



UNIVERSIDAD
Finis Terrae

Universidad Finis Terrae
Facultad de Arte
Escuela de Artes Visuales

La Nostalgia es Suave

Representación del recuerdo a través de materialidades blandas y duras en la escultura

SOFÍA MARÍA GUZMÁN SCHMIDT

Memoria presentada a la Facultad de Artes de la Universidad Finis Terrae, para optar a
Licenciatura en Artes Visuales, Mención Escultura.

Profesora Guía Taller de Grado: Elisa Aguirre Robertson

Profesor Guía Presentación de Proyecto: José Ignacio Nieto Larrain

Santiago, Chile

2023

Dedico esta memoria a

Mis abuelos por ser creadores de un lugar mágico, lleno de ellos

Mi abuela por mantener mi esencia durante mi desarrollo artístico

Mi abuelo por guiarme y acompañarme durante este largo trayecto

Mis amigas del alma que me dan seguridad

Mis amigos de la vida que me guían

Mis papás que me enseñaron a valorar y potenciar mi creatividad

Mis hermanas por motivarme a seguir en los momentos más difíciles

Mis profesores guías, por ayudarme a entender mi propio mundo

Índice

Índice.....	2
Resumen.....	3
Introducción.....	4
1. La nostalgia y el Arte.....	6
1.1 Mi experiencia con la nostalgia.....	8
1.2 Cómo Representar la Nostalgia.....	9
1.3 Semiótica Presente en la Obra.....	9
2. Transformación del Material.....	11
2.2 Proceso de creación.....	14
2.3 Impacto de la Materialidad.....	15
3. Cuestionando el Material.....	16
3.1 La Evidencia de la Materialidad.....	17
3.2. Puesta en Escena.....	19
4. Conclusión.....	21
Bibliografía:.....	23

Resumen

Esta memoria documenta el proceso creativo y teórico de una obra instalativa que se basa en dos conceptos: la nostalgia y la materialidad, analizando, a su vez, el significado e importancia de ambos y cómo estos se integran. Además, se profundiza en la visión personal de la artista sobre la nostalgia, la cual la hace recordar el hogar de sus abuelos, lugar utilizado como referente en cada escultura dentro de la obra. La nostalgia es simplificada como un signo a través de la semiótica, el cual cobra vida en forma de un módulo cuadrado gracias a la materialidad y su experimentación. Finalmente, se llega a un resultado que abarca la experiencia personal de la artista, quien utiliza la nostalgia como concepto social y la materialidad como el elemento físico dentro de la obra, creando una instalación que imita una sala de estar compuesta por varias esculturas cubiertas por los módulos blandos que logran crear un espacio que se remite a estos conceptos.

Palabras clave: instalación, materialidad, nostalgia, semiótica.

Abstract

This thesis documents the creative and theoretical process of an installation art work based on two concepts: nostalgia and materiality, analyzing both their meaning and importance, and how they link up. In addition, the artist's personal way of viewing nostalgia is delved into, explaining how this emotion reminds her of her grandparents house, a place that is referenced in each sculpture within the installation. Nostalgia is simplified as a sign through semiotics, which comes to life as a square module through materiality and its experimentation. Lastly, an artwork is created by incorporating the artist's personal experience, nostalgia as a social concept and materiality as the tangible element within the work, altogether creating an installation that imitates a family room composed of several sculptures enclosed by soft modules that accomplishes to create a space based on these concepts.

Key words: installation, materiality, nostalgia, semiotics.

Introducción

El siguiente ensayo tiene como objetivo explicar los contenidos y documentar el proceso de “La Nostalgia es Suave”, la cual une los conceptos de materialidad y nostalgia en una obra compuesta por más de seiscientos módulos de madera, creando una instalación que imita lo más general de una sala de estar. El escrito profundizará en temas como, la materialidad en la escultura, la nostalgia como concepto y técnica de creación, dando así, una descripción completa de la instalación.

La primera parte del texto se refiere a la nostalgia, una sensación compleja que es experimentada por la mayoría de las personas, relatando su historia de origen, evolución hasta la actualidad y explicando cómo pasó de ser denominada como una enfermedad, a ser una sensación positiva que ayuda a las personas a lidiar con la ausencia del pasado. Por otro lado, se complementa la nostalgia con la visión personal de la artista y como esta le hace visualizar texturas blandas y suaves, generando una sensación cómoda. Además, se menciona la presencia de este sentimiento en el arte, cuestionando como la nostalgia puede ser representada en una obra.

