



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTE  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

## **EL NO LUGAR DE LA REALIDAD**

FRANCISCA GONZÁLEZ VELA

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

Profesor Guía Taller de Grado: Natasha Pons Majmut  
Profesor Guía Preparación de Tesis: Nathalie Goffard Ster

Santiago, Chile

2014

**A LA CATITA**

**AGRADECIMIENTOS**

A mis padres, por la posibilidad de estudiar, a la Flor y al resto de mis amigas por todos los consejos y paciencia, a Pascual por ayudarme a construir una nave. A Cristián Fernández, Marcelo Ross, Constanza Mekis y Benjamín Vicuña por el apoyo final.

## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	
<b>Capítulo uno: Laika</b> .....	
1.1 La historia de un perro.....	
1.2 El efecto Laika.....	
<b>Capítulo dos: Algunas aclaraciones necesarias</b> .....	
2.1 Los juegos de la realidad y la ficción.....	
2.2 Ucronía y Punto Jonbar.....	
2.3 La verdad ucrónica de Laika.....	
2.4 Utopía y Distopía.....	
<b>Capítulo tres: Montaje e Instalación</b> .....	
3.1 Réplica de la realidad.....	
3.2 Materialización del guión.....	
<b>Conclusión</b> .....	
<b>Bibliografía</b> .....	

# EL NO LUGAR DE LA REALIDAD

## Introducción

*Fue cuando dije  
"No existe la verdad como tal,"  
Que las uvas parecieron más plenas.  
La zorra salió de su madriguera  
Wallace Stevens*

*"El Complot contra el Gigante", o, "El Buen Hombre no tiene Apariencia"*

El siguiente texto es una investigación hecha a partir de la búsqueda del límite entre la realidad y la ficción, en este caso, en el arte.

Planteando una obra de arte basada en este límite, lo que se busca es poner al espectador en conflicto al enfrentarse a una muestra en la cual no sabe hasta qué punto es real y cuándo empieza a ser invención del autor.

Tomando la Ciencia Ficción como punto de partida, ya que ésta se caracteriza por funcionar en torno a esta lógica, se trabaja a partir de una rama literaria de la misma, llamada Ucronía.

A grandes rasgos, la Ucronía toma un hecho de la historia real relevante y conocido universalmente y lo narra pero cambiando uno de los acontecimientos que es el que determina la historia futura, por lo tanto el desenlace de la historia será diferente a cómo ocurrió en realidad.

La historia que se ha tomado en este caso, es la historia de la perra Laika, primer ser viviente que fue lanzado al espacio exterior.

*"(...)El artista presenta algún nivel de contenido como indicación de que su actitud hacia su obra no es directa ni aseverativa, sino indirecta y perversa. El proceso es complejo. La mente del espectador compara la proposición recibida con la otra proporción hipotética, la cual construye la mente como representativa de una versión normal o directa y en contraste con la cual el acercamiento anormal e*

*indirecto puede ser percibido y medido. Así lo indirecto de la ironía, al entrar en cualquier otra categoría de contenido, critica ese contenido al mismo tiempo que lo enuncia y consecuentemente, altera la carga de significado.”*

Thomas McEvilley, El ademán de dirigir nubes.

## CAPÍTULO UNO: LAIKA

### 1.1 La historia de un perro

En el año 1957 Estados Unidos y la Unión Soviética estaban enfrentados en una guerra ideológica, armamentista y tecnológica llamada la Guerra Fría, la cual no tenía precedentes, y que además incluía la conquista del espacio, hecho conocido como la "Carrera Espacial". El suceso que le dio inicio fue el lanzamiento por parte de los rusos del Sputnik 1, el primer artefacto construido por los humanos que fue capaz de alcanzar el espacio exterior y orbitar alrededor de la tierra.



Construcción del Sputnik I, Rusia, 1957

Tras el éxito de este experimento inicial, Nikita Jrushchov, gobernante ruso en ese momento, ordenó construir una segunda nave para la fecha en que se conmemoraba el cuadragésimo aniversario de la Revolución Bolchevique, pero esta vez, tendría que albergar a un ser vivo.

