



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES

ESCENAS PERMANENTES / PABELLONES

JOSEFINA DOMLATIL GARCÍA

Memoria presentada a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae
para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado y preparación de tesis: Cristián Silva Soura

Santiago, Chile

2015

“Sólo creyendo apasionadamente en algo que todavía no existe, lo creamos.

Lo no existente es todo lo que no hemos deseado suficientemente”

Franz Kafka

INDICE DE CONTENIDOS

Introducción	1
Contenido Memoria	2
Catálogo de obras	22
Bibliografía	28
Índice de Imágenes	29

El tablero de ajedrez: Es una plataforma cuadrada subdividida en 64 cuadrados más pequeños los cuales están pintados de blanco y negro y es utilizado como superficie para un juego que se practica con dos personas donde cada quien dispone de 16 fichas para defender a su rey. A simple vista es solo un juego, para algunos un deporte, pero llevando la mirada aún más lejos no es difícil notar que se trata de un relato que se va escribiendo a medida que cada jugador mueve una pieza y que no solo se trata de una acción básica como es defender a un rey, sino que habla de estrategias, de relaciones, de una batalla tanto interna como con un oponente, de ambiciones y de decisiones. Nos cuenta como existen las jerarquías y como ciertos personajes le dan el pase a otro para que continúe la historia. Es tanto un trabajo en equipo como un desafío personal el cual requiere de conocimientos previos y una estrategia para enfrentar al azar. Un solo movimiento puede cambiar totalmente el orden de las cosas. Sin notarlo nuestros sueños, anhelos y nuestro quehacer diario actúan de manera muy similar.

A lo largo de los siglos y desde la visión de las más diversas culturas, soñar se ha considerado con frecuencia como una segunda vida, como una vida paralela a la que vivimos cuando estamos despiertos (conscientes, en estado de vigilia), pero íntimamente relacionada a ésta de varias maneras. Se sabe que los sueños son construcciones mentales de imágenes, sonidos, anhelos, pensamientos, miedos, etc, y que corresponden a la reelaboración de la información almacenada en la memoria. En nuestros sueños mezclamos todo: lo que hemos pensado, nuestras experiencias vividas y también las que anhelamos vivir. Estas imágenes se nos presentan de manera extraña, incomprensible, ya que al soñar, nuestro imaginario asocia impredeciblemente las sensaciones, pensamientos y sentimientos que hemos experimentado a lo largo de nuestra vida con situaciones inconscientes en las que hemos percibido algo similar. Es por esta razón que la mayoría de nuestros sueños suceden en múltiples locaciones y cambian radicalmente de un instante a otro haciendo que una escena en la cual nos sentíamos cómodos, porque nos parecía coherente y familiar, dé un vuelco y se transforme en la más absurda de las situaciones.

Las imágenes formuladas por nuestra mente cuando dormimos no son “reales”, ya que son elaboradas por nuestra imaginación, y en ellas no existe ni un tiempo ni un espacio medible (como para que éstas se vuelvan tangibles y parte de nuestra memoria almacenada de experiencias reales), la cual, dicho sea de paso y al igual que los sueños, también se construye desde un alto grado de sensibilidad y ambigüedad.

Soñar es abrir una puerta de la mente. Todas nuestras esperanzas, ambiciones, deseos, miedos, son parte de la mente primitiva y nos conducen a un mundo misterioso y fascinante en el que las reglas de la realidad aplican de manera diferente, o simplemente no aplican. Sabemos que, aunque hay muchos elementos en común entre uno y otro, nuestros sueños son únicos, “propiedad privada” de cada individuo, ya que ni un otro ser humano puede tener exactamente los mismos antecedentes, emociones o experiencias de otro. Nuestros sueños constituyen una conexión con la propia realidad, la cual es

representada la mayoría de las veces de manera confusa y distorsionada, aunque siempre incorporando elementos de lo “real” que nos aterrizan en nuestro entorno.

El neurólogo austríaco Sigmund Freud se interesó profundamente en este campo, y las teorías que a lo largo de los años elaboró acerca del funcionamiento de nuestra mente y de cómo ésta guarda recuerdos y emociones en el subconsciente, transformó la manera de ver y estudiar al ser humano, ya que desde ahí fue posible comprender que básicamente nuestro comportamiento es comparable al de marionetas debido a que no somos capaces de controlar nuestra propia mente sino que ella nos controla a nosotros. Freud publicó su obra “La interpretación de los sueños” en 1901, en la que expuso sus ideas acerca del psicoanálisis y los sueños, y aunque en un inicio sus ideas no fueron totalmente aceptadas ni recibieron la atención que merecían, fueron el punto de partida en la construcción de un imaginario filosófico y artístico desde la idea de que lo que habla a través del “médium”/artista no tiene nada que ver con estar poseído; no son espíritus, sino el inconsciente expresándose.

Fuertemente influido por éstas ideas de Freud, el movimiento artístico conocido como Surrealismo fue fundado por el poeta André Bretón a través de su primer manifiesto en 1924. Había comenzado a gestarse alrededor de 1920 en Francia como un movimiento literario que rápidamente invadió otras artes como el cine, la escultura y sobre todo la pintura. El surrealismo proponía trasladar las imágenes azarosas de los sueños y de los deseos de un individuo hacia el arte, por medio de una práctica mental de asociación libre a la cual llamaron *automatismo* y que funcionaba procurando dejar fuera la conciencia y dejándose arrastrar por impulsos psíquicos. Es lógico pensar que esos impulsos están condicionados por nuestro pasado, y que al dejar fluir la conciencia lo que hacemos en verdad es navegar entre nuestras propias vivencias, entre las experiencias que hemos recolectado a lo largo de nuestra vida y sumergidos en las circunstancias en las que hemos adquirido conocimiento. En ese sentido sabemos también que las experiencias vividas afectan al desarrollo de un individuo tanto positiva como negativamente: dejan marcas, secuelas y generan constantes interrogantes. Los

recuerdos son almacenados en nuestra mente, junto con conceptos, imágenes, sonidos, etc. Éstos son consecuencia de una o más experiencias vividas y nos permiten saber cuándo hemos adquirido un conocimiento o adoptado un hábito.

Mi trabajo intenta retomar todo lo anterior, y asume una búsqueda que permite hacer tangible las percepciones de una realidad diferente: los sueños, lugares y situaciones distorsionadas por factores como la luz, el paso del tiempo y los elementos confusos y disonantes que reelabora mí inconsciente.

En mi trabajo aparecen imágenes que de alguna manera, más o menos explícita, tienen que ver con la configuración de imágenes en el terreno del inconsciente. Una especie de mutación que sufren algunos de los lugares en los que he estado pero que no tiene que ver exactamente con el hecho de pintar mis sueños. Es más, muchas de estas imágenes son, por así decirlo, autónomas y aparecen en forma espontánea y sin planificación. No responden a una necesidad de ilustración o escenificación de alguna experiencia o sueño anterior, si no que más bien corresponde a una completa reelaboración de estas imágenes.

El Surrealismo fue un movimiento artístico y literario que se creó después de la Primera Guerra Mundial y que tiene su inspiración en las teorías psicoanalíticas que intentan reflejar cómo funciona el subconsciente, dejando de lado cualquier tipo de control racional. Joan Miró, Giorgio de Chirico, Salvador Dalí, Marcel Duchamp, Max Ernst, por nombrar solamente algunos de los artistas relevantes y fundamentales de este movimiento, dotaron al Surrealismo de ambigüedad trabajando por medio del automatismo psíquico y explorando sus sueños y fantasías. Cuando explotó la Segunda Guerra Mundial, los artistas pertenecientes este grupo se dispersaron y fueron a parar a diferentes países sembrando allí el germen para los futuros movimientos de posguerra.

En mi trabajo propongo espacios y situaciones diseñadas a partir de la combinación aleatoria y no planificada del rescate de visiones, sensaciones, recuerdos, lugares, sueños. Algunos de estos espacios tienen su origen en lugares reales que he conocido y que de algún manera me han impresionado, y

que con el tiempo han sufrido una transformación y han sido mezclados entre sí, con otros asuntos, ideas, personajes, todo lo cual me genera la inquietud y la necesidad de materializarlos y llevarlos al soporte sobre el que quiero trabajar. Aquí es donde encuentro una similitud con el Surrealismo debido al trabajo de introspección involuntaria del cual surgen imágenes mentales de espacios, objetos y lugares de lo más variados que más adelante fusiono.

