive sola en una torre escondida del mundo. En una de las canciones principales de esta adaptación la protagonista dice:

“Encerrada en el mismo lugar y me pregunto, mi vida, ¿cuándo va a comenzar?”

no lo sé, pero atino a percibirse una existencia ajena omnipresente y para nada divina, habitando simultáneamente entre nosotros—.

La casa se gobierna jerárquicamente, pero lastimosamente en dicha escala de jerarquía, Yo, mujer, y la de menor edad, quedo en desventaja. Al Yo ser la "nenita", consideran que me deben sobreproteger de todos los peligros que el mundo externo trae consigo, y, ¿qué mejor lugar para hacerlo que en casa? Bajo una "protección" que se siente como un estado de vigilancia perenne de su parte. Alegan que si salgo voy a terminar asesinada, robada o violada. De esta forma, en cualquiera de mis elecciones estoy expuesta a un daño inevitable.

Sin mayor opción a réplica me tocó acomodarme a esta disciplina: de la casa al colegio y del colegio a la casa. Me mantuvieron aislada de todo evento social, amistad o relación amorosa por temor de que me corrompan, sin darse cuenta de lo peligrosa que una casa puede ser.

En Para-normal ser, las habitaciones de la casa están envueltas en una atmósfera de misterio y dramatismo. Me valgo de la pintura para poder representar su decadencia y disfuncionalidad haciendo que el espectador al verla pueda sentir que hay “*algo*” sucediendo ahí. Técnicamente, los cuadros están pintados digitalmente con pinceladas sueltas y expresivas (hasta cierto punto brusco e incompleto), llenos de espacios vacíos y zonas oscuras que representan rastros de destrucción, manchas, grumos y texturas. En la paleta predominan los tonos ocres, los colores fríos y apagados ya que estos ayudan a lograr la visualidad lúgubre que se busca para complementar con la idea del *lugar no seguro* y *domesticador* más que *doméstico*.

Muestro a mi casa como una suerte de escenografía de mi vida, y a su vez, rompecabezas. Cada habitación tiene una continuidad espacial, ya que estas muestran y conducen a otras habitaciones, invitando al participante a unir y distribuir los espacios, haciendo un mapa mental. Busco delimitar y ocultar otros áreas de esos mismos espacios, lugares clausurados donde es imposible ingresar, sea con puertas que están cerradas negándote el acceso “físico y visual”, o con lugares visibles, pero imposibles de alcanzar. En suma, la tentación entre lo conocido y lo desconocido, trazando un umbral de misterio que incita a *figonear*. Las puertas y pasillos son aquellos que podrían invitar al espectador a pasar y mostrar, pero son esos mismos los que dejan fuera y te ocultan, obligando (al participante) a tratar de espiar e invadir la intimidad, haciendo del espectador un intruso, voyerista o un fantasma en trance.

La casa se muestra inhabitada pero habitada a su vez por los objetos personales y cosas de quienes la habitan, mostrando de forma fragmentada y simbólica a sus moradores. En las habitaciones se desarrolla el Yo de las personas, y al mostrarlas, sin duda se exhibe algo sobre quien la habita, haciendo una relación **casa-cuerpo-memoria**, rompiendo con la intimidad de lo ajeno, e incitando a descubrir un poco de los secretos que la (me) guardan.

Resumiendo, en esta tesis muestro mi hogar como una morada llena con secretos donde los problemas y tabúes se mantienen encapsulados y “los trapos sucios se lavan”. Esto se representa a través del uso de la pintura inmersiva y la realidad virtual para hacer que el participante *vea a través de mis lentes* siendo suplente de mi mirada o al contrario siendo un observador voyerista, inclusive un visitante-vigilado.

IV. Objetivos del Proyecto

Objetivo General:

Involucrar al espectador en un Escenario domestico a mediante de pinturas inmersivas, a través de la experiencia de la relación psicosociológica entre el espectador y la obra.

Objetivos específicos:

1. Exponer MI GENEALOGÍA FAMILIAR a través de sus espacios, BAJO UNA TÉCNICA INMERSIVA.
2. Evidenciar al espectador como intruso/interactivo en el devenir VIRTUAL de un espacio.

V. Genealogía de la obra

Realidad Virtual, Realidad Aumentada y Pintura Digital

Marina Abramović, Jeff Koons y Olafur Eliasson realizaron para la inauguración de una nueva galería en línea llamada Acute Art⁷, que es también la primera galería de realidad virtual en el mundo, una serie de obras que configuran el hilo constructor de la investigación que ha permitido la presentación de las obras propuestas dentro de este texto en relación con la noción persona-objeto y objeto-tecnoemocional.

⁷ Acute Art busca transformar al museo en una institución sin paredes y que el arte trascienda del mundo físico a lo virtual, rompiendo la barrera del espacio para que desde todo el mundo los usuarios de la plataforma puedan ver y experimentar obras originales de artistas contemporáneos.

Los Artistas presentaron sus obras en Brilliant Minds de Estocolmo mediante gafas de Realidad Virtual, representando a Acute Art.



Ilustración 9, 10 y 11 Marina Abramović & Jeff Koons front new online VR gallery. Dazed.



Ilustración 12 Marina Abramović & Jeff Koons front new online VR gallery. Dazed.

Marina Abramović presentó su obra titulada "Rising", en ella se ve a la artista del performance hacer uso de la realidad virtual para dialogar con la audiencia y tocar temas sobre el Calentamiento global y el medio, colocando al espectador frente a frente con la artista dentro del espacio de la realidad virtual.

La obra consiste en un avatar de Marina que te invita a pasar y hablar dentro de un tanque de agua que se va llenando lentamente, luego mientras el tanque se sigue llenando procede a mostrar al ahora usuario (espectador) como los glaciares del mundo se derriten y pide ayuda, si el espectador acepta y se compromete a ayudar, el nivel de agua en el tanque disminuye; y si se niega, la artista se ahoga. “Este nuevo trabajo de realidad virtual plantea preguntas sobre el impacto de la tecnología en la empatía humana a través del lente de un problema apremiante que enfrenta nuestro mundo: el cambio climático”⁸.

Como corolario, y a tono personal, se expone que: cada artista presentó una temática diferente dentro de un mismo medio, lo curioso de esta relación son las inquietudes individuales y propósitos de los artistas en mención con respecto a realidad virtual, en el caso de Marina lo atrayente es la idea del dialogo, de la interacción real en un mundo ficticio, y el cómo las decisiones que se tomen desde la realidad “verdadera” pueden afectar y modificar el mundo de la realidad virtual que a su vez trata de advertirnos del nuestro.



Ilustración 13, 14 y 15 Acute Art Virtual Reality - Jeff Koons, Marina Abramović & Olafur Eliasson. YouTube, 2017

⁸ Cafolla, Ana. Marina Abramović & Jeff Koons front new online VR gallery. Dazed.

El artista Olafur Eliasson en su proyecto "Rainbow" presenta mediante la realidad virtual una cortina de lluvia en la que se genera un arco iris, pero este se encuentra escondido y solo se lo puede encontrar mediante la exploración de los usuarios por el espacio, haciendo de la obra una búsqueda colectiva de un fenómeno natural.

Eliasson explica su interés desde la coproducción de la realidad: "Cuando hago una exposición, pienso en ella como una máquina que produce realidad. La realidad virtual tiene el potencial de convertirse en una plataforma para nuevas formas de experimentar si incluimos el cuerpo en nuestro trabajo virtual: no creo en dejar el cuerpo atrás"⁹. En la propuesta de Eliasson la multiplicidad de espectadores resaltan entre lo más llamativo, el ejercicio de sentir lo colectivo (estar juntos) sin importar la distancia viviendo el tránsito de un lugar a otro independientemente, siendo transportados al mundo virtual con un fin común.