Con muy poco tiempo, Serguéi Koroliov (Fundador del Programa Espacial Soviético), presionado por la testarudez de su gobernante el cuál quería demostrar a toda costa que era más adelantado que E.E.U.U., tuvo que adaptar un modelo que se tenía de reserva de la misión anterior, para que pudiera transportar a un pasajero biológico, el que sería un perro callejero. A pesar de que la nave estaba equipada con instrumentos para medir la radiación solar y los rayos cósmicos, sistemas generadores de oxígeno y absorción de CO<sub>2</sub>,

ventiladores para mantener la temperatura de la cápsula y comida en forma de gelatina suficiente para siete días de vuelo, los rusos no estaban listos para llevar a cabo este tipo de experimentos y ellos mismos lo sabían por lo que la última ración de alimento destinada al animal que viajara en esa nave tenía veneno. Los soviéticos ya habían experimentado previamente con perros, y generalmente se escogían a los callejeros ya que eran capaces de soportar situaciones más extremas.

Laika vivía en las calles de Moscú, media aproximadamente 35 cm, pesaba 6kg y tenía 3 años, es decir, contaba con todos los requisitos básicos para ser una perfecta cosmonauta, en el pequeño espacio de la nave. Además era hembra, lo cual significaba que no tendría que levantar su pata para orinar, lo cual hubiera sido imposible en aquel espacio tan reducido.

Fue capturada por sus compatriotas para el Programa Espacial Soviético cuando quedaban tan solo cuatro semanas para el lanzamiento del Sputnik 2, la nave que la haría orbitar alrededor de la Tierra, por lo tanto fue sometida a un intenso entrenamiento a cargo del connotado científico Oleg Gazenko por el cual aprendería a mantenerse quieta en el reducido espacio que había en la nave, se acostumbró a las vibraciones, los ruidos, la presión y fueron reduciendo sus raciones alimenticias hasta el punto que sólo vivía a base de gelatina.

El día 3 de noviembre de 1957, en el Cosmódromo de Baikonur, actual Kasajistán, se colocó a Laika dentro del Sputnik 2 y se lanzó al espacio.

A las siete horas del despegue, producto del calor y diferentes factores que no se tenían considerados, se dejaron de recibir señales vitales por parte de Laika, la cual había muerto. El Sputnik 2 orbitó nuestro planeta 2.570 veces, durante cinco meses y medio. El aparato explotó al entrar en contacto con la atmósfera el día 14 de abril de 1958. A pesar de que la población mundial había sido engañada por parte del gobierno ruso y pensaban que Laika había estado 10 días en órbita, la historia de la perrita causó conmoción en todos los países y se

llevaron a cabo muchas marchas y movimientos en favor de los animales. Esta era la primera vez en la historia que se luchaba por sus derechos, siendo, además, un momento importante para que la humanidad tomara consciencia del trato que se les daba a los seres vivos y a su propio planeta.

Este hecho no se hizo público sino hasta años después, cuando en el 2002 Dimitri Malashenkov, quien había participado en el lanzamiento del Sputnik 2, y reveló que Laika había dejado de vivir tan sólo unas horas después de abandonar la tierra, debido al estrés y al sobrecalentamiento.



Laika en su nave, Rusia, 1957

El científico que estuvo a cargo de su entrenamiento y su cuidado antes del viaje, Oleg Gazenko, luego de la muerte de Laika declaró lo siguiente:

*"Cuanto más tiempo pasa, más lamento lo sucedido. No debimos haberlo hecho... ni siquiera aprendimos lo suficiente de esta misión como para justificar la pérdida del animal".*

## 1.2 El efecto Laika

Laika pasó de ser un perro callejero a ser ícono de la cultura popular mundial. Después de eso, se comenzaron a tomar en cuenta los derechos de los animales y gracias a los movimientos que salieron a marchar por la memoria de Laika se lograron incluso algunas leyes en favor de ellos, lo cual había sido impensado hasta ese entonces.