En esta instalación, la nostalgia es simplificada en un módulo cuadrado de madera que emula un aspecto blando y suave. Este fué descubierto y creado a través de un largo proceso de experimentación llevado a cabo por la artista, la cual finalmente logró formular un orden estricto que garantiza un resultado uniforme. Asimismo, además del proceso, se profundizará en la elección del material, evidenciando las posibilidades y facilidades que la madera le dió a la artista, a la visualidad de la obra y a su estructura final. Sin embargo también se cuestionará el uso de un material duro, cuando existe la posibilidad de usar uno que sea blando desde un principio.

Finalmente se justificará la puesta en escena, explicando como todas las cosas mencionadas en el texto terminan formando una instalación compuesta por dos esculturas principales de gran tamaño, acompañadas por otras más pequeñas que aportan a ambientar el espacio. Es importante entender que el objetivo de esta tesis es explicar cómo la materialidad

y la nostalgia se unen para crear una obra que no sería posible sin uno de estos conceptos, la suavidad del material no significaría nada sin la nostalgia, y la nostalgia no podría ser visualizada sin el aporte material, creando en suma, una obra que nace a partir de experiencias personales, pero que a la vez, busca despertar sensaciones en el espectador.

1. La nostalgia y el Arte

Los sentimientos son algo inmensamente personal que todos han experimentado, la mayoría de ellos son simples y fáciles de entender, como la tristeza, el enojo o la alegría. A pesar de esto, existen algunos que han sido difíciles de descifrar durante la historia, uno de ellos siendo la nostalgia. En 1688, el médico Johannes Hofer dió a conocer este término, creado a partir de las palabras griegas *nostos* (vuelta a casa) y *algos* (anhelo), a causa de que los soldados que trataba parecían estar tristes al encontrarse lejos de sus hogares. Debido a los síntomas que presentaban sus pacientes, como fatiga, insomnio y fiebre, la nostalgia fué designada como una enfermedad.

Más adelante, gracias a diversos avances psicológicos, la acepción de esta sensación cambió radicalmente, pasando de ser un sentimiento negativo, a uno positivo que ayuda a revivir el pasado y a lidiar con su ausencia de manera positiva. Un aporte crucial para este cambio se dió gracias al novelista francés Marcel Proust, quien en su obra “En Búsqueda del Tiempo Perdido” (1914), explica cómo al comer algo que le recuerda a su infancia, le hizo desencadenar una sensación cálida y reconfortante. En sus palabras:

“(…) Un placer delicioso me invadió, me aisló, sin noción de lo que lo causaba. Y él me convirtió las vicisitudes de la vida en indiferentes, sus desastres en inofensivos y su brevedad en ilusoria, todo del mismo modo que opera el amor, llenándose de una esencia preciosa; pero, mejor dicho, esa esencia no es que estuviera en mí, es que era yo mismo. Dejé de sentirme mediocre, contingente y mortal. ¿De dónde podría venirme aquella alegría tan fuerte? (...)” (p. 38)

Ahora bien, ¿cómo entendemos la nostalgia en la actualidad?, y ¿cómo afecta la visión de nuestras experiencias pasadas? En el libro “El fin de la Odisea: las concepciones laicas de la nostalgia reflejan su significado homérico original” (2012) se explica cómo los psicólogos Hepper, Ritchie, Sedikides y Wildschut, concluyeron que algunas palabras que las

personas asocian con esta sensación son: recuerdos, el pasado, infancia, anhelo, comodidad y consuelo. Esto lleva a pensar que la nostalgia es una sensación positiva que nos ayuda a recordar y extrañar momentos de nuestro pasado. Por otro lado, Clay Routledge menciona en su libro “Nostalgia; un recurso psicológico” (2015), que esta emoción también puede hacernos sentir arrepentidos, ya sea por algo que hicimos o fallamos de hacer, por esta razón el autor explica que la nostalgia también puede generar una experiencia negativa, dependiendo de la persona y del recuerdo, pero que en la mayoría de los casos, esta genera una sensación positiva. En pocas palabras, la nostalgia ayuda a revivir algo que parece haber desaparecido, con un gatillante diferente para cada persona, dando una sensación cálida y cómoda.