'Rainbow' fue diseñado para alojar a muchas personas al mismo tiempo. Para el artista, este aspecto social es crucial puesto que surge a través del reconocimiento de la presencia de otros, al experimentar el impacto de los demás en un espacio, Entrar en 'Rainbow' no es salir del mundo y dejar el cuerpo atrás. Se basa en nuestro profundo conocimiento sensorial motriz y el sentido del espacio para unir a las personas a través de las fronteras geográficas¹⁰.

⁹ Olafur Eliasson en Cafolla, Ana. Marina Abramović ...

¹⁰ Íbidem

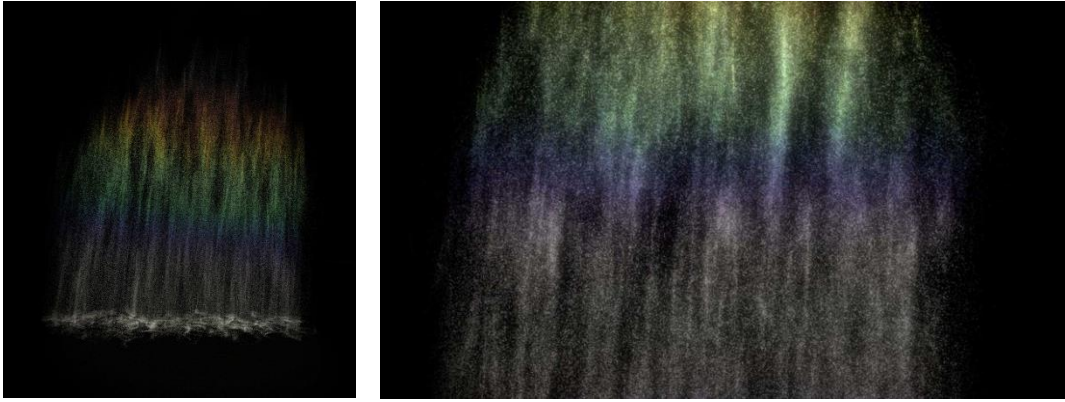


Ilustración 16 y 17 Acute Art Virtual Reality - Jeff Koons, Marina Abramović & Olafur Eliasson. YouTube, 2017

El proyecto de Koons se llama “Phryne”, en esta obra Koons busca validar la presencia del espectador y la afirmación de la existencia del mismo en el mundo virtual. En "Phryne" se ve en un jardín a una bailarina metálica que busca interactuar con el espectador y guiarlo por su mundo. Sobre esto, el autor reflexiona que: "Una de las cosas que noté con la realidad virtual es un gran sentido del centro"¹¹. Al saber que se está dentro de un espacio y comprendiendo los parámetros que se encuentran en los alrededores se nota la ausencia de la afirmación de lo existente. “Miras hacia abajo a tus pies y no hay nada allí, así que hay mucho que decir acerca de cómo definir tu propia presencia”¹². Koons utilizó la superficie metálica de Phryne para llevar la afirmación del yo a la realidad virtual permitiendo al usuario ver su reflejo dentro de la virtualidad misma que afirma que tu presencia es real, que existes. Este ejercicio se plantea como un estimulante de las diferentes percepciones sensoriales dentro de la realidad virtual con relación al territorio

¹¹ Acute Art VR. *Acute Art Virtual Reality - Jeff Koons, Marina Abramović & Olafur Eliasson*. YouTube, 2017.

¹² Íbidem.

que se puede ocupar en el espacio, y usar VR como una herramienta para conectarse con lo universal es algo en palabras de su autor “maravilloso”.

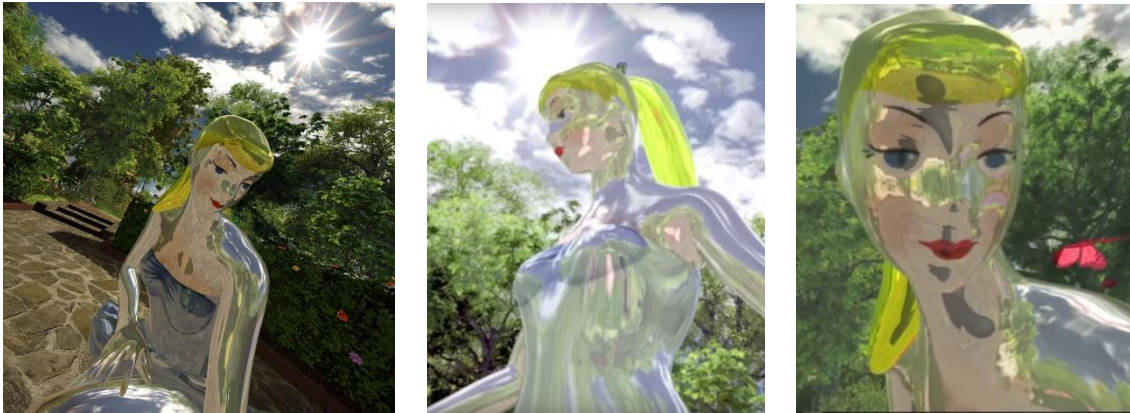


Ilustración 18, 19 y 20 Acute Art Virtual Reality - Jeff Koons, Marina Abramović & Olafur Eliasson. YouTube, 2017

Lo que me resulta interesante es el hecho de preguntarse sobre la existencia de espectador en el mundo virtual y el cómo representar su afirmación, me gusta la solución que le dio el artista mediante el reflejo en el metal brillante. Además, cabe mencionar otro proyecto relevante en la obra de Koons en conjunto con la empresa Snapchat para presentar sus esculturas en realidad aumentada.

Snapchat se asoció con Koons para permitir que sus usuarios pudiesen encontrar obras de él en lugares turísticos asignados alrededor del mundo, mediante la aplicación los usuarios que acudían a aquellos lugares específicos podrían capturar fotos y videos junto a las esculturas de Koons, quien afirma: "El hecho de que podamos llevar estas esculturas descomunales a cualquier parte del mundo es solo el comienzo de inspirar a jóvenes de todo el mundo a crear con nuestras cámaras"¹³.

¹³ Jeff Koons en Cafolla, Ana. Marina Abramović ...

Creo que es maravilloso que la gente pueda, ya sea que tome un teléfono y sienta la libertad de, como Snapchat, de hacer algo que sea estético y emocionalmente agradable y divertido, y solo siente esa experiencia¹⁴.



Ilustración 21, 22 y 23

Un día después de que Snapchat publicara las esculturas de Jeff Koons, el artista Sebastián Errázuriz colocó en las mismas coordenadas que la obra de Koons en Nueva York una versión paralela, pero vandalizada, llena de garabatos y grafitis, lo que podría ser ejemplo del primer vandalismo en realidad aumentada. Haciendo una crítica al espacio público real y virtual antes de que sea dominado y apropiado solo por las marcas, una queja a la invasión en otra realidad por parte de las corporaciones para hacer publicidad. Errázuriz comentó: "Todo parece divertido, pero creo que es imperativo que comencemos a preguntarnos cuánto de nuestro espacio público virtual estamos dispuestos a dar a las empresas"¹⁵.

¹⁴ Snapchat. Jeff Koons x Snapchat. Art.snapchat.com. YouTube, 2017.

¹⁵ Ehrenkranz, Melanie. Artist Protests Augmented Reality Sculpture by Digitally 'Vandalizing' Snapchat Balloon Dog. Gizmodo, 2017.