La repercusión de lo que sucedió con Laika fue mundial y no pasó desapercibida a nadie, ya que músicos, escritores, cineastas, ilustradores y publicistas, entre otros, se encargaron de inmortalizar a Laika de todas las maneras posibles.

Se recuerda a Laika de muchas maneras, ya sea como una heroína, una mártir de la ciencia o símbolo de lucha contra la crueldad hacia los animales.

Laika fue motivo de inspiración para muchas obras literarias, en su mayoría de ciencia ficción, donde comúnmente se narran historias sobre su rescate o supervivencia por ejemplo: En la primera parte de la saga *Intervention* de la autora Julian May, se cuenta que Laika fue rescatada por unos extraterrestres que estaban encargados de vigilar nuestro planeta bajo juramento de no intervenir en el desarrollo y los sucesos de la raza humana, pero al percatarse que la muerte de Laika es inminente deciden desactivar los sistemas de monitoreo del Sputnik 2, y llevarse a la perrita con ellos.

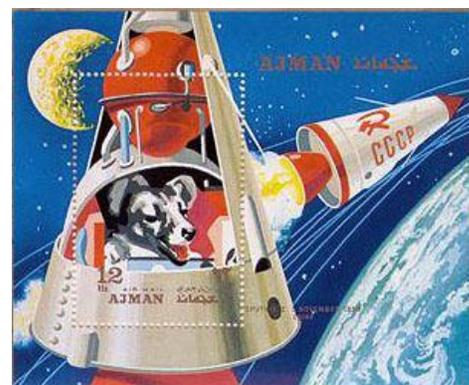
Otra novela en la que Laika es partícipe, es *Weight (La Carga)*, de Jeanette Winterson en la que el titán griego Atlas encuentra la cápsula orbitando alrededor de la tierra y decide rescatar al can para luego adoptarlo.

En 1958, aparece en un folleto de la historieta de Flash Gordon, dónde el héroe y su compañera se encuentran en el lado oculto de la Luna, cuando descubren a una perrita y se llevan una grata sorpresa al caer en la cuenta de que es Laika que había sido rescatada por seres de aspecto perruno que no podían comprender cómo un perro menos evolucionado que ellos pudiera llegar al espacio. Flash les aclara la historia y todo queda solucionado.

Nick Abadiz, caricaturista, publica en 2007 una novela gráfica titulada “LAIKA”, en la que el autor mezcla la ficción con hechos reales, narrando las vivencias de la perra, en donde intervienen personajes como el ambicioso Serguéi Koroliov, encargado de la construcción y el lanzamiento del Sputnik II, Yelena Dubrovsky, veterinaria de la misión y Oleg Gazenko, director del programa de entrenamiento canino. Esta novela ganó muchos premios y se hizo muy conocida por estar basada en hechos reales.

En cuanto a la Filatelia, muchos países crearon estampillas con imágenes de Laika, conmemorando su vuelo. Hay muchos de estos sellos que aún siguen en circulación, mientras que otros sólo se pueden ver en colecciones privadas.

Aquí se pueden ver algunos ejemplos:





Varias bandas musicales han interpretado a lo largo de los años diferentes canciones dedicadas a Laika, algunas relatan su travesía, otras protestan por su muerte, se enaltece su logro o a veces se valora su sacrificio, hay algunos grupos que han tomado el nombre de Laika para hacerse conocidos en el mundo de la música, éstos son algunos de los ejemplos:

(Intérprete, álbum, tema, país, año)

- Massacre, Aerial, Laika se va, Argentina, 1998
- Havalina, Space Love and Bullfighting, Leica, EE.UU, 2002
- The Divine Comedy, Absent Friends, Laika´s theme & Absent friends, Irlanda del norte, 2004
- Akino Arai, Sora No Uta, Sputnik, Japón, 2005
- Trentemoller, The Last Resort, Moan, Dinamarca, 2006
- Asian Kung-Fu Generation, World World World, Laika, Japón, 2008
- Antonio Arias, Multiverso, Laika, España, 2009
- Mecano, Descanso Dominical, Laika, España, 1988
- György Kurtág, Memoire de Laika, Varios, Hungría, 1990
- Ice MC, Cinema, Laika, Reino Unido, 1990
- Áge Aleksandersen, Laika, Laika, Noruega, 1991
- C.C.C.P., Cosmos, Laika, Laika, Alemania, 1996
- The Cardigans, The Other Side of the Moon, Laika, Suecia, 1997