Lo curioso es que estos lugares y situaciones que habitan mi inconsciente son los que yo vi en el minuto en que los experimenté, pero al ser trasladados a un soporte material (los pinto, los dibujo, los construyo, etc), estos se transforman y pasan a convertirse en otros lugares. Es decir, una vez terminada cada obra, ya no es el lugar ni el sueño ni la idea que me motivó en un principio a hacerlo; pasan a ser entes autónomos que se separan de cualquier realidad anterior. Ya no es el lugar físico en que acontecieron, ni el recuerdo que yo conservo de ese lugar o de ese momento. Me encuentro, yo misma, frente a un objeto nuevo, respecto del cual siento y pienso que se ha perdido algún tipo de información, pero que al mismo tiempo ha incorporado otros elementos, como por ejemplo, el silencio. A veces, al sentir ese silencio en el objeto creado, me doy cuenta que ese elemento ya existía en el lugar/situación original, y que lo más probable es que haya sido ese silencio lo que me dio la motivación inicial para que aquellas imágenes se fijaran en mi memoria y se convirtieran en imagen concreta. No busco representar gráficamente la sensación de silencio. Ese no es el propósito de mi trabajo sino que busco, por medio de espacios ausentes, generar una manera de detener el tiempo para poder llegar a comprender la forma de comunicarme y que es lo que me interesa comunicar.

*“Desde luego, el arte no sale de las academias, no sale de la enseñanza y no sale de los medios de comunicación: sale de la vida, de las relaciones y de la experiencia”.*¹

¹ Entrevista al artista alemán Thomas Schütte, por Thaddäus Hüppi y Andreas Siekmann. revista DANK, no.5: Julio 1992, pp.11-16, extractos.

Para comunicar todo lo que he explicado anteriormente, me he apoyado en algunos instrumentos de la naturaleza, de la arquitectura y de la geometría, los cuales se complementan entre sí dándole contexto y forma a mis imágenes. Para mí, cada una de estas herramientas es fundamental a la hora de crear, ya que cada una aporta elementos cotidianos de nuestro entorno que me permiten mostrar de lo que estoy hablando. Dentro de mis intereses no figura el describir la naturaleza ni la arquitectura, ni tampoco usar la geometría como fundamento de algo más profundo (como era el caso del Cubismo), sino que algunos de sus componentes son necesarios para situar mis imágenes dentro de un tiempo y de un lugar.

La arquitectura que utilizo en mi trabajo es una “arquitectura del abandono”. Son estructuras que dejaron de tener una función para el ser humano. Al estar habitados, pienso que tienen un carácter funcional. Son habitáculos porque alguien vive ahí o porque ocurre algo regularmente en ese espacio. Por otro lado existen los espacios deshabitados, los cuales, como dice su nombre, se encuentran sin algo que los llene, que les de vida, que los habite. Estos espacios no cumplen con el mismo carácter funcional que los espacios habitados, sino que más bien se transforman en espacios contemplativos, debido a que están vacíos o fueron abandonados. Desde mi punto de vista, que se vuelvan espacios para contemplar les agrega un valor mágico, ya que un lugar que fue construido por alguien normalmente tiene un propósito utilitario; no se construyen habitáculos y estructuras para permanecer vacías y abandonadas por el resto de su existencia, por lo tanto, al estar desocupados se transforman en espacios inmortales, trascendentales y mágicos.

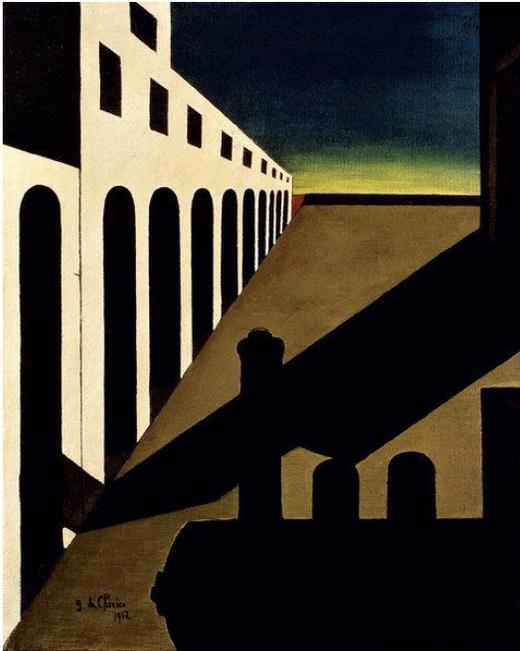
La Cueva de Altamira o la de Chauvet, las líneas de Nazca, Machu Pichu, Stonehenge por nombrar solo algunos, son lugares que cuando se encontraban habitados, -según la historia y las investigaciones pertinentes-, cumplían una función específica (ya fuera ceremonial, de ritual o simplemente de prácticas cotidianas), y hoy en día, estando en desuso son espacios “inmortales”, con una atmósfera mágica por el simple hecho de que son una huella que perdura en el

tiempo. Son espacios que cuentan historias que aún tratamos de descifrar, espacios abandonados no sabemos por qué y ausentes de algo que no estamos completamente seguros de qué es.

La Ausencia está relacionada con lo que no está, con lo que partió sin retorno, con lo vacío, con lo que falta. Un espacio carente de elementos que le den un sentido, carente de elementos que demuestren que ese lugar es algo, que pertenece a alguien; el abandono tiene que ver con dejar una huella. A diferencia de la ausencia, el abandono no es la falta de algo, si no que es el desinterés, el descuido, el alejamiento de un alguien con respecto a un lugar. Ese alguien está determinado por la presencia que otorga la arquitectura en mi trabajo. Elementos que han quedado abandonados. Espacios que han quedado sin uso. Ambos conceptos generan una atmósfera, una disposición de ánimo, una sensación en perfecta concordancia con el espacio construido que puede darse en dos situaciones: el ambiente que rodea un lugar o el que está contenido en un lugar cerrado.

“La atmósfera habla a una sensibilidad emocional, una percepción que funciona a una increíble velocidad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir. No en todas las situaciones queremos recapacitar durante mucho tiempo sobre si aquello nos gusta o no, sobre si debemos o no salir corriendo de allí. Hay algo dentro de nosotros que nos dice enseguida un montón de cosas; un entendimiento inmediato, un contacto inmediato, un rechazo inmediato.”²

² Peter Zumthor, Entornos Arquitectónicos-las cosas a mí alrededor. Extractos



I



II

Este ambiente que se produce genera una presencia latente gracias a la carencia de elementos. La sugerencia de que algo pasó, de que alguien estuvo y ya no está más. Una especie de fantasma que deambula por un espacio que es ambiguo. Podemos tomar como ejemplo la pintura de Giorgio de Chirico (Volos, Grecia; 10 de julio de 1888 – Roma; 20 de noviembre de 1978), quien pinta basándose en la representación de espacios urbanos en donde lo predominante son las estructuras arquitectónicas y las sombras que éstas proyectan en espacios donde la presencia humana está ausente en la mayoría de los casos. Los espacios abiertos al exterior colaboran con la creación de atmosferas extrañas y atemporales, en las que parece que todo está en silencio y calma.