Considero sumamente importante esta frase ya que habla de una gran verdad, la realidad aumentada es un mundo digital, es otra dimensión que esta aliada simultáneamente a nuestra realidad, y es en donde nosotros los artistas quizás podríamos realizar cosas que se nos seria imposible lograr en el mundo real, fuese como un transformar a la calle en una gran galleria de fácil acceso y distribución, por ende debemos defender esos espacios públicos alternos de esa otra dimensión, ya que hasta ahora la publicidad parece ser la que mas provecho esta tomando de este mundo invisible.



Ilustración 24 y 25

En lo que refiere a lo pictórico, Hockney es uno de mis mayores referentes, en el 2009 el inicia a hacer uso del iPhone y posteriormente del iPad para hacer bocetos que más luego procede a imprimir o proyectar en pantallas para realizar exposiciones con ellas.

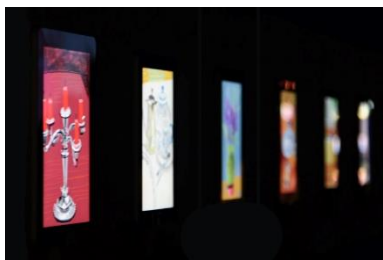


Ilustración 26, 27 y 28

Hockney no utiliza lápices o bolígrafos para crear sus obras por lo que se puede argumentar que no califican para ser etiquetados como tales, sin embargo, el uso de la tecnología no se presenta como arte, sino, lo está usando como medio para crear. "Creo que es un nuevo medio"¹⁶, "Está pasando una revolución de impresión"¹⁷, dijo Hockney sobre el iPhone y el iPad. "Es absurdo llamarlo arte digital, es como llamar a un dibujo, tradicional de lápiz, lo que puedo decirles es que cuando estoy dibujando en un teléfono o una computadora, sólo sé que estoy haciendo dibujos en una máquina de impresión". "Es muy rápido"¹⁸, dice Hockney. "Si cargo un libro de dibujo en mi bolsillo y una pequeña caja de acuarelas, aun así, tendría que ir a buscar un poco de agua, o si tuviera un libro de bocetos necesitaría conseguir los lápices, con el iPad, empiezas a dibujar y ¡ya!"¹⁹.

Hockney, ha cambiado la pintura por píxeles para ampliar el alcance de su arte, lo llama arte del futuro.

Casa-Cuerpo

En cuanto al tema de la casa, y la relación (casa-cuerpo) considero fundamental mencionar las obras presentadas por Louise Bourgeois en su serie de pinturas de Femme Maison (1946), en estas obras asocia la figura femenina con el hogar, remplazando la cabeza e identidad de la mujer por formas arquitectónicas, ya sean edificios o casas, dejando el cuerpo desnudo de las figuras femeninas, a vista de todos, en el mundo exterior,

¹⁶ O'Brien, Chris. How the iPhone and iPad transformed the art of David Hockney. Los Angeles Times, 2013

¹⁷ Íbidem

¹⁸ David Hockney, iPriest of Art. Evening Standard, 2009.

¹⁹ Íbidem

pero con la mente en casa. La idea de que el hogar suplanta la identidad y mente de la mujer, y que aunque la tiene resguardada, al mismo tiempo la deja completamente expuesta, es un claro ejemplo de la recomposición del cuerpo en el espacio y como este puede ser alterado mediante el entendimiento del imaginario visual y su construcción simbólica.

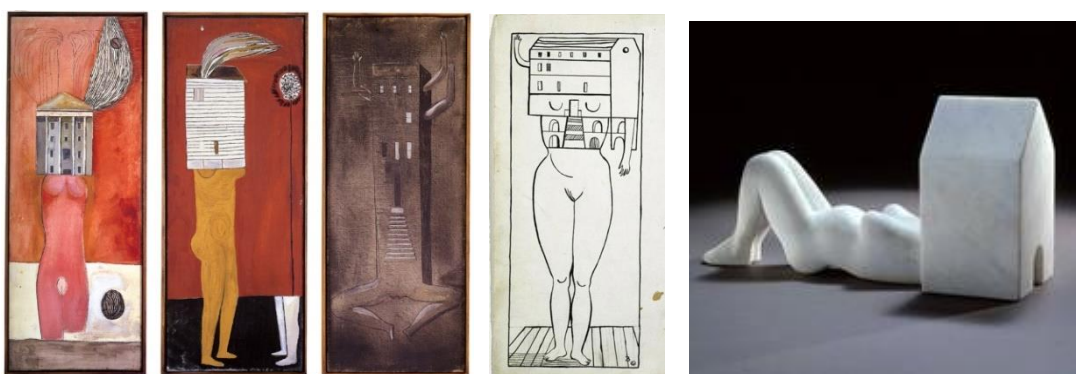


Ilustración 29, 30 y 31 Louise Bourgeois. Femme Maison, 1946

Años más tarde Bourgeois realiza la obra *Cells*, una serie de instalaciones en las que coloca objetos cargados de historias y memorias personales encerrados en rejillas, presentándolas como un microcosmos en donde separaba su interior del exterior. La tensión entre el revelar y ocultar, la intersección de los ámbitos privado y público es un elemento omnipresente en esta serie²⁰.

Sobre la figura femenina y el hogar es importante mencionar el proyecto *Womanhouse*. En 1969, Judy Chicago propuso al Fresno State College crear un taller de arte feminista, como contestación social al rol de la mujer en el arte y su exclusión por las instituciones, este primer taller lo realizaba en su propia casa, para ser más específica en su

²⁰ Artsy. Louise Bourgeois. *Structures of Existence: The Cells*. 2016

cocina, las chicas que conformaban el grupo adoptaron el nombre de kitchen consciousness group. Luego en 1971 Judy sugiere continuar con el programa arte feminista en CalArts, retomando lo que había realizado en Fresno, como parte de ese programa que propuso, surge el proyecto Womanhouse organizado por ella y Miriam Schapiro, que consistía en hacer de una casa un espacio instalativo y performativo donde las chicas del grupo podían exhibir sus obras.

El proyecto no solo buscaba criticar a la casa como lugar de encerramiento, sino que también la proponía como extensión del cuerpo femenino y aparte era una crítica a las instituciones museísticas.

Un ejemplo claro en Womanhouse que sustenta lo propuesto por el proyecto, es la obra *Linen Closet*, de Sandy Orgel, en donde la combinación que realiza del cuerpo y el espacio domestico crea una hibridación de la mujer con su entorno generando una sensación atrayente en el espectador.



Ilustración 32 y 33 Sandy Orgel. The Linen Closet, 1972

Dentro de la misma línea de trabajo aparece De Huevos a Senos de Vicki Hodgetts, en donde representa una cocina cubierta de huevos que se van convirtiendo progresivamente en senos, en esta obra muestra a la cocina como extensión de la mujer, haciendo una relación irónica de la labor que realizan ambas la mujer y la cocina, ya que las dos son instrumentos para nutrición, de esta obra me llama la atención la representación del espacio como un lugar que tiene un propósito específico que suplanta al ser o lo complementa.



Ilustración 34, 35 y 36 Vicki Hodgetts. Eggs to Breast, 1972

Otro ejemplo de composición en el espacio y desde lo simbólico humano es Casa de muñecas de Miriam Schapiro donde mediante como lo dice el nombre de la obra, una casa de muñecas, representa los peligros de las casas y los terrores que la acechan desde afuera y dentro de sus paredes, perturbando la serenidad y supuesta seguridad que posee.