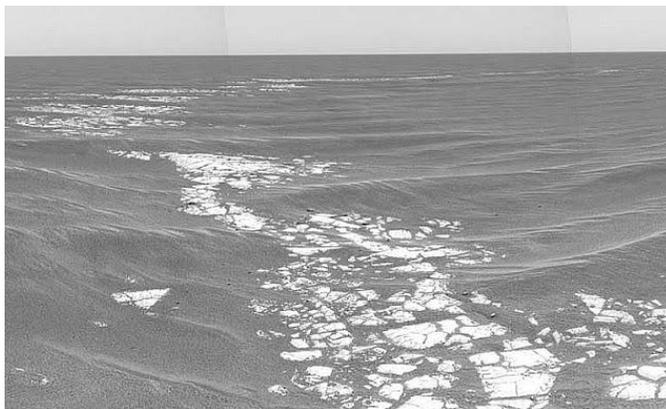
### Monumentos y homenajes:

Como parte de la conmemoración de los 50 años del lanzamiento de Laika, el 11 de abril de 2008, se erigió un monumento en su honor. El diseño estuvo a cargo del escultor Pavel Medvedev y se colocó en las cercanías del estadio Dínamo, en Moscú, ya que ahí fue donde se realizaron los preparativos y entrenamientos de los canes cosmonautas.

El monumento consiste en una figura de bronce de casi tres metros de alto que representa la parte inferior de un cohete transformándose en una mano sobre la que está parada la perrita.



En Marzo del 2005, la NASA realizó experimentos en Marte de donde se trajeron algunas muestras del suelo y de rocas a las cuales se las bautizó como Laika.



Cráter Vostok, ubicado en la región Meridiani Planum, Marte

Asimismo en el Monumento a los Conquistadores del Espacio que se encuentra en los muros del Museo Memorial de Cosmonáutica, están esculpidos los personajes más influyentes de la carrera espacial soviética, y en una esquina se encuentra tallada la figura de Laika, la cual aparece sentada en su cápsula.

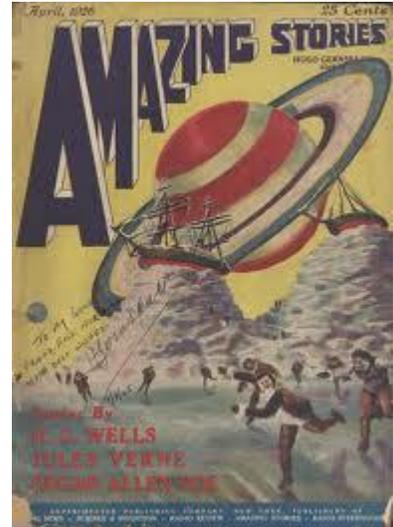
Otro hecho curioso que ocurrió durante los años 60 y que supuestamente formó parte de la serie de homenajes dedicados a Laika, fue que se creó una marca de cigarrillos con el nombre y la imagen de la perra. Probablemente se quiso aprovechar la popularidad del can como método publicitario.



## CAPÍTULO DOS: ALGUNAS ACLARACIONES NECESARIAS

### 2.1 Los juegos de la realidad y ficción

Una denominación popular de uno de los géneros de literatura de ficción es la Ciencia Ficción, la cual se caracteriza por relatar acontecimientos posibles desarrollados en un marco puramente imaginarios cuya verosimilitud se fundamenta en los campos de las ciencias físicas, naturales y sociales. Este género se hace muy famoso a mediados del siglo XX por el interés que despertó en la gente el futuro, producto del gran avance científico y tecnológico alcanzado durante esos años.



Primera revista de ciencia ficción,  
Estadounidense

Lo relatado puede tener lugar en un tiempo pasado, presente, futuro o incluso en una dimensión paralela.