A este respecto, los espacios del pintor griego Giorgio de Chirico (1888-1978), me resultan especialmente sugerentes, sin un sentido definido y donde las cosas muchas veces son sacadas de contexto y desproporcionadas. Así también, El artista alemán contemporáneo Thomas Demand quien fotografía modelos tridimensionales de espacios reales en donde ocurrió alguna situación con carga



III

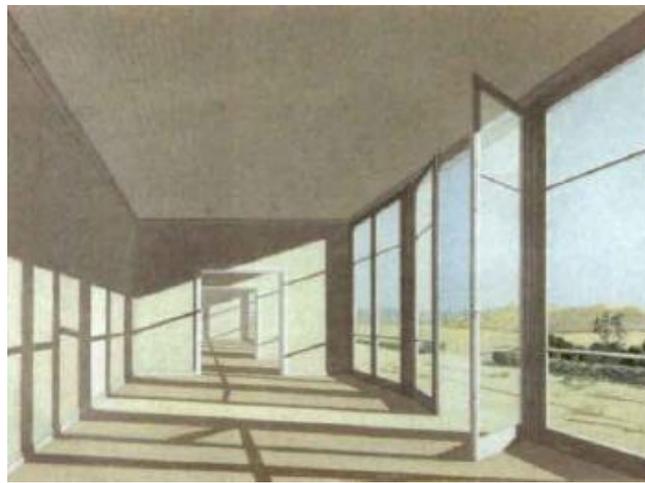


IV

social o política. Su método de trabajo consiste en seleccionar una fotografía de un periódico o noticiero y por medio de papel y cartón recrear el espacio en menor escala, eliminando toda presencia física humana. De esta manera lo que hace es fijar la atención en un hecho “invisible”. Además, al utilizar escenas que estuvieron bajo el foco público, juega con el espectador al presentarle una fotografía de un

espacio levemente reconocible pero difícilmente distinguible debido a las alteraciones que ha sufrido la imagen.

El Arquitecto y pintor Chileno Ernesto Barreda (1927-2014), trabaja desde lo onírico, creando espacios con una atmósfera melancólica; sin dejar de lado la figura humana, ésta no es el centro de su trabajo, aunque siempre aparece como un elemento sugerente. Sus cuadros presentan escenas como suspendidas en el tiempo, con personajes que quedaron en la misma situación y que habitan espacios que parecen viciados, redundantes.



V



VI

En este conjunto de espacios vacíos, encontramos algo mágico. Así descubrimos que todos ellos comparten ciertas características que son las que busco construir en mi trabajo: el uso de la geometría para construir y organizar, el entorno natural que interactúa con las estructuras, y la ausencia física de algo que en realidad sí está presente pero no podemos ver ni tocar.

Los paisajes están determinados por la geometría. Esta está presente en todo lo que nos rodea. La geometría nace de la naturaleza y crea un equilibrio, una simetría y a la vez un caos. Es de fundamental importancia en la arquitectura, ya que se usa para calcular espacios, ángulos y distancias que son de suma importancia para el diseño arquitectónico. En arte es empleada para todo lo que tiene que ver con la profundidad espacial, con lo escenográfico, con el carácter cinematográfico de una obra y los efectos visuales necesarios para crearla.

Mi trabajo presenta una dualidad entre dentro y fuera, entre orden y desorden, entre geometría y organicidad. Podría establecerse un paralelo entre la noción de jardín Inglés y la de jardín Francés, ya que ambos tienen una estructura previa que es consciente y diseñada, pero son muy diferentes. El jardín Inglés se presenta como un bosque, un parque que a primera impresión es salvaje y desorganizado. Lo natural es lo que destaca en este paisaje, ya que a simple vista no percibimos la presencia del hombre en su composición. Árboles frondosos, tierra, troncos en el suelo, ramas, rocas distribuidas aleatoriamente en donde todo parece haber caído y quedado en ese lugar, mientras que por otro lado, el jardín Francés presenta laberintos de arbustos cuidadosamente podados y dispuestos simétricamente en un espacio. El combate entre lo apolíneo y lo dionisiaco, la luz y la oscuridad, la arquitectura y la naturaleza, el equilibrio y el desequilibrio. No son ni rivales ni opuestos. En mi trabajo, el juego entre espacio interior y espacio exterior, el juego entre estructura y naturaleza que aparece constantemente, tiene que ver con la necesidad que cada uno tiene del otro. No son elementos rivales, no están en una lucha, si no que por el contrario, se complementan.

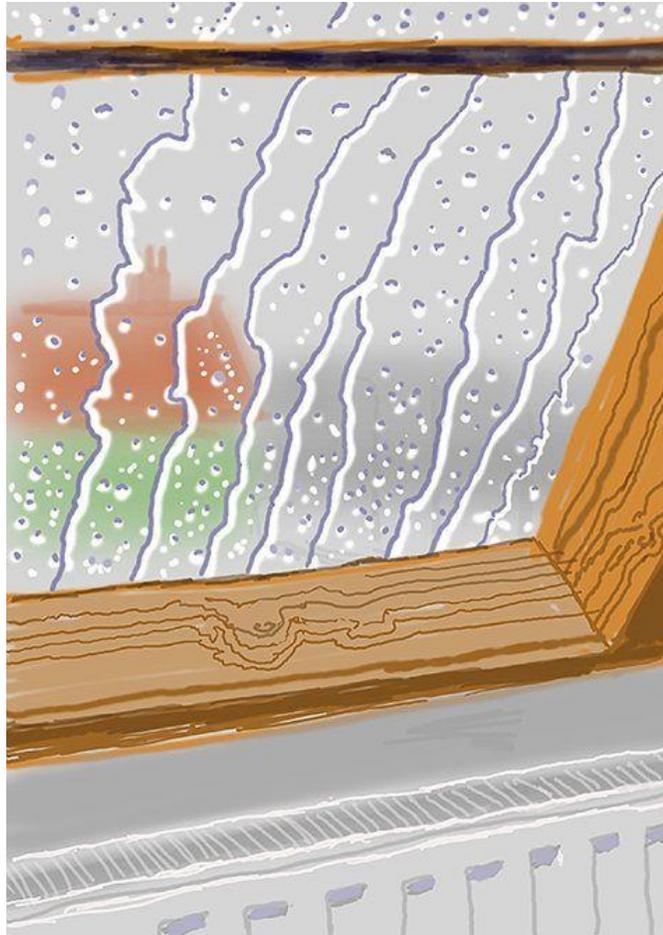
La obra del artista inglés David Hockney, por ejemplo, a mi parecer presenta esa dualidad. Espacios poco orgánicos pero siempre acompañados de vegetación. Una mezcla de ironía e ingenio, donde la geometría y el color son elementos vitales para realzar a sus modelos. Desbordando la paleta de colores crea pinturas naturalistas en las cuales reúne asuntos, objetos y materiales del mundo para que al estar unidos formen un nuevo espacio. Escenas domésticas que presentan una inquietud de algún tipo para el artista y que las soluciona de una manera simple en relación a la temática, pero compleja si hablamos de la técnica. Planos de colores vivos, con una geometría orgánica muy fuerte y siempre con el elemento naturaleza presente.

Sus espacios son vivos, a diferencia de los artistas antes mencionados no crea escenarios suspendidos; en sus cuadros está pasando de todo a la vez y aún en



los trabajos en los cuales no hay presencia humana, el espacio no está vacío, sino que todo lo contrario: parecen estar llenos con algo que no vemos pero que en esencia está presente. Algo contienen los lugares que Hockney pinta ya que sentimos que están vivos, hay aire y se respira.

VII



VIII

“Cubrimos así el universo con nuestros diseños vividos. No hace falta que sean exactos. Solo que estén tonalizados sobre el modo de nuestro espacio interior.”³

Vuelvo a mencionar ahora las pinturas rupestres ya que mi trabajo se relaciona directamente con la experiencia vivida por quién habitó un espacio. En la prehistoria, los hombres salían a cazar su alimento y una vez cazado lo llevaban a la cueva para cocinarlo y repartirlo con el resto de los miembros del grupo. Esta experiencia generaba un recuerdo, el cual luego era llevado a los muros por medio

³Gastón Bachelard, La poética del espacio. pg 42.

del dibujo y de la pintura. El paso de la experiencia vivida a la fabricación de un recuerdo y luego la representación de la mezcla de estos dos me lleva a una reflexión y es que en los muros de la cueva de Altamira y de Chauvet, como de muchas otras, se encuentra la evidencia de que existen tres instancias mentales o un proceso para pasar de una experiencia a la representación de ésta, o mejor dicho, a la representación del recuerdo de aquella experiencia. La imagen que está en los muros es producto del recuerdo y no de la realidad, ya que ésta es subjetiva y depende de cada individuo. Por lo mismo es que la manera de reproducirla también es única, ya que el recuerdo es elaborado con un toque de teatralidad producto de las vivencias y de la personalidad del individuo que formula un recuerdo.