Ilustración 37, 38 y 39 Miriam Schapiro. Doll House, 1972

Me parece pertinente mencionar también el texto Pornotopía de Paul Preciado, por la relación que realiza entre la arquitectura y el hombre, en este caso el chico “Playboy” explicando: cómo un sitio puede modificar el comportamiento del ser, cómo un espacio puede activar otras normas fuera de las establecidas tradicionalmente y cómo un lugar puede ser aliado o herramienta a benéfico según el diseño de su propósito específico.

En el texto describe y analiza los inicios del mundo Playboy y la creación de la Mansión Playboy, colocando el denominativo de Disneyland para adultos, y a Hugh Hefner, como un arquitecto que busca la libertad sexual masculina haciendo frente y oponiéndose a los procesos de liberación femenina.

La Mansión Playboy es un escenario utópico en el que cualquier hombre se puede transformar en un playboy, donde ficticiamente eres un experto soltero seductor, adinerado y rodeado de mujeres. Consta de 32 habitaciones vigiladas donde se graba todo como una suerte de Reality, en donde lo privado se hace público sin necesidad de abandonar la protección de un espacio interior. Era la representación del derecho del hombre a un espacio domestico no regido por la moral y el matrimonio, totalmente opuesto a su imagen tradicional profamilia.

Los hombres al darse cuenta todo lo que la arquitectura les ofrece usaron como modelo a seguir la mansión para modificar sus departamentos, volviéndolos su herramienta de conquistas y lugar performático.

Es interesante, además, que mientras que a la mujer le presentaban la idea del hogar como lugar que debía atender, cuidar y respetar, al hombre, Hefner le habría un mundo de posibilidades.

“Playboy metió a los hombres en sus hogares, los convenció de que era fantástico quedarse a jugar en casa”

El dominio de poder y cómo este ha sido ejecutado en la sociedad, además de cómo la concepción de protección se vincula de forma directa con el término “vigilancia”, es bien estudiado por el filósofo Michael Foucault. Sus obras *Vigilar y Castigar* y *La Historia de la Sexualidad* son los textos que más se relacionan con esta propuesta.

En *La Historia de la Sexualidad*, Foucault analiza los conceptos que el hombre ha tenido sobre la sexualidad a lo largo del tiempo. De esta obra, llama la atención el análisis del poder, el cómo las jerarquías controlan y llenan de normas al ser, y el cómo estas reglas van evolucionando y ejerciendo su fuerza. Foucault inicia por definir al poder como un estado de relaciones de fuerza y dominación, y cómo estas fuerzas luchan, se apoyan y se efectivizan. El poder es una fuerza omnipresente ya que se lo encuentra en todas partes, en diferentes estratos y relaciones sociales.

Paso a paso estas soberanías sometidas que son: el alma (soberana sobre el cuerpo, sometida a Dios), la conciencia (soberana en el orden del juicio, sometida al orden de la verdad), el individuo (soberano titular de sus derechos, sometido a las leyes de la naturaleza o a las reglas de la sociedad), la libertad

fundamental (interiormente soberana, exteriormente consentidora y “adaptada a su destino”)²¹.

Toda relación de poder tiene como causa y efecto la desigualdad y va marcando las divisiones en la sociedad, ya que clasifica toda acción entre orden-desorden, normal-anormal, bueno-malo. El poder habita y se ejerce en la vida, queriendo administrarla constituyendo nuevos medios y formas de controlar y reprimir el sujeto, entre ellas, por su sexualidad.

“Cuando un juicio no puede enunciarse en términos de bien y de mal se lo expresa en términos de normal y de anormal. Y cuando se trata de justificar esta última distinción, se hacen consideraciones sobre lo que es bueno o nocivo para el individuo. Son expresiones de un dualismo constitutivo de la conciencia occidental”.

De esta manera, se ve como el poder etiqueta la sexualidad según le conviene para ejercer sus políticas represivas, como la iglesia, que clasifica la sexualidad como algo prohibido y antimoral.

Se han multiplicado los sermones sobre lo prohibido. El sexo y la sexualidad están permanentemente presentes en dichos discursos. El Estado y La Religión se han vuelto administradores de los cuerpos llenándolos de normas y reglas.

Sin embargo:

“La sexualidad forma parte de nuestro comportamiento, es un elemento más de nuestra libertad. La sexualidad es obra nuestra – es una creación personal y no la revelación de aspectos secretos de nuestro deseo-. A partir y por medio de

²¹ Más allá del bien y del mal; 1971, Michel Foucault, Microfísica del Poder, Editorial La Piqueta

nuestros deseos, podemos establecer nuevas modalidades de relaciones, nuevas modalidades amorosas y nuevas formas de creación. El sexo no es una fatalidad, no; es una posibilidad de vida creativa”.

En *Vigilar y Castigar*, Foucault habla sobre la evolución de los métodos de vigilancia y castigo a lo largo de la historia, el avance y el transcurso de lo material (golpes, torturas, castigos) hasta lo intangible como la mente y alma.

Las torturas han sido utilizadas como método de castigo a lo largo del tiempo para corregir conductas no permitidas. Inicialmente el castigo debía ser severo, visto por todos, mostrado como un show o ritual de celebración, un triunfo de hacer justicia y hacer que el culpable pague por sus crímenes. Este método de suplicios al cuerpo fue muy efectivo, aunque muy debatible, ya que si lo que buscaban era corregir actitudes no se debía poner en riesgo la vida del castigado. Debido a eso, el castigo dejó de ser un show que buscaba intimidar futuros rebeldes y paso a ser algo más humano, dejando de lado el castigo al cuerpo, concentrándose en la mente, moral y alma.

– De *Vigilar y Castigar*²² me atrae el tema de la vigilancia y la omnipresencia del cómo el castigo se transformó de algo físico a algo invisible, cómo las instituciones crearon el concepto de alma y moral como medio de prevención, ya que estas generaban miedo en la gente de ser privado de sus derechos o irse al infierno. Me parece curioso que el adoctrinamiento de la mente para sentir culpa o vergüenza sea más eficaz que un castigo físico.

²² Foucault, Michael. *Surveiller et punir (Vigilar y castigar, Nacimiento de la prisión)* traducción de Aurelio Garzón Del Camino. Buenos Aires; Siglo XXI Editores, 2003.

Estos medios de poder son los que me han domesticado, los que me han mantenido encerrada, tantos años de casi no salir y escuchar diariamente de que si salgo cosas malas pasarán, amoldaron mi mente para de hecho tener temor de hacerlo, tanto que aun queriendo e incluso pudiendo salir no me atrevia, ya sea por miedo al castigo mis padres o de que todos las advertencias que me habían hecho sean ciertas, crearon y cree murayas ficticias que me impedían cruzar el umbral hacia afuera.

Con respecto a la vigilancia, me llamó la atención la idea del panóptico, no sólo porque cumple la misma función de la omnipresencia, el Dios que todo lo ve, y te mantiene siempre bien portado para no enfurecerlo, sino también, por la relación que tiene con la arquitectura y la cárcel, su propósito, creación y diseño de composición céntrica con visión 360 ° para una visualización eficaz de las celdas, me hizo relacionarla con la visualidad dentro de las gafas de realidad virtual, ya que también parte desde un punto céntrico, desde el cual e puede vigilar y espiar toda la periferia del cuarto, usando la perspectiva a favor para crear este efecto de vigilancia perenne.