Asimismo, en la Ciencia Ficción, lo que se relata al estar justificado con hechos reales, pasa a ser verosímil dentro de su propio contexto.



Solaris, Andrey Tarkovsky, 1972

Los personajes que participan de un relato de Ciencia Ficción, viven cosas que en nuestro mundo serían impensables, pero al estar fundamentadas dentro de las ciencias especulativas, pasan a ser reales.

Lo interesante de este juego entre la realidad y ficción, es cuando el arte manipula los juicios en lo que a realidad y verdad refiere.

Por ello, cuando se pone al espectador frente a cierta información de la que puede reconocer algo o se siente por así decirlo "cómodo" ya que maneja cierto conocimiento sobre el tema, y luego se enfrenta a algo completamente desconocido, pero que sigue estando relacionado, se crea un conflicto en su cabeza que es el que a mí me interesa rescatar en mi obra, hacer parecer real cosas que no lo son.



La Nona Ora, Maurizio Cattelan, 1999

En la Nona Ora, de Maurizio Cattelan, se puede apreciar este fenómeno. El espectador al enfrentarse a esta instalación, enseguida reconoce algunos signos, por ejemplo la figura que representa al antiguo Papa Juan Pablo II, inmediatamente relaciona todos sus conocimientos previos: religión, catolicismo, Vaticano etc... ya tiene una concepción previa sobre lo que significa el "Papa Juan Pablo II" y ahora lo ve en un contexto diferente y desconocido en el cual es libre de interpretar.

## 2.2 Ucronía y Punto Jonbar

Dentro de la Ciencia Ficción literaria, hay una rama que se llama "Ucronía" de la cual me valgo para trabajar la relación entre realidad y ficción mencionada anteriormente.

La Ucronía, también conocida como Novela Histórica Alternativa, funciona de la siguiente manera:

Toma un hecho de la historia real relevante y conocido universalmente y lo narra pero cambiando uno de los acontecimientos que es el que determina la historia futura, por lo tanto el desenlace de la historia será diferente a cómo ocurrió en realidad. Por ejemplo si se contara una guerra, los vencedores serían los vencidos según la realidad ucrónica.

Ese momento o evento común que separa la realidad histórica conocida de la realidad ucrónica se llama Punto Jonbar.

EL Punto Jonbar tiene como característica principal el ser un acontecimiento singular y relevante que determina la historia futura y es el responsable de todo lo especulado.

Existe una gran variedad de Puntos Jonbar recurrentes tales como:

- La no extinción de los dinosaurios (*Al oeste del Eden*, Harry Harrison)
- La inexistencia del Cristianismo (*Roma eterna*, Robert Silverberg)
- La aniquilación de Europa bajo la peste negra (*Tiempos de arroz y sal*, Kim Stanley Robinson)
- La derrota de los aliados en la segunda guerra mundial (*Patria*, Robert Harris).

Al decir que me valgo de la Ucronía para mi trabajo, me refiero a que a partir de la historia real de Laika, la cual estudié a cabalidad, creo una historia ficticia desde el Punto Jonbar de que Laika en realidad no murió de asfixia, sino que fue rescatada por seres espaciales y fundó una nueva civilización de la que no se tenía conocimiento hasta ahora que yo presento esta nueva versión de los hechos, la cual demuestro con pruebas falsas y con una supuesta investigación basada en la realidad.

### 2.3 La verdad ucrónica de Laika

En el año 1957, durante el período de la Guerra Fría, con motivo de la Carrera Espacial, la Unión Soviética lanzó al espacio una nave llamada Sputnik II, la cual llevaría por primera vez a un ser vivo fuera de la atmósfera terrestre, ese ser vivo sería Laika, la perra espacial.

Desde el comienzo de la misión se sabía que Laika no podría volver a tierra, ya que sólo se tenían los conocimientos para el lanzamiento que se haría por medio de un propulsor, pero para el regreso, no habían inventado aún un sistema que le diera la fuerza y velocidad suficiente a la nave para atravesar la capa de ozono de vuelta desde el espacio.