Esta emoción, al ser algo que todos han sentido, también se ve reflejada en el arte, y acompañada de muchas otras sensaciones, ha sido utilizada como inspiración por diversos artistas en sus obras, siendo un recurso esencial para ellos. Su necesidad de plasmar un recuerdo que anhelan o extrañan los ha llevado a crear grandes obras de arte, tales como la serie de videos “Children’s Games” de Francis Alÿs (presentados en La Bienal de Venecia, 2022) o “Nighthawks” (1942) de Edward Hopper. A pesar de que ambas obras mencionadas visibilizan la misma emoción, lo hacen de diferentes maneras, debido a que, como se mencionó anteriormente, cada persona tiene una experiencia única frente a la nostalgia, y en el caso de este escrito, la obra se basará en los recuerdos y asociaciones personales de la artista, buscando despertar esa sensación cálida que menciona Proust en sus escritos.

1.1 Mi experiencia con la nostalgia

Aplicándolo a mi experiencia personal, siempre he sido alguien inmensamente nostálgica, y esta sensación de salvar y revivir momentos felices de mi infancia, se ha convertido en una herramienta visual de gran importancia en mis obras. Esto se debe a que, de manera inconsciente, relaciono mis sentimientos y experiencias con diferentes texturas, formas e imágenes visuales, por ejemplo, el estrés se representaría como un conjunto de líneas en desorden, la felicidad como varios círculos uniformes y la nostalgia como una superficie suave y blanda, esto se debe a que lo asocio con comodidad, felicidad e inocencia,

debido a la libertad y pertenencia que sentía cuando era pequeña. A partir de estas relaciones comencé a preguntarme ¿cuáles son los recuerdos más influyentes y felices de mi niñez?, y ¿qué posibilidades hay dentro de estos para crear una obra?

Para lograr resolver estas dudas, me vi en la necesidad de hacer un trabajo de retroceso, utilizando una metodología llamada “reflexión dialógica”, recurriendo a la escritura rápida para hacer un trabajo de retrospectiva personal, dejando que mi subconsciente se dejara llevar, logrando así que mis emociones y recuerdos quedarán registrados en palabras, para así luego poder ordenarlos y analizarlos. Gracias a este proceso llegué a la conclusión de que en mi caso, la nostalgia me traslada entre los años 2001 y 2008, donde era una niña llena de inocencia, felicidad, libertad y creatividad, emociones que dejaba florecer al ir a la casa de mis abuelos en Talagante, lugar que aún revive los sentimientos sanos y dichosos que parecen haber quedado en el pasado. Por esta razón, escogí este lugar como el centro de mi nostalgia, porque aunque las circunstancias y yo han cambiado a lo largo de los años, el efecto que este causa en mí sigue vigente.

Ahora, para crear una obra a partir de este sentimiento, la totalidad de la casa fue sintetizada en la sala de estar, debido a que en la mayoría de los hogares, esta es la habitación con más vida y transcurso de personas, siendo un lugar de reunión. A partir de esto, nació la idea de tomar este lugar como referente para la obra, exhibiendo lo más general de él, como pinturas, sillones, alfombras y mesas, para crear una instalación que inserte al espectador en un espacio familiar, no obstante único, debido a que se acerca a un sentimiento global, pero basado en una experiencia ajena a él.

1.2 Cómo Representar la Nostalgia

En esta obra, la nostalgia fue trasladada a lo material a través del uso de un signo, simplificando una idea grande en una imagen visual simple, uniendo la sensación con lo escultórico en una figura que se repite para crear una estructura mayor. Para llegar a esto se utilizó el concepto de semiótica, el cual explica cómo las cosas pueden ser representadas, explicadas y entendidas a través de los signos, los cuales pueden ser visuales o lingüísticos. Estos dan la posibilidad de reconocer una sensación u objeto sin la necesidad de sentirlo o

verlo. El signo es capaz de sustituir otra cosa sin necesidad de parecerse a ella, aún así, logrando transmitir una idea de manera simple y objetiva.

Para profundizar y entender mejor la semiótica, es importante tomar en cuenta los escritos de quien la creó, el científico y filósofo americano Charles Sanders Peirce, el cual explica que todo lo que existe tiene la capacidad de ser representado como signo, pero para lograr esto, se necesitan tres elementos: el objeto, signo e interpretante. El primero, representa la cosa, el sentimiento, o la materia, la cual es reemplazada o representada por un signo cuya función es comunicar el objeto sin la necesidad de verlo o vivirlo, ya sea con palabras, símbolos, esculturas o fotografías. El tercer y último elemento es la asociación mental que cada uno hace al escuchar o ver el signo. Si se dicen palabras como casa, camisa o cama, cada persona tendrá una imagen diferente de los objetos nombrados. Resumiendo esta idea, el objeto es la cosa, el signo lo sustituye para comunicarlo y el interpretante es la visión personal de cada persona.