VI. Propuesta artística

Uno de los momentos cruciales de mi relación con la tecnología y el arte fue cuando después de que mi hermano tuvo cáncer, mi papá, al no saber porque motivo mi hermano se había enfermado, trató de eliminar de la casa cualquier fuente dañina o cancerígena. Entre las cosas que eliminó estaba mi estudio, donde yo pintaba, ya que el alegaba que el óleo era excesivamente cancerígeno.

Hasta ese entonces la pintura al óleo era todo lo que yo hacía, era mi preferida. Mi papá, al ver mi descontento, para tratar de redimirse me regaló una libreta canson, unas acuarelas y un iPad, y me dijo: “aprende con estas que no son dañinas, hasta los niños las usan, y si no mira que haces con el iPad”. Al fallar rotundamente como acuarelista, dejé de pintar por un tiempo y me concentré más en la creación de instalaciones. En ese transcurso de tiempo me di cuenta de que me gustaba hacer que mis obras sean interactivas y para generar eso me tocaba crear mecanismos o ver la forma de lograr dicha interacción, así, una de las soluciones a las que recurría constantemente era la tecnología.

La tecnología se transformó en la solución a la mayor parte de mis problemas, ya sean artísticos o en otros ámbitos. Era mi herramienta y mi ventana al mundo. Como era lo que tenía al alcance, empecé a usarla cada vez más, si se me ocurría o veía algo con potencial para usar en alguna obra, me ponía investigar y a hacer experimentos para tratar de lograrlo. Lastimosamente mis proyectos y mis ideas suelen ser más grandes que mis habilidades al manejarla y me limita a veces debido a que yo no conozco nada de programación ni informática. Normalmente, al buscar cómo realizar algo, me salen soluciones muy profesionales y avanzadas para mi presupuesto y conocimientos, así que a

menudo me toca buscar un sin número de tutoriales o soluciones simples y clandestinas que pueda lograr con las herramientas que tengo, ingeniármelas para ver cómo realizar lo mismo combinando los medios que tengo, ya sea con programas u aplicaciones.

Mi interés por la realidad virtual empezó en el 2015, en un Evento al cual me tocó ir a trabajar llamado *Reinvention. Congreso de Ideas, Innovación y creatividad*. Uno de los ponentes de aquel evento presentaba algunos avances tecnológicos que él considera son el futuro de hacia dónde van las cosas, y comentaba como las agencias publicitarias tienen que ir a la par con sus campañas, explotando los nuevos medios, para estar actualizados con las novedades que la tecnología les ofrece.

Entre una de las novedades, mencionó a la realidad virtual, y se detuvo un buen rato para dar ejemplos, no solo publicitarios sino en diversas categorías: presentó ejemplos de cine, videojuegos, arquitectura, etc. De su presentación, me pareció curioso que pese a ser algo tan visual, no haya habido ningún ejemplo relacionado con el arte. Me quedé interesada con este medio, pero no fue sino hasta el 2016 en que mi mami me regala un *ViewMaster*, que empiezo a experimentar con él.

En cuanto al proceso de las pinturas digitales 360, inicialmente tomo fotos referenciales del cuarto que quiero pintar y dibujo en el iPad un plano panorámico en perspectiva 360° desde el ángulo que deseo, y lo voy corrigiendo hasta que en la versión esférica digital ya estén todas las líneas empatadas y la estructura se vea como la real. Una vez que ya estoy convencida de la perspectiva y el dibujo, lo empiezo a pintar digitalmente, una vez ya terminada la transformo de plano a esfera nuevamente y la paso a un celular que es el que lo proyectara dentro de las gafas de RV.

Actualmente estoy explorando con la realidad aumentada, el furor que causó Pokemon-GO me hizo caer en cuenta del poder de este nuevo medio y de la idea de lo invisible. Al ver a todas esas personas queriendo atrapar algo que no está en su misma dimensión, mi mente los relacionaba como una especie de caza fantasmas, y fue ahí que empecé a jugar con esta nueva posibilidad, que en el caso de esta muestra en particular, me viene bien.

3.1. Obras

Dante el andante

Esta obra consta de 6 gafas de realidad virtual que muestran pinturas digitales de 360° de habitaciones de mi casa. Estas gafas se encontrarán colocadas encima de pedestales. También expondré 2 cuadros de 1,25 x 300cm de otras dos habitaciones más, impresas en lienzo. Esta obra va acompañada de algunos bocetos.

Los pedestales con las gafas van a estar ubicados de dos en dos, en tres segmentos diferentes. En cada par se va a poder visualizar una habitación, es decir, que en cada segmento va a haber dentro de las gafas un cuarto pero visto en ambas gafas desde diferentes ángulos.

Dentro de las gafas se podrá ver una versión pintada digitalmente de mi casa que, aunque parezcan ser imágenes fijas, en realidad son videos con pequeñas animaciones y modificaciones casi imperceptibles de leves sucesos que van ocurriendo en la habitación.

En mi virtualidad, el espectador se transporta al espacio y puede pasear su mirada a tiempo real por el lugar, pero el campo visual que sus ojos no le permitirán ver toda la

periferia de un solo vistazo, sino que tendrá que interactuar y moverse desde un eje fijo para poder observar y estar al tanto de lo que sucede a su alrededor.

Los cuadros son la versión impresa de las pinturas panorámicas digitales. Me gusta evidenciar la perspectiva abierta de la imagen de 360°, no solo porque me es visualmente interesante, sino que también me atrae la idea de la imposibilidad de entrar en el espacio existente, ya que ambos cuadros tuviesen la posibilidad de ser inmersivos, si se presentaran en las gafas, pero no lo son. Ellos están hechos para contemplarse desde fuera y no ingresar, limitando al espectador a la observación sin distraerse por el medio, ya que en ellos encontraremos indicios de mis secretos y temores, objetos y símbolos que quieren ser descubiertos, pero a la vez les gusta al anonimato y su privacidad.

También me parece curioso el llevar la tecnología a lo tradicional, en el caso de los cuadros, y viceversa con las gafas, ya que la versión bidimensional me permite dejar fuera al espectador, limitándolo y restringiéndolo, y en el caso de las de realidad virtual, invitándolo a entrar y vivenciar.

La ubicación de las gafas hace alusión a la estructura de mi casa, ya que mi casa está dividida en 3 pisos, cada segmento de gafas representara uno de ellos, en su mismo orden, invitando al espectador a generar un mapa mental de mi hogar, no solo por la disposición espacial sino también porque en cada imagen se puede ver donde continua la otra.

Las habitaciones seleccionadas para RV son la sala, cocina y cuarto de mi hermano, y las impresas serán el cuarto de mis padres y el mío.

Casa es donde esta el corazón

En esta obra nos encontraremos con un foco colgando en medio de un cuarto decorado con objetos y muebles (sillón, mecedora, cuadros religiosos, adornos, etc.) que han perdurado a lo largo de los años en mi casa.

El foco estará sujetado y pendulado por un cable, que será el mismo que le de electricidad y lo conecte al sistema que lo encienda y lo apague a ritmo latente en medio de la habitación que estará ambientada como la sala de mi casa, para crear una mayor cercanía y relación al espacio del que me refiero: mi hogar.

Propongo al foco como el corazón de la casa, por ende, a la casa como un ser, y ésta es mi interés y personaje central dentro de la muestra, ya que la considero como la captora aliada de mis padres, que me guarda dentro egoístamente junto a todos sus males. Un ser perturbador y decadente que encierra y se aferra a los suyos, e intenta ahuyentar a los visitantes/intrusos.

La presento como una casa palpitante, pulsante y viva, pero no amigable. Pendiente de sus posesiones y sus habitantes, que busca que las cosas se queden como están y donde están, sin que nadie se meta.