Mi trabajo opera desde aquí. Mis deseos y experiencias controlan la fabricación de imágenes, las cuales son pasadas por una especie de filtro, el cual reorganiza, reúne y asocia recuerdos que luego se transforman en mi obra. Una larga serie de anécdotas, sonidos, escenas, etc, han sido recopilados durante mi vida, y es en este periodo, cuando mi inconsciente (que las ha tenido almacenadas por largo tiempo), empieza a disponerlas sobre una superficie para transformarlas en algo más. Se empieza a transformar en la medida en que se empieza a materializar. Su propia configuración implica también su transformación. La imagen mental se ve afectada por su materialización. Por ejemplo, la falta de figura humana en mi trabajo se debe a que no la considero necesaria. No es esa mi problemática, sino que lo que realmente me interesa son los espacios en sí y la presencia humana por omisión que se genera en ellos, teniendo en cuenta que casi todos los espacios experimentados son habitados por personas. Es en realidad un lugar, o los vestigios de un lugar, que pudo haber sido habitado en un tiempo y por unos personajes que no podemos determinar.

Me parece más importante, más sugerente, la huella que dejó un alguien, un algo a la presencia evidente de éste. Los lugares hablan de hechos, de situaciones, de vivencias y cada lugar se expresa de modo diferente. Tienen una historia porque alguien se las dio. Sin la presencia de vida, el lugar queda muerto para siempre.

Lo que es vestigio ahora, albergó situaciones de todo tipo antes, y es tal cual lo vemos gracias a la evolución que han tenido esas situaciones. Intento que en mi trabajo esas situaciones sean sugerentes. No pretendo contar una historia, sino que exponer un lugar donde los espacios comuniquen una ausencia.

Pienso que el color es reflejo de lo anterior. Sería poco consecuente hablar de ausencia, de abandono y utilizar colores saturados y brillantes ya que reflejarían un algo energético y vivaz. El monocromo y los colores tenues y opacos son consecuencia de la austeridad. Los espacios en mi obra están inclinados a lo “minimalista” y a un modo más sobrio, por lo que me parece coherente utilizar una paleta sobria. David Hockney por ejemplo, trabaja regularmente con una paleta brillante y eso es coherente de acuerdo a sus imágenes intensas y vivas, en cambio mis obras a pesar de tener tonos de colores brillantes (algunas) el general se mantienen más cercanas al monocromo y a los tonos poco saturados.

“Sin embargo, nos preguntamos si una imagen de la imaginación está alguna vez cerca de la realidad. Con frecuencia se imagina lo que se pretende describir.”⁴

Cada espacio es una idea abstracta de alguna anécdota. Cada una de las imágenes que creo me refleja de una u otra manera y es aquí donde salen a la luz mis traumas, miedos, obsesiones, etc los cuales son, en muchos casos, los detonantes para generar una idea. Estas ideas, dentro de todo, son bastante espontaneas ya que no hay un mecanismo o un boceto previo a la hora de trabajar. Generalmente visualizo un espacio, lo construyo y a medida que va tomando forma voy resolviendo detalles y tomando decisiones sobre materialidad, color, dimensión, etc.

⁴ Gastón Bachelard. La poética del espacio. Pg 155

Me parece coherente pensar en mi trabajo como un total y no por cada obra individualmente. Mis trabajos son como hermanos. Cada uno es único y particular, pero pertenecen a lo mismo. Me gusta ver mi obra como una familia donde cada uno tiene rasgos propios pero a la vez se complementan y relacionan entre sí y pertenecen a la misma matriz.

Como bien lo menciona esta memoria, la especialidad que tome fue pintura y me sucedió con el pasar del tiempo que la pintura no satisfacía mis necesidades, no cumplía con lo que yo quería y surgió la necesidad de probar con diferentes materiales. Instintivamente me salí del plano para pasar a las tres dimensiones y a la vez comencé a probar con madera, vidrio, espejos, etc. Me obsesione con la idea de maqueta, pero no la maqueta como modelo de una estructura funcional para ser construida, sino que más del concepto, de la idea de maqueta.

Comenzaron a crearse situaciones en un principio y luego estos derivaron a la escena. Estas escenas tampoco eran del tipo escenográfico convencional donde se presenta el espacio para que se desarrolle una historia, si no que tenían un carácter diferente que no encajaba muy bien con las maquetas o las escenografías convencionales y fue en este momento de búsqueda cuando descubrí los llamados "PABELLONES".

Estos son estructuras construidas generalmente para una ocasión en particular y la principal característica que tienen es que son construidas sin un fin concreto, sino que más bien con la intención de ser útiles en diferentes aspectos. A veces albergan exposiciones, conferencias, ferias, jardines pero la gran mayoría del tiempo son espacios ligeros y transitorios. A veces son desmontables, espacios nómades, temporales.

A mi parecer entran en una categoría inclasificable ya que el encargo de un pabellón pone a prueba la creatividad del arquitecto o artista a quien se le encarga pero sin especificaciones claras si no que más bien con libertad absoluta de formas y materiales. Además que responde a la construcción de un interior que permite la actividad del hombre, sea esta cualquiera por lo tanto se diferencia de

una instalación y de una escultura y al no cumplir exactamente con los principios de “arquitectura habitable” pasa a estar en un límite muy fino con respecto a arquitectura.

Empecé a trabajar con las cosas que me obsesionaban, con las cosas que me llamaban la atención y que constantemente surgían en visualizaciones, bocetos, ideas etc. Anote todo lo que me generaba una necesidad de repetición. Escaleras, sombras, luces, reflejos, transparencias, etc y note luego que había un patrón en los dibujos que hacía en mis cuadernos y que a pesar de que mis bocetos eran muy diferentes unos de otros y que a simple vista no tenían nada que ver entre ellos, compartían elementos y conceptos.

Lo más probable es que cada una de estas cosas que me obsesionan tenga una significación, la verdad es que no sé muy bien cuál podría ser pero según interpretaciones de sueños y de comportamientos repetitivos, la escalera por ejemplo simboliza el medio para pasar de un nivel a otro. Cada peldaño es independiente y representan dificultades independientes entre sí. Subir una escalera a veces significa éxito y triunfo mientras que caer se acerca más al fracaso y la pérdida de posición. Pasar por debajo está asociado a la humillación y verla apoyada sobre un muro tiene que ver con el peligro. Como mencioné antes, la pintura no me brindaba lo que yo necesitaba para llevar a cabo mis ideas y en el caso de la escalera, para continuar con el ejemplo, no era suficiente que estuviera presente, dibujada en un plano, si no que yo necesitaba que tuviera tres dimensiones, que pudiera ser vista de todos los ángulos, que fuera parte activa de un espacio dinámico.

Comencé a probar, a crear espacios, escenarios permanentes, inhabitados o abandonados. Comencé a trabajar con materiales que no eran los tradicionales de la pintura y empecé a hacer pruebas y a salirme cada vez más del bastidor para entrar a un mundo tridimensional.

El artista es sensible al contexto por lo tanto pienso que estamos determinados por lo que pasa a nuestro alrededor, por lo que vemos, por lo que queremos y las