Para que un ser vivo sobreviva a las condiciones de éste tipo de viaje, se requiere un largo entrenamiento ya que tiene que aprender a soportar altas temperaturas, acostumbrarse a vivir en un espacio muy reducido y no desesperar con la presión, la cual acelera de tal modo los latidos del corazón que es más probable morir de un ataque al corazón que soportarlo.

Previo al lanzamiento del Sputnik 2, fue el del Sputnik 1, el cual fue todo un éxito y el gobernante de la U.R.S. de ese entonces Nikita Jrushchov decidió que para conmemorar el cuadragésimo aniversario de la Revolución Bolchevique se debía lanzar una nave que llevara consigo a un ser vivo. El tiempo en el que se preparó la misión fue de cuatro cortas semanas.

En octubre de 1957 fue la captura de Laika la cual, en seguida, quedó a cargo del científico Oleg Gazenko, un hombre de alma buena y sensible quien no tardó en encariñarse con el can.

Por esos días fue cuando se descubrió que en caso de peligro, una hembra que está preñada lucha más por vivir que una que no lo está, así es que se aplicó inseminación artificial en Laika la cuál enseguida quedó encinta.

Durante esas cuatro semanas de entrenamiento espacial, Laika y Oleg pasaban casi las 24 horas del día juntos. El científico tenía que vigilarla mientras comía, dormía, hacía sus necesidades y hasta cuando jugaba.

Cuando un animal ha vivido casi tres años en las calles de Moscú, soportando fríos muy intensos y alimentándose de cosas encontradas por ahí, no tarda en encariñarse de quien la cuida y alimenta, y fue así como se creó un lazo de amistad muy grande entre Gzenko y Laika, muchas veces se vio a la perrita defendiendo al científico en diferentes situaciones.

Así pasaron los días y las semanas hasta que faltaba un día para el lanzamiento de Laika, el científico estaba tan conmovido y triste que quiso que la perrita pasara sus últimos momentos en compañía de su familia y a escondidas, se la llevó a su casa en donde Laika compartió con sus hijos, jugaron y ella por primera vez durmió en una casa acogedora, rodeada de gente que le entregaba amor. Los niños sabían cuál era la misión de Laika y estaban muy excitados de poder conocer y jugar con la perrita que en unas cuantas horas se haría famosa por su travesía espacial.

Anuva Gzenko, la hija del científico, que desde muy pequeña se había mostrado interesada en el oficio de su padre, siempre estaba observando el espacio y las estrellas y más de alguna vez se había pensado que tenía poderes sobrenaturales. Su madre se negaba a creer este tipo de cosas y cuando Anuva tenía apenas 4 años había sido sometida a rituales y exorcizaciones que no surtieron efecto porque nada tenía esto que ver con su problema.

Siguió vaticinando el futuro y hablando cosas que nadie comprendía, hasta el día en que llegó Laika a su casa, que se dio cuenta que su intervención era fundamental para la supervivencia de la perra.

Después de pasar un momento agradable con la futura pasajera, se retiró a su cuarto y mientras pensaba alguna manera de cómo salvar a Laika, cayó en un profundo sueño.

Era tan grande su pena por la suerte de la perrita que fue escuchada inmediatamente por los habitantes de planetas desconocidos con los cuales siempre se pudo comunicar no se sabe por qué. Se sabe que los habitantes de Urano son poseedores de un sentido caritativo mucho más grande que el de cualquier ser humano y de una tecnología más avanzada además, y pudieron

percibir lo que sucedería al día siguiente y se dieron cuenta de que era completamente indispensable su intervención en la misión para salvarle la vida a Laika, pero sin dejar huellas de su trabajo.

Un poco nerviosa pero confiada estaba Anuva al día siguiente cuando prendió la televisión para ver el lanzamiento del Sputnik II.

Con gritos y champaña celebraron los rusos cuando la nave atravesó la capa de ozono.

Laika, en cambio, iba aterrada en su cápsula, además está decir que no entendía lo que pasaba y que por más que ladrara y llorara, nadie la iba a escuchar.