El efecto de la rana cantora

En esta obra nos encontramos con 6 cuadros de aproximadamente 40x60cm hechos digitalmente e impresos en lienzo. Anexado a estos cuadros, me gustaría presentar una instalación que se conforma de dos elementos: un cuadro de la Virgen del Perpetuo Socorro, y el título de economista de mi papi.

Estas pinturas son detalles de diversos objetos de mi casa con los que constantemente, a lo largo de los años, hemos tenido inconvenientes o sucesos extraños, por lo cual eventualmente les cogí temor.

Los cuadros estarán colgados en la pared, pero se modificarán en realidad aumentada, un trípode con un celular se encontrara en la mitad de la sala, el cual será el que permita observar las animaciones de la realidad aumentada. En esta realidad aumentada se podrá observar las acciones que alegamos ocurren con dichos elementos, develando su lado oculto.

Mi interés por presentar la instalación del cuadro y el título es por una historia ocurrida en mi casa. Supuestamente, la peor de todas con respecto a lo paranormal, que tratare de en a resumidas palabras contar, aunque la historia es algo larga.

Cuando mi papi se graduó de la universidad, para celebrar iba a hacer una fiesta esa misma noche. Quería colgar su título para que todos lo vieran, ya que ese era el motivo de la celebración, pero al no tener un marco en donde colocar su título, decidió usar el del cuadro de la virgen. Esa noche, una vez inaugurada la fiesta, todo empezó a salir mal. Los amigos de mi papá alegaban que la casa tenía mala vibra y que el ambiente se sentía extraño, y mi papá al ser escéptico, molestando dijo: si hay algún fantasma que se vaya la luz, y de hecho se fue y en ese momento el diploma se cayó. Lógicamente, la fiesta se

acabó, y la virgen regresó a su marco. Eventualmente mi papá compró un marco para el diploma, pero siempre termina sucediendo algo que hace que el diploma se dañe cada vez más. En lo personal, creo que tanto el diploma como la carrera de mi papi ese día quedaron marcados, ya que el diploma terminó en estado deplorable y la carrera de mi papá, de lo que empezó bien antes de ese suceso, nunca despegó y ahora trabaja esporádicamente desde la casa.

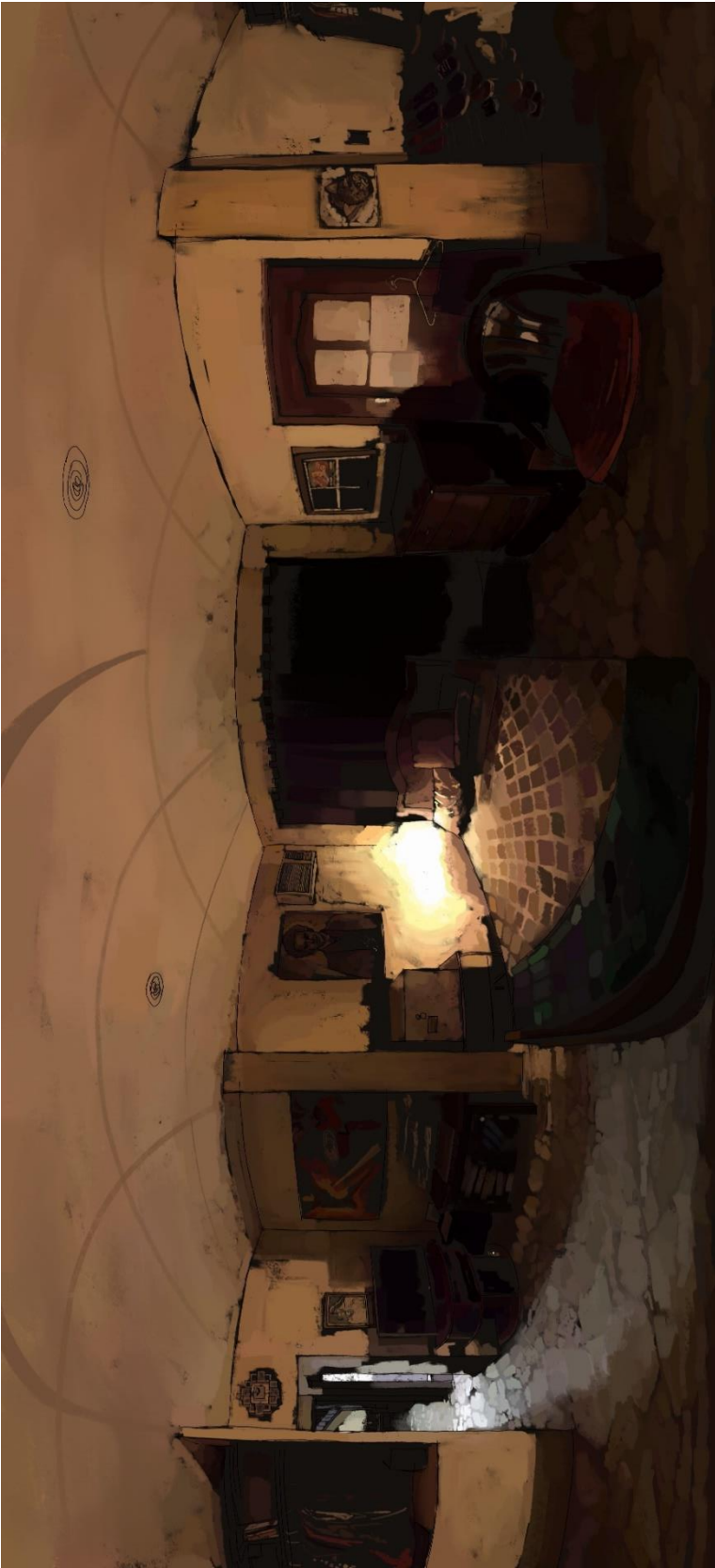
Para mí ese día de alguna forma trazo un camino de lo que sería mi vida, ya que debido a esa “maldición” mi papá se aisló del mundo. Ya que no encuentra necesidad de salir, y posteriormente mi mamá se le unió a esa modalidad y también empezó a trabajar desde la casa. Crecí afortunadamente hasta cierto punto, con mis papás en casa los 365 días del año, las 24 horas, pero esa poca interacción que ellos tenían con el mundo exterior por tantos años los hizo desconocerlo, y por ende temerle y sobreprotegerme de él; así que para mí, ese fue el día en que la casa ganó a dos habitantes fieles y perennes, y fue el comienzo de mi futuro “encerramiento”, del que por suerte ya me estoy librando poco a poco.