1.3 Semiótica Presente en la Obra

Ahora, aplicando la teoría a este trabajo, es importante recordar que esta se basa en una visualización personal del sentimiento nostálgico. La obra consistirá de una instalación, basada en una habitación que remite a una experiencia personal, formada por varias esculturas, las dos principales siendo un sillón y una mesa, recreando la sala de estar mencionada anteriormente, la cual aún con solo recordarla, me causa una fuerte sensación de nostalgia. Casi todas las esculturas presentes en la obra, son hechas a partir de módulos de madera cuadrados, que son previamente lijados para lucir blandos y suaves, haciendo referencia a cómo la nostalgia es visualizada. La creación de este módulo nace de una habilidad, previamente explicada, de crear imágenes mentales a partir de emociones variadas, como el enojo, el estrés, la tranquilidad o en este caso la nostalgia. Entendiendo esto y aplicando la semiología de Peirce, este módulo se transforma en un signo, una manera de representar una sensación y memoria a través de un objeto simple.

Asimismo, es importante comprender que la semiótica está constantemente presente en el arte, con obras que comunican emociones y situaciones sin la necesidad de usar

palabras, sino solamente, el uso de signos que mediante el análisis, el intérprete logra comprender y leer un mensaje que muchas veces parece estar oculto. Algunos ejemplos de esto son, la angustia presente en “*El Grito*” (1893) de Edvard Munch o la desesperación y tristeza que plasma Van Gogh en su pintura “*En la puerta de la eternidad*” (1890). Cada una de estas obras muestra el interpretante o manera personal en la que estos artistas visualizan la emoción que están reproduciendo, comunicando así al espectador lo que ellos ven y cómo se sienten, algo que sería imposible sin el uso de la semiótica. A diferencia de los ejemplos anteriores, esta obra no crea una imagen que muestra cómo los sentimientos nos afectan físicamente, sino más bien, como la nostalgia se ve en la mente de las personas, o en este caso de la artista, representando en la escultura, desde la transformación de la madera, una imagen traspasada a lo visual y material.

2. Transformación del Material

La base de esta obra comienza a partir del interés profundo de la artista sobre las posibilidades que diferentes materiales poseen, el cual la acompaña desde una temprana edad, viendo obras como “La Miseria” (1908) de Ernesto Concha en el Museo Nacional de Bellas Artes y más adelante la escultura “Hermafrodito Durmiente” (1620) de Gian Lorenzo Bernini en el museo Louvre, París [Figura 1]. Lo principal en la segunda obra, parece ser la figura humana, pero para la artista, lo fué la cama en la que se encuentra reposando, la cual demuestra cómo a partir de la técnica, es posible crear una textura completamente distinta a la del material trabajado. Es importante mencionar esto, ya que fué una motivación importante al momento de crear este trabajo.



[Figura 1] Bernini, G.L. (1618) *Hermafrodite Edormi* [escultura]. Museo Louvre, París, Francia.

La transformación del material ha sido una característica presente desde los comienzos de la escultura, ejemplificada especialmente en la capacidad de los artistas de mutar un material duro, como el mármol, en algo que da la ilusión de blandura, esto se ha visto presente en obras como “Rey Menkaure y Reina” (2490-2472 a.C), y más adelante en

“El Beso” de Auguste Rodín (1882) y “Concreción humana” de Jean Arp (1935), logrando una visualidad completamente diferente a la que su material presentaba antes de ser manipulado. Esta técnica también ha sido utilizada con el objetivo de imitar movimiento donde no lo hay, especialmente en la Antigua Grecia, época en la que se creó una gran cantidad de retratos realistas en mármol, que gracias a la técnica utilizada por los escultores, lograban simular actividad y texturas donde no las había, haciendo que el espectador sintiera que la escultura podía tomar vida en cualquier segundo.

Esta característica fué una de las temáticas más relevantes al momento de crear las esculturas para esta instalación, replicando la delicadeza y provecho al material duro que lograron estos artistas, simulando así un resultado opuesto a su naturaleza. Ahora bien, la creación del módulo comenzó con la idea de experimentar y buscar posibilidades dentro del material, con el objetivo de lograr una visualidad blanda en este, retomando el interés que se había demostrado en obras anteriores durante la carrera universitaria de la autora, en donde se había buscado simular una textura opuesta a la del material que se estaba trabajando, como el movimiento estático en tela, la blandura en porcelana fría o lo polvoroso en la arcilla.