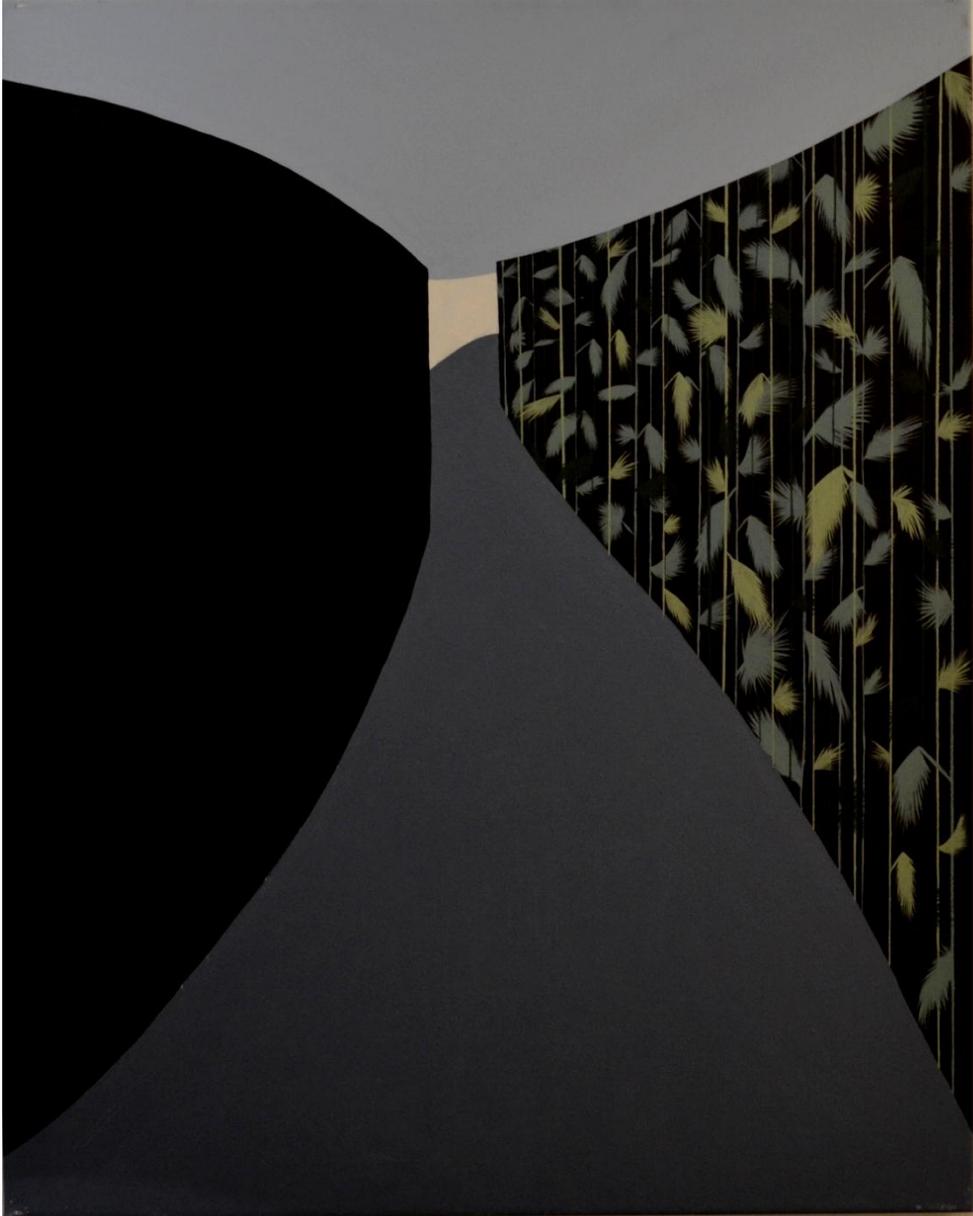
posibilidades y capacidades que tenemos para alcanzarlo. Ese contexto muchas veces nos mantiene en una zona de confort que impide avanzar, experimentar. Creo que mi zona de confort era la pintura en dos dimensiones, el bastidor clásico y mi apuesta fue por buscar formas que reflejaran lo que pensaba, lo que imaginaba y sobretodo la manera en como interactúo con mi entorno.

“Si se desea enseñar al ojo humano a ver de una forma nueva, es necesario mostrarle los objetos cotidianos y familiares bajo perspectivas y ángulos totalmente inesperados y en situaciones inesperadas; los objetos nuevos deberían ser fotografiados desde diferentes ángulos, para ofrecer una representación completa del objeto” ⁵

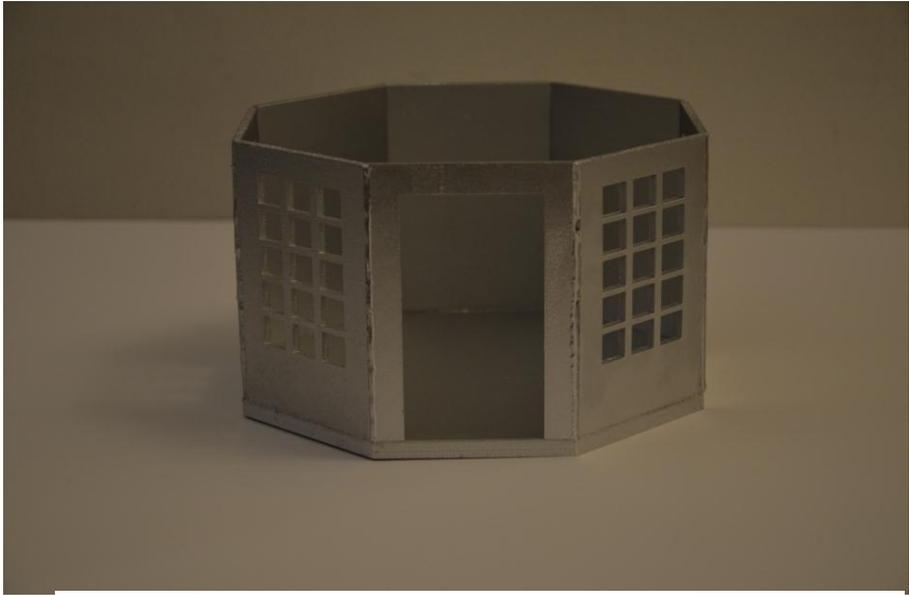
Fue necesario mirar desde otro punto de vista, fue necesario, explorar materiales e intentar diferentes ángulos para concretar las ideas que tenía en mi mente y que no sabía cómo hacerlas físicas, pero paso a paso todo fue tomando forma y fue madurando mediante el proceso.

Hay materiales que son más dóciles que otros y a veces hay proyectos que requieren cierto tipo de material y no otro. Me enfrenté a la problemática de “materiales de bellas artes” y “materiales de construcción”. Me enfrenté al desafío de mezclar distintas cosas y ver cuál era el resultado. Cambiar materiales “clásicos” por “actuales” y ver en el proceso que los resultados ya no eran esculturas ni tampoco pinturas si no que más bien una especie de híbridos que no entran ni en la categoría de escultura ni en la de pintura y tampoco en la de maqueta y la interrogante aún sigue siendo ¿Qué son?