La desdicha de 1/4

En esta obra proyecto una pintura digital de lo que era mi antiguo estudio, el que me hicieron quitar por “cancerígeno”, quiero recrearlo y dibujarlo según lo recuerdo ya que no tengo imágenes de el, quiero que el espectador pueda jugar con el cuarto, modificarlo y distorsionarlo ya que en este cuarto era donde creaba cosas, era con el que mas interacción tenía y mas me divertía



Boceto



VR 1



VR 2



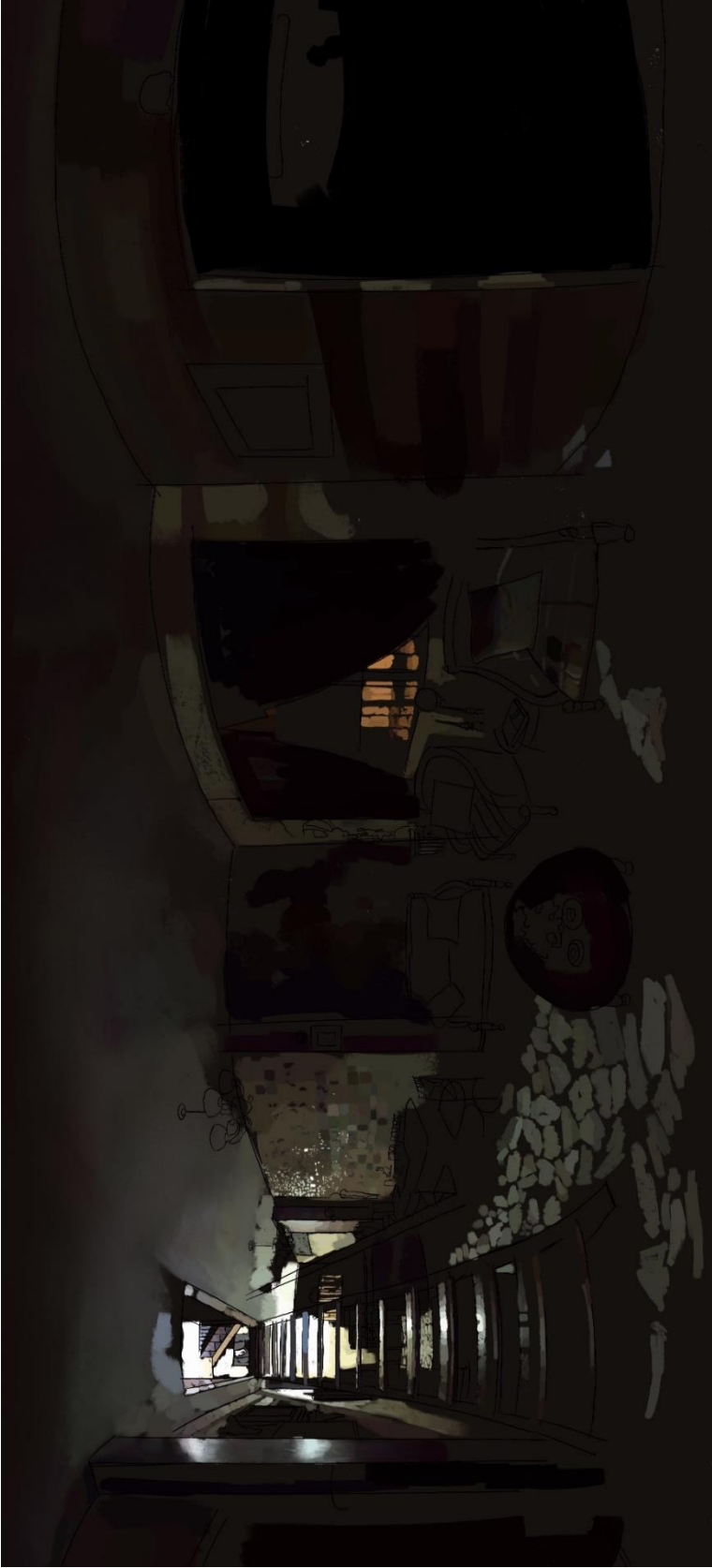
VR 3



VR 4



VR 5



VR 6



DETALLE 1



Boceto



DETALLE 2



DETALLE 3



DETALLE 4



DETALLE 5

VII. Proyecto expositivo

Originalmente tenía planeado realizar mi muestra en DPM, ya que se me dio la oportunidad de usar las instalaciones, pero por mucho que me encantara la idea de hacerla ahí, por el renombre que la galería posee, consideré que su infraestructura, aspecto tan pulcro y minimalista no aportaba a las obras y que no lograría generar en el espectador la sensación decadente que deseo, además que con la nueva modalidad de inauguración de exposiciones que tienen, no se la podría realizar de noche y eso para mí era un gran inconveniente, aparte creo que el público que asiste a DPM es un espectador de mayor edad (y recursos desgraciadamente, ahí van mis esperanzas de ventas) y yo estoy interesada en un público más joven.

Después de considerar algunos lugares me pareció buena idea realizar la muestra en la Casa Cino Fabiani, porque su aspecto y estructura antigua me favorecían creando un ambiente similar al que trato de representar, y ya que la temática de mi obra gira en torno a la idea de la casa como lugar lleno de historias y anomalías, me pareció adecuado escoger una casa con esos mismos atributos.

Aparte, ya estaba familiarizada con ese espacio por la exposición que realice ahí en el 2015 (La Gracia de María), y me gustaba la idea de tener una especie de continuación, ya que ParaNormal-Ser está relacionada con aquella exposición, y aparte la infraestructura me servía para segmentar las obras por cuartos y esas divisiones me ayudaban a crear una diferencia espacial para colocar las gafas de realidad virtual como en una suerte de habitaciones.

Debido al no saber con precisión las fechas de la muestra no pude reservar el espacio, pero si hable de mi interés de realizarla ahí con el dueño, y quedamos en confirmar, una vez ya con la información de las muestras, llame inmediatamente a separar fecha, pero me comentaron que la Casa había sido alquilada por los siguientes 3 meses, así que me toco ponerme a buscar nuevamente, entre mis opciones tenia algunos espacios pero ninguno se acoplaba a mis necesidades, yo tenía claro que quería una casa con acabado rustico y avejentado con divisiones que me sirvan para separar obras y preferiblemente con suelo de madera.

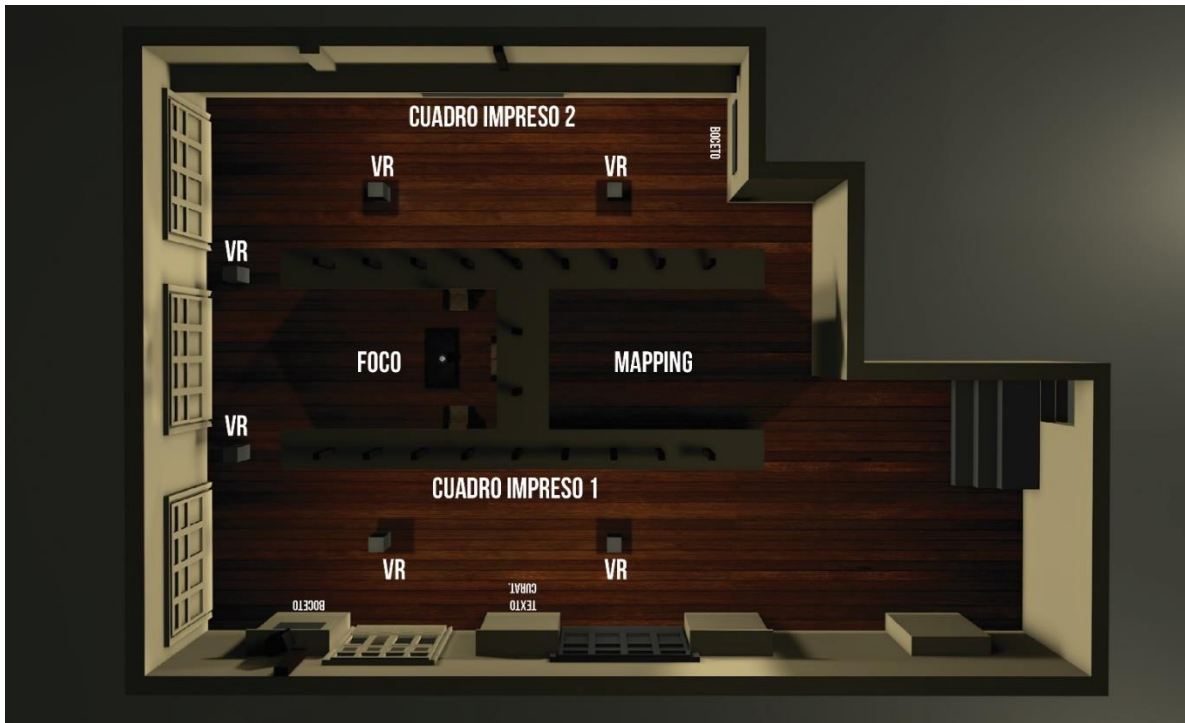
Ya que de mi mente no salía la Casa Cino Fabiani me puse a buscar por sus alrededores algo similar, visité la Casa Marín, el Estudio Paulsen, entre otros, pero ninguno me convencía, hasta pensé en alquilar un local que está en renta al lado de la casa Cino Fabiani, pero no me lo quisieron alquilar, ya dándome por vencida en la Numa Pompilio decido entrar a un lugar que por su nombre no lo había tomado en cuenta, La casa del Artista Plástico de la Asociación cultural de las Peñas y fue ahí donde encontré lo que buscaba, un lugar de aspecto antiguo y amplio que permita al espectador recorrer, aunque el lugar no tiene cuartos está dividido por una estructura central que forma una segmentación del espacio y esa división me permite colocar las obras de forma aislada cumpliendo el mismo propósito que una habitación