El proceso completo de creación del módulo duró más o menos un año, cambiando el grosor y tamaño del formato, y a veces, tomando caminos que se alejaban del objetivo principal. El proceso de investigación comenzó a mediados del año 2022 con un material completamente diferente, la cerámica. Esta no funcionó al ser un componente sumamente delicado, que no podía ser fácilmente manipulado después de secarse, muchas veces rompiéndose o cambiando su textura exterior al lijarla. Por esta razón se comenzó a buscar un material que fuese más fácil y dócil de trabajar que la cerámica, tomando esto en cuenta se comenzó a trabajar con láminas de MDF¹, también conocidas como trupán, las cuales son más blandas que otras maderas, y además, al no contener nudos en su interior, su apariencia externa es simple y limpia, característica que fué un aporte a la obra.

¹ Medium Density Fibreboard

2.1 El trupán, un material dócil

El trupán es un conglomerado que existe desde el año 1925 gracias a un accidente cometido por el estadounidense William Mason, quien sin querer creó la fibra de madera al olvidar apagar la maquinaria de la fábrica en la que trabajaba. Después de este descubrimiento, se crearon las láminas de MDF y su técnica de creación se ha perfeccionado hasta el día de hoy. Actualmente, las láminas de trupán están compuestas a partir de las sobras que se generan de diversas maderas al interior de fábricas, las cuales se cortan hasta crear una fibra que, en conjunto con resina, se prensan a calor. Es importante mencionar que dependiendo del grosor de la fibra, se puede formar dos tipos de tablas, el MDF o aglomerado, en este caso se utilizó la primera ya que la segunda está compuesta por fibras de mayor tamaño, las cuales no permitirían un resultado tan suave en la obra.

Las láminas de MDF son un material sumamente sustentable que se ve presente en todos los hogares, comúnmente siendo utilizado en mueblería o molduras. Sin embargo, aunque veamos objetos y construcciones de MDF en nuestro día a día, casi nunca se encuentra en su estado “natural”, ya que normalmente está cubierto con láminas de melamina que simulan texturas de madera natural, con nudos y colores que esconden su apariencia unicolor y lisa. El uso que la autora le da a este material no busca esconder su exterior, sino más bien, pretende utilizarlo a su favor, trabajando y exponiendo el trupán al desnudo. Además de esto, la artista descontextualiza el material de sus usos comunes, los cuales normalmente sólo se basan en aportar a una estructura escondida de algún objeto, como una mesa o puerta. En este caso, en vez de cubrir el trupán con otro material, este toma protagonismo, jugando con las diversas posibilidades que este da a la artista.

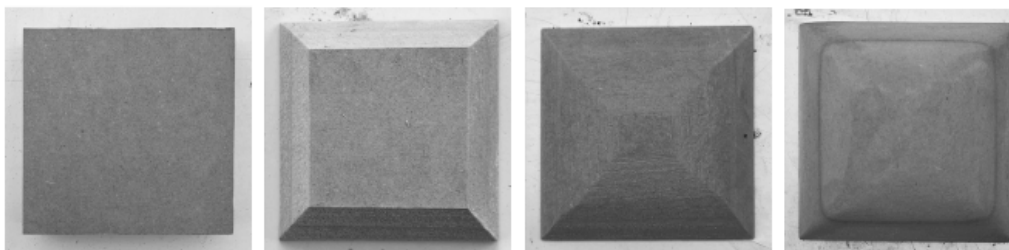
2.2 Proceso de creación

En una obra que se compone a partir de módulos, es importante generar una técnica de trabajo que garantice resultados estables, ya que en este caso, los cuadrados trabajados deben ser lo más parecidos posibles entre ellos. Para esto, la artista se enfocó en encontrar un método que asegurara que cada vez que se siguieran los pasos correspondientes, los resultados fueran lo más parecidos posibles. El proceso de experimentación y perfeccionamiento de la técnica de desbaste fué largo y complejo, utilizando técnicas varias

para llegar a un resultado estable y funcional. Finalmente se llegó a una fórmula estricta y repetitiva, la cual ha probado su eficacia durante meses de trabajo, creando módulos casi iguales entre sí, con diferencias mínimas.