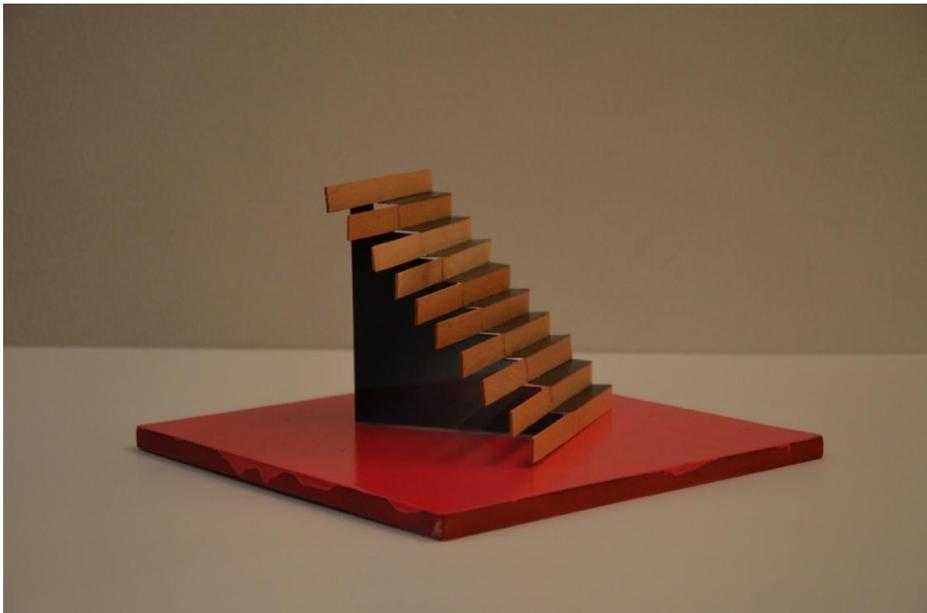
⁵ Manifiesto fotográfico de Rodchenko



1



2



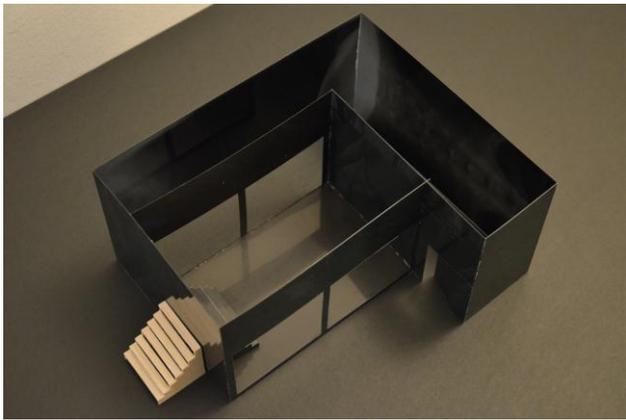
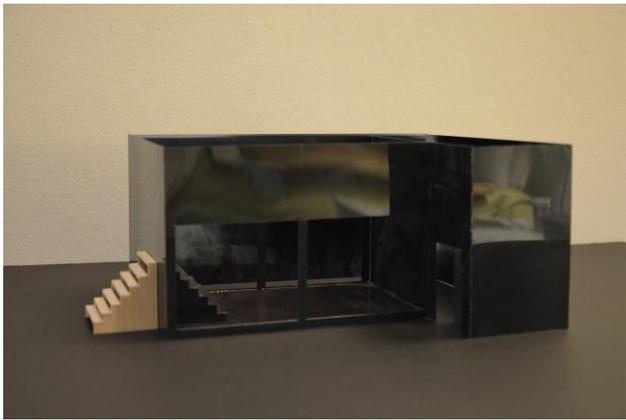
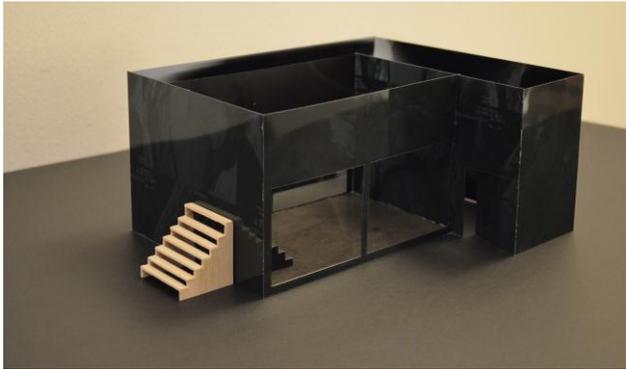
3