Cuando la nave estuvo fuera del alcance de la fuerza de gravedad, Laika se sintió más tranquila, ya no escuchaba ruidos estruendosos y al mirar por la ventanilla, todo era paz.

Se concentró en aquella bola celeste que veía, porque de algún modo eso la hacía sentirse mejor y se preguntaba que sería, ya que ni por un momento se imaginó que era la Tierra y que ella estaba flotando a la deriva en el medio de la nada.

Casi no se percató del momento en el cual toda la nave se iluminó con una luz blanca, que encandilándola, la hizo volar y dejar su cápsula, aterrizando suavemente en algo que a ella le pareció como el laboratorio del que venía.

Como no entendía el idioma de aquellos seres que la habían rescatado, no pudo más que ladrar y lengüetear a sus salvadores, quienes no comprendían muy bien estos gestos y no fueron capaces de responder con el mismo entusiasmo.

Luego de algunas semanas de vuelo, aterrizaron en un lugar más bien desértico en el cuál Laika no se sintió completamente a gusto al principio.

Cuando la perra ya se estaba acostumbrando a su nuevo hogar, dio a luz a un lindo cachorrito.

Se han transformado ahora en una civilización perruna que habita aquel desconocido planeta y que, según cuentan, se rigen por leyes muy justas y su economía es la más avanzada en todo el universo ya que la mezcla de razas entre los desconocidos seres y los perros, ha dado como resultado un cerebro hiperdesarrollado que nada tiene de comparable con el de los seres humanos.

El Sputnik 2 orbitó nuestro planeta 2.570 veces, durante cinco meses y medio. El aparato, milagrosamente, logró atravesar la capa de ozono, aterrizando en tierra rusa el día 14 de abril de 1958, los científicos que abrieron la nave se llevaron una sorpresa al darse cuenta de que no había ni rastro de Laika. Esta información nunca se hizo pública y se llevó a cabo un funeral para la perrita al que asistieron personas de todos los países del mundo.

## 2.4 Utopía y distopía

Por lo general cuando se narra en base a una Ucronía, el final de la historia termina siendo una Utopía o una Distopía ya que la manera de contar los hechos hace que todo lo que se especula termina siendo extremista, por una parte, la Utopía ocurre cuando se aplica el punto Jonbar en un acontecimiento y esto trae como consecuencia que "todo hubiera sido mejor" o incluso, ideal. Generalmente cuando se acaba en Utopía, también hay una crítica ya que se habla del mal que causó un acontecimiento histórico y se relata "a lo que nunca se llegó". Utopía viene del griego y significa no-lugar, u-topía, lo que quiere decir "aquel lugar que nunca existirá en el mundo real". Ya fue definido por Tomás Moro en su libro "Utopía", en donde el autor bautiza con ese término una isla perdida en medio del océano cuyos habitantes habían logrado el Estado perfecto, que se caracterizaba por una convivencia pacífica, el bienestar físico y moral de sus habitantes y el común disfrute de los bienes. Por tanto el término significa una locación inexistente o imposible de encontrar.

Se considera utópico lo que además de perfecto y modélico, es imposible de encontrar o construir.

Por otra parte están los finales de Ucronías que son distópicos, que también, al igual que las Utopías, tienen algo de crítica ya que se habla de lo que va a pasar si es que todo sigue tal cual cómo esta. Generalmente se especula sobre un futuro en que todo es terrible por culpa de la ciencia y la tecnología. Hay otra distopías en las que el propio ser humano ha acabado con su planeta y que las ciudades ya no dejan espacio a la naturaleza. En cuanto a la etimología de la palabra, viene del griego y quiere decir mal-lugar, dis-topos. Una distopía es una sociedad indeseable en sí misma.

Me parece interesante tocar estos puntos en mi memoria de grado ya que lo que pretendo del espectador cuando observa alguna de mis obras es que se pregunte por el estado de las cosas, que cuestione, ¿Será posible?, que al ver el presente que estamos construyendo pueda imaginarse que el futuro va a ser así y piense.

Quizás se asuste. Quizás no lo crea posible y solo le cause risa. Pero que pueda especular sobre lo que será el futuro. Que mirando mi trabajo le cause esa duda.