La muestra por cuestiones de logística durara un día, constara de 4 obras de diversos medios y se realizara en la Casa del Artista Plástico en la calle Numa Pompilio y se inaugurara a las 18H00 del día 6 de junio.



POSIBLE MONTAJE EN CASA CINO





MONTAJE EN CASA DEL ARTISTA PLÁSTICO





VIII. Epílogo

Estoy bastante contenta del cómo quedaron las cosas pese a los inconvenientes que surgieron, con las obras y con el espacio, iniciando desde el hecho que no realice mi exposición en el lugar que tenía seleccionado como el “ideal” que en este caso era la Casa Cino Fabiani, y termine “mudándome” de casa y exponiendo en la Casa del Artista Plástico, aunque exponer ahí me parecía un poco arriesgado, y me preocupaba no tener buena acogida por la carga cultural tradicional que tiene el sitio, fue eso mismo lo que también me atrajo a realizar mi muestra ahí, el exponer un medio como la realidad virtual y la realidad aumentada en un lugar tan tradicional, artesanal, decorativo y costumbrista como ese causando una especie de choque artístico, realmente la carga del lugar no influyó negativamente en mis espectadores, de los únicos que sentí rechazo fue de los mismos administradores del lugar, con respecto a ellos y al espacio, pude evidenciar la poca disposición que tienen para dar cabida a otro tipo de arte, que no sea al que están acostumbrados, yo estaba curiosa de ver como mi exposición se podía desenvolver en un ambiente como ese y quizás a que medida podía influenciar en ellos, pero no les vi mucha predisposición con el arte contemporáneo, la ideología de ellos, de lo costumbrista tradicional, no solo se ve reflejado en el arte que exponen sino también a la infraestructura del sitio, es evidente que no han pensado ajustar las instalaciones para algo que no sean cuadros o esculturas, uno de mis mayores inconvenientes a la hora de montar, aparte de que el lugar me quedo muy grande en tamaño, fue que casi no habían tomacorrientes, solo habían 2 en uso, el resto no servían aparte estaban ubicados solo en una parte inicial de la galería, me toco usar largas extensiones para poder conectar mis obras.

Al parecer ellos no están muy dispuestos al cambio, ya que incluso me negaron poner spotlights para iluminar mejor los cuadros y pedestales, era algo frustrante lidiar con ellos, mientras yo les hablaba de que deberían resanar las paredes y tener en mejor estado los pedestales ellos me hablaban de la belleza de lo rústico y que planean hacer una capilla sixtina indígena en el techo, eventualmente deje de hablar mucho con ellos por que sentía como que si los quería colonizar, pero no vi futuro.

Mi dos mayores inconvenientes con respecto a las obras fueron:

- 1) Al ser tan grande el lugar me sentí obligada de imprimir los 2 cuadros centrales en una escala mayor de la que tenía en mente, para que no se viera vacío el sitio, pero ampliarlas tanto no favoreció a la calidad de la impresión y el acabado pictórico se distorsionó un poco.
- 2) 2) Esto es lo que me dejó con más mal sabor de boca con respecto a toda mi muestra, la obra El efecto de la Rana Cantora no pudo ser expuesta en su totalidad, ya que la intervención con realidad aumentada es un servicio que trabaja con una página online, y por mala suerte y casualidad horrible de a vida la página tuvo problemas ese día y se cayó el servidor, impidiendo que se vean las intervenciones que había realizado en los cuadros.

Considero que aun con todos los males, fue una buena muestra que me sirvió mucho como aprendizaje más que nada de como manejar imprevistos y tratar con ellos, sin duda ha sido

la exposición en la que mas complicaciones y restricciones he tenido y la que menos tiempo me ha dado para montar, pero a su vez es en la que mas riesgos he tomado y eso me ha servido para tener mayor experiencia para futuras muestras

Bibliografía

- Acute Art VR. *Acute Art Virtual Reality - Jeff Koons, Marina Abramović & Olafur Eliasson*. YouTube, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=gVHiWqIw3J4>
- Cafolla, Ana. *Marina Abramović & Jeff Koons front new online VR gallery*. Dazed. <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/36302/1/marina-abramovic-jeff-koons-front-first-online-vr-gallery>
- Ehrenkranz, Melanie. *Artist Protests Augmented Reality Sculpture by Digitally 'Vandalizing' Snapchat Balloon Dog*. Gizmodo, 2017. <https://gizmodo.com/artist-protests-augmented-reality-sculpture-by-digitally-1819170887>
- Evening Standard. David Hockney, iPriest of Art. 2009. <https://www.standard.co.uk/news/david-hockney-ipriest-of-art-6708819.html>
- Foucault, Michael. *Surveiller et punir (Vigilar y castigar, Nacimiento de la prisión)* traducción de Aurelio Garzón Del Camino. Buenos Aires; Siglo XXI Editores, 2003.
- Más allá del bien y del mal; 1971, Michel Foucault, Microfísica del Poder, Editorial La Piqueta
- O'Brien, Chris. How the iPhone and iPad transformed the art of David Hockney. Los Angeles Times, 2013 <http://www.latimes.com/business/technology/la-fi-tn-how-the-iphone-and-ipad-transformed-the-art-of-david-hockney-20131024-story.html#axzz2j9gk9VFG>
- Preciado, Beatriz, *PORNOTOPIA: Arquitectura Y Sexualidad En Playboy Durante La Guerra Fría*, Barcelona, Editorial Anagrama, 2010

Residencia 103M: Nuevas formas de habitar el arte en Guayaquil, 2016

<http://www.uartes.edu.ec/residencia-103m-nuevas-formas-de-habitar-el-arte-en-guayaquil.php>

Residencia 103M: Creación a la vista de todos, 2016

<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2016/10/29/nota/5878627/residencia-103m-creacion-vista-todos>

Rocha, Susan; Pérez, Nadya; Bueno, Mauricio. Horizontes Variables. Quito: Fundación Museos de la ciudad, 2012.

Rodolfo Kronfle, 1998-2009 Historias en el arte contemporáneo del Ecuador

Snapchat. Jeff Koons x Snapchat. Art.snapchat.com. YouTube, 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=d5z9-JLIuis>

Womanhouse. <http://www.womanhouse.net/works/9bs3fogisrc9fgnii10her36m2al3q>