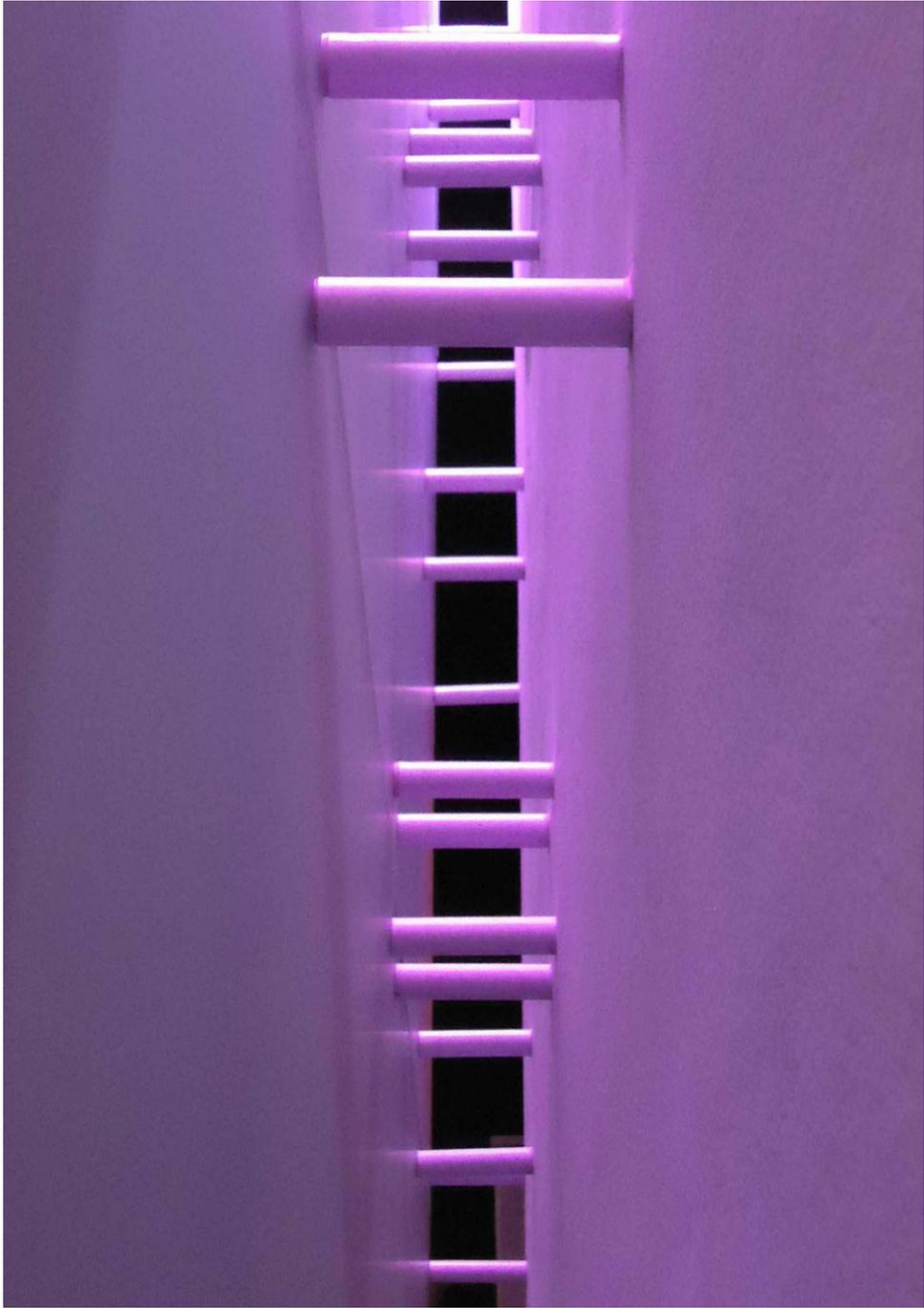
4



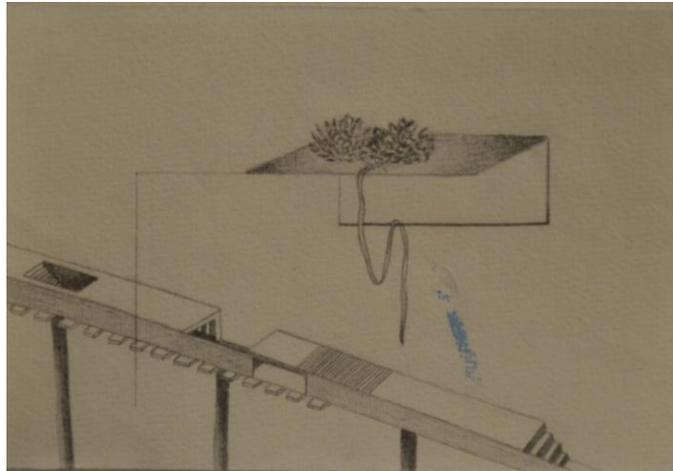
5



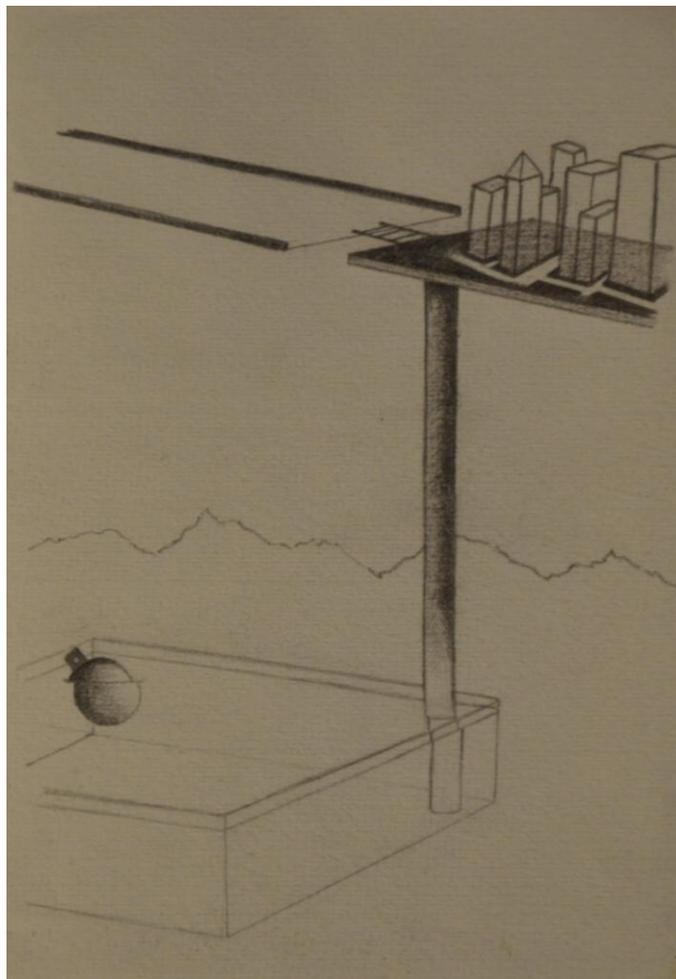
6



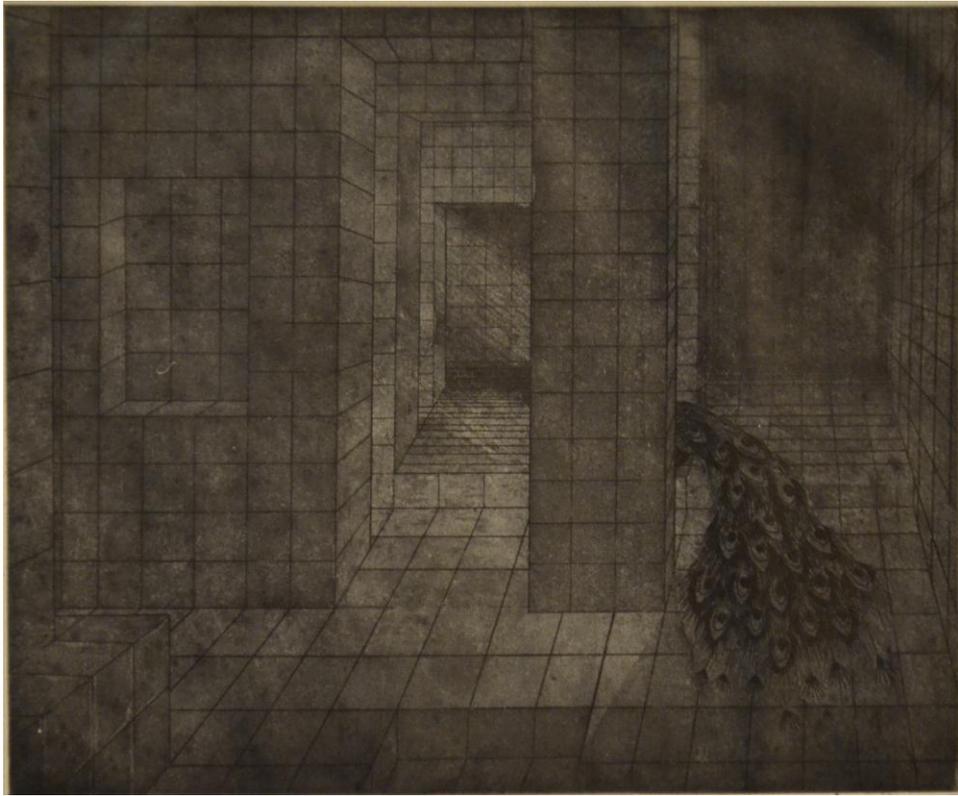
7



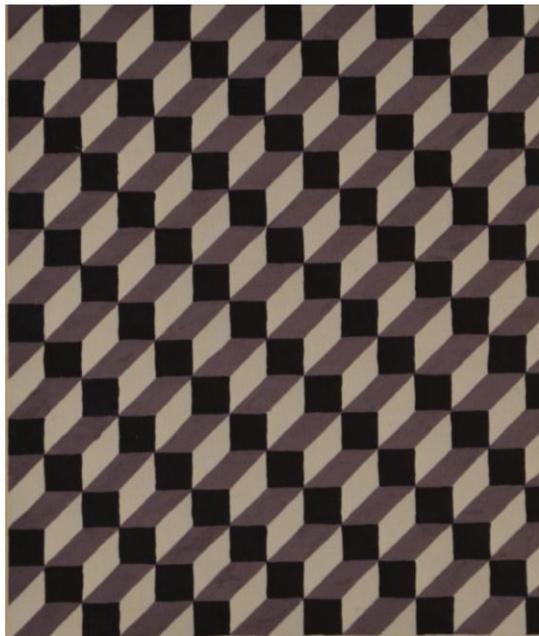
8



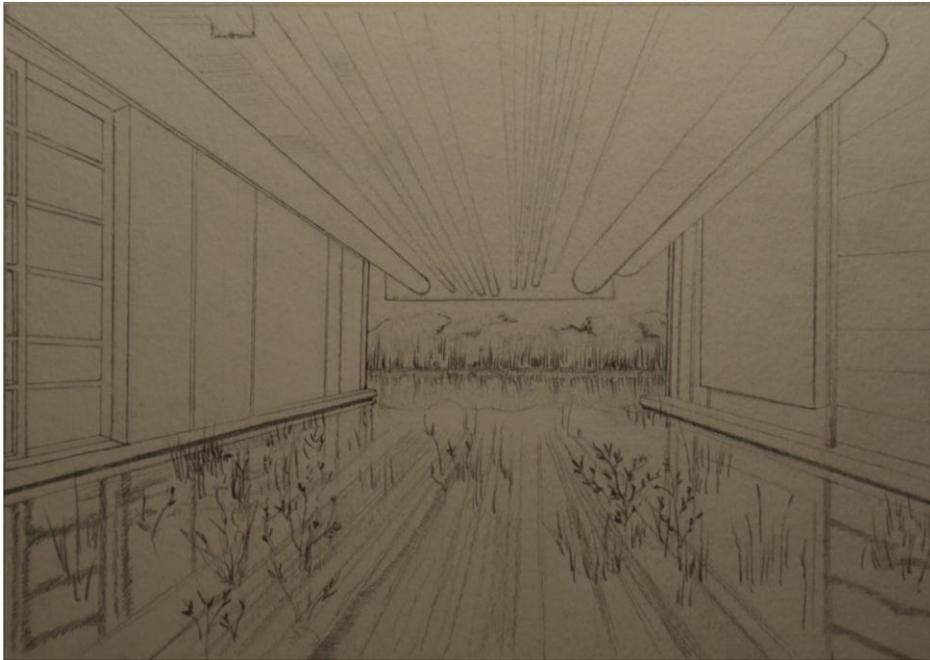
9



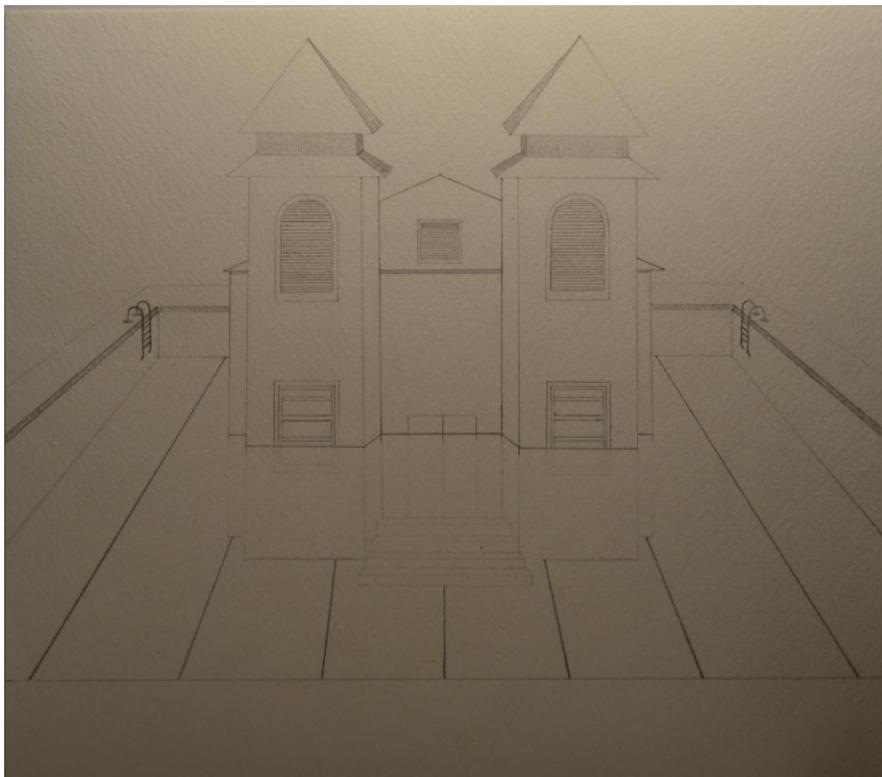
10



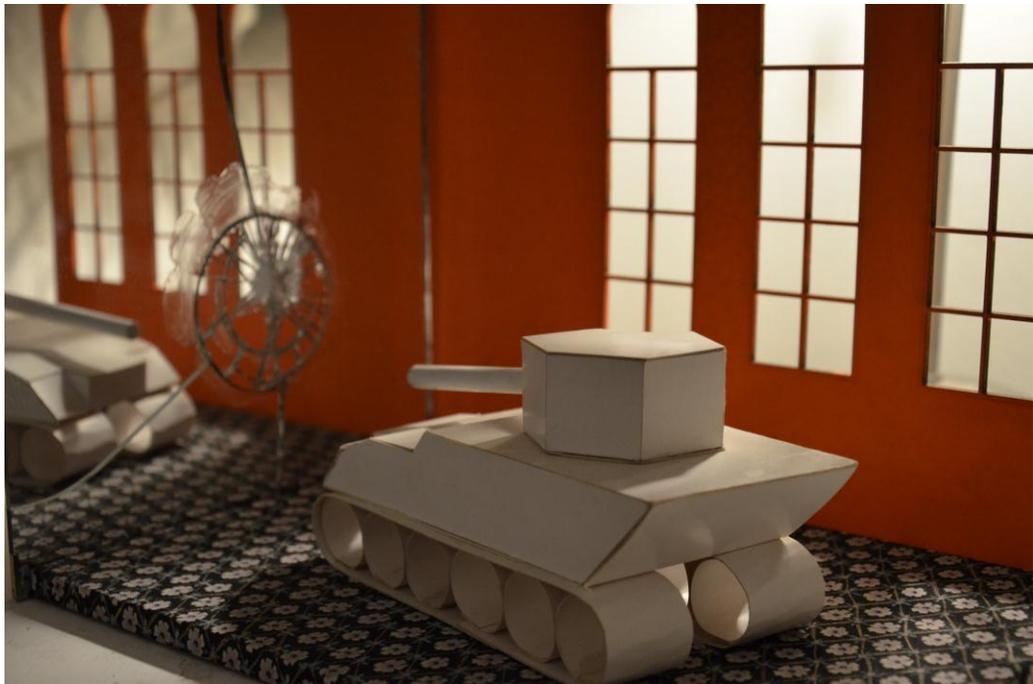
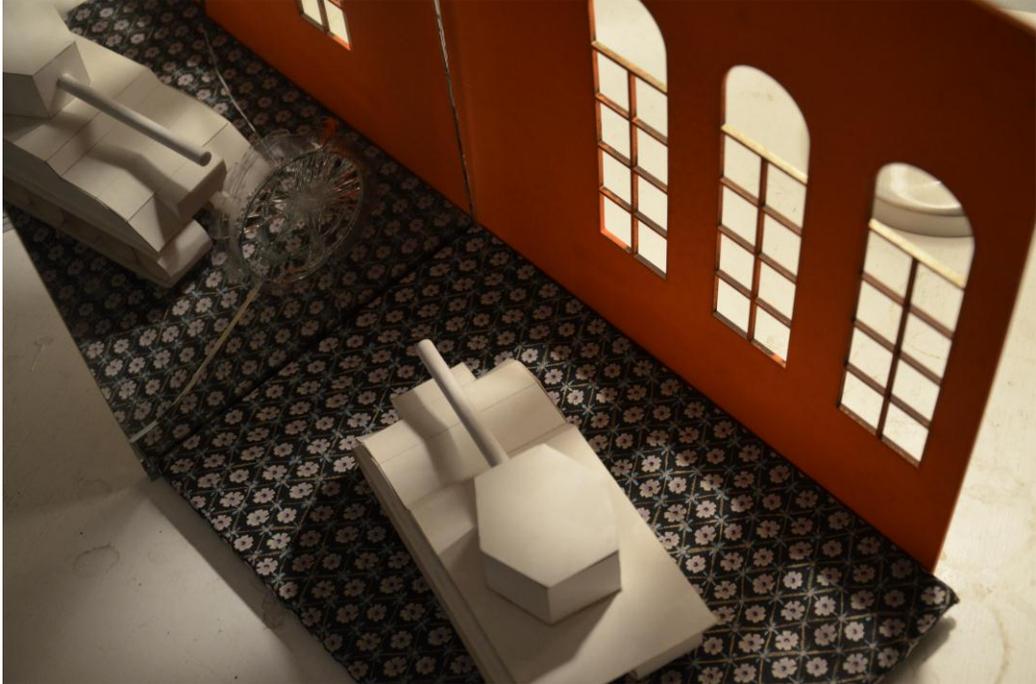
11



12



13



14

BIBLIOGRAFIA

Bachelard, Gastón. (1965) La poética del espacio. España: Fondo de la Cultura Económica.

Bourriaud, Nicolás. (2000). Post producción. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo.

Greenberg, Clement. (1979). Arte y Cultura. Barcelona España: Paidós.

Guash, María. (2000). El arte ultimo del siglo XX. Madrid, España: Alianza.

Hauser, Arnold. (1969). Literatura y manierismo. Madrid, España: Guadarrama.

Hauser, Arnold. (1969). Historia social de la literatura y el arte, Tomo III. Madrid, España: Guadarrama.

Ivelic, Milan. (1973). Curso de estética general. Santiago, Chile: Catalejos.

Kahn, Louis. (2002). Conversaciones con estudiantes. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Konersmann, Ralf. (1996). Magritte. La reproducción prohibida. México D.F., México: Siglo veintiuno.

Marchan Fiz, Simón. (2012). Del arte objetual al arte de concepto: 1960-1974. Madrid, España: Akal.

Zumthor, Peter. (2006). Atmosferas: Entornos arquitectónicos – las cosas a mi alrededor. Barcelona, España: Gustavo Gili.