## **CAPÍTULO TRES: MONTAJE E INSTALACIÓN**

### **3.1 Réplica de la realidad**

Dentro del montaje se pueden ver diferentes técnicas de trabajo tales como instalación, pintura al óleo, fotomontaje, acuarela y dibujo, todas aludiendo a lo mismo: la pérdida del límite entre la realidad y la ficción de la que hablé anteriormente.

El montaje fue pensado así para que uno pudiera observar, por ejemplo, una nave espacial pintada en una acuarela, luego representada en miniatura, y después se puede ver la misma nave en la mitad de la sala, con la posibilidad de recorrerla, observarla, casi habitarla. Construida, por su puesto, con materiales que aluden a una nave espacial verdadera capaz de volar y llegar al espacio. El modelo en el cual me inspiro para crear la nave, es real, al igual que la historia que escojo como punto de partida para trabajar, pero el espectador deja de saber en qué punto me dejé llevar por la imaginación y hasta donde es verídico lo que se está viendo.

La manera de trabajar el retrato funciona con la misma lógica, se hace un retrato psicológico ya que la realidad no es puramente fisiológica. Si el cuadro solamente mostrara lo "que se ve" del personaje y no lo que se percibe de él, se estaría restringiendo lo real meramente a lo físico. Se trabaja de esta manera al ser humano ya que es una manera de abarcar todas las dimensiones de la que es capaz el hombre.

Algunas de las pinturas, muestran retratos de personajes que existieron realmente, como Nikita Jrushchov, gobernante ruso durante 1957 o Oleg Gzenko, científico que participó en la operación Sputnik, como también retratos de personajes que no existieron pero que están tratados de la misma manera que los anteriores por lo tanto no hay diferencia en su forma de ser trabajados que de cuenta de que algunos existieron y otros no.

### 3.2 Materialización del guion

La finalidad de un guion es ordenar la historia para el momento en el que será contada: definir elementos y personajes que intervendrán en el desarrollo de lo narrado, determinar los tiempos y las acciones dentro de un contexto. Todo esto permite que la crónica sea relatada según un orden lógico y el receptor de la información puede entender cómo fue que sucedieron los hechos, cuál fue el orden y relevancia de cada uno de ellos.

Así mismo, mi "guion visual", que viene desde un texto escrito, se materializa a través de las láminas que se exhiben y de el orden en el cual están montadas, es decir, las imágenes muestran los hechos que ocurrieron, no siendo demasiado literales y están montadas de manera que la interpretación de quien la mire es completamente libre, él espectador tendrá que "auto-relatarse" la historia. Interpretarla.

Se deja abierto al público el sentido de la obra, se le permite el juego de enfrentarse y querer especular en torno a ella.

Como el guion se basa en una historia real y conocida universalmente, quién se plante frente a la muestra, podrá inmediatamente reconocer ciertos elementos que lo remiten a la realidad, que provienen de ella. El conflicto sucede cuando el espectador deja de estar completamente seguro de qué es lo que sucedió en verdad y lo que no.

Se podría decir que el montaje está hecho en torno al "no-guion", ya que si bien, en un principio todo nace desde el guion, al momento en que se ordena para su exhibición, lo que se busca es camuflar el orden de los hechos y su verdadero sentido.

## **CONCLUSIÓN**

Se crea una recreación ficticia en torno a un hecho que a pesar de provenir desde la realidad termina siendo imaginario. El espectador se confunde al no saber en qué momento lo que está viendo refleja la historia verdadera o está sumergido en un guion falso.

Admito que todavía no entiendo nada.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Mendoza, A. (2013, 12 de Diciembre). *El Efecto Laika*. Revisado el 12 de Diciembre de 2013 desde internet: <http://elefectolaika.blogspot.com/>

Sagan, C. (1980). *COSMOS*. Estados Unidos: Planeta.

Mercer I. (1979). *The Changing Earth*. Inglaterra: Macmillan Publishers Limited.

Moore P. & Hardy D. (1972). *Challenge of the Stars*. Londres: Hutchinson.