INDICE DE IMÁGENES

Imágenes de otros autores

- I. Giorgio de Chirico, “La matinée angoissante” (1912), oleo sobre tela, 31x65cm .
- II. Giorgio de Chirico, “The soothsayer’s recompense” (1913), oleo sobre tela, 136x181cm.
- III. Thomas Demand, “Kontrollraum”(2011), Chromogenic print on photographic paper and diasec, 200x300cm.
- IV. Thomas Demand, “Gate” (2004), C-print diasec, 180x238cm.
- V. Ernesto Barreda, “sin título” (1984), Acrílico sobre papel, 76x99cm.
- VI. Ernesto Barreda, “El interminable verano” (1984), oleo sobre tela, 109x139cm.
- VII. David Hockney, “Pool and steps” (1971)
- VIII. David Hockney, “Rain on the studio window” (2009), inkjet printed computer drawing on paper, 40x28cm.

Imágenes de autoría propia

1. Acrílico sobre tela, 2014, 100x80cm.
2. Madera y aerosol plateado, 2015, 15x15x9.5cm.
3. Mica Radiográfica, madera y acrílico, 2015, 20x20x13cm.
4. Monocopia, 2013, 21.5x17cm.
5. Monocopia, 2013, 21.5x17cm.
6. Mica Radiográfica sobre caja de luz, 2015, 32x41x30cm.
7. Impresión digital, 2015, 120x90cm.
8. Grafito sobre papel, 2013, 10x15cm.
9. Grafito sobre papel, 2013, 11.5x16cm.

10. Aguatinta y aguafuerte sobre papel, 2013, 21x17.5cm.
11. Tempera sobre papel, 2014, 14.5x20.5cm.
12. Lápiz grafito sobre papel, 2014, 18x13cm.
13. Lápiz grafito sobre papel, 2014, 21x23cm.
14. Cartón, madera, tela y espejo intervenidos, 2012, 30x30x20cm.