El primer paso de esta fórmula es prensar con cola fría dos tablas de 15 mm de altura, así creando una de 30 mm, el largo y ancho de estas pueden variar en tamaño, pero en su mayoría fueron de 20 x 80 cm. El objetivo de prensar las tablas es generar una de mayor grosor, así más adelante, los módulos tendrán un mayor volumen. Luego de esperar que se seque el pegamento por más o menos 60 minutos, se quitan las prensas de la madera y se cortan en cuadrados de 10 x 10 cm, ya sea con una sierra circular o de banda. Ya con la cola fría seca y los cuadrados cortados, se utiliza una lijadora de banda que se prensa al revés en la mesa, dejando la parte de la lija hacia arriba. Durante este proceso se emplearon dos lijas, una de alto grosor (grano de 80) y otra ultrafina (grano de 400).

El proceso de lijado [Figura 2] comienza rebajando los cuatro lados de cada cuadrado en un ángulo de más o menos 50°, sin encoger la base del cuadrado. Después, para formar una cúpula, se arrastra la madera en la lija desde cada arista de la base hacia el centro de la cara superior del cuadrado, quitando así la dureza en la figura. Los últimos pasos para generar esta suavidad en el trupán son, primero, cambiar la lija a una de menor grosor, esto se debe a que la anterior, al ser tan gruesa, deja una huella de sus granos. Con esta ya cambiada, se rebajan los puntos duros que hayan quedado en la cara superior del cuadrado hasta que la textura sea suave y lisa, sin imperfecciones ni rastro de la primera lija. Por último, se le da una capa de esmalte acrílico mate o cola-fría para madera al trupán, así, protegiendo la madera y preservando su colorido original.



[Figura 2] Imágenes de autoría (2023). *Secuencia de trabajo* [fotografía]. Taller de escultura, Santiago, Chile.

2.3 Impacto de la Materialidad

El descubrimiento de las posibilidades dentro de esta materia cambiaron por completo la línea artística de la artista, debido a que encontró la respuesta a algo que estaba intentando lograr desde sus comienzos como escultora, esto siendo la simulación de movimiento y blandura en un material tieso y firme. Esta respuesta se basó en cuadrados de trupán de 10 centímetros de largo, 10 centímetros de ancho y 30 milímetros de altura, los cuales se transforman en pequeños almohadones al ser lijados. Mediante esta experiencia se comprendió lo dócil que es la madera como material y que gracias a esto, sería posible representar la nostalgia a partir de ella. A consecuencia de esto, se concluyó que la materialidad es casi igual de importante que el contenido de la obra, y en esta, se busca que el resultado final sea una unión entre el simbolismo, método e ilusión, haciendo así que el espectador no sólo se haga preguntas sobre el significado de la obra, sino también sobre su desarrollo, investigación y proceso artístico.

Con todo, la obra es una instalación compuesta por varias piezas, las dos principales siendo un sillón y una mesa de centro, todas hechas a partir de los módulos cuadrados de madera mencionados anteriormente, simulando así la sala de estar. Además de estas, habrán algunas esculturas más pequeñas haciendo referencia a la colección de pinturas y fotografías que se encuentran dentro de la casa de referencia, objetos que serán reinterpretados desde lo más general de su diseño, esto debido a que si este llegara a ser muy complejo, podrían separarse de los módulos en las otras piezas, los cuales son simples, creando así una división en los componentes de la obra. Todas estas esculturas serán presentadas de manera armónica, uniéndose en su materialidad, técnica y colorido. Es importante mencionar que aunque las esculturas se basan en objetos útiles, las obras presentadas en la instalación no lo serán, ya que los módulos tienen un volumen que haría imposible usar la mesa, y la dureza del sillón no se acomodará ni abrazará el cuerpo de quien coloque su peso sobre él. La última parte de la instalación será un conjunto de módulos dispuestos al exterior de la sala, para que el espectador pueda tocarlos, así entendiendo mejor lo que está viendo en las obras, sintiendo la textura y dureza de los módulos.

3. Cuestionando el Material

Ahora bien, entendiendo cómo será la obra y de qué estará hecha, surge la pregunta, ¿cuál es la necesidad de experimentar con un material duro cuando se podrían usar materiales blandos desde un comienzo? ¿Por qué no utilizar ese tiempo en otros elementos dentro de la obra?, como por ejemplo la forma que van a adquirir los módulos, o cómo se van a relacionar las diferentes esculturas entre sí. El proceso de búsqueda de posibilidades en el material es bastante extenso, a veces perdiendo tiempo en pruebas que no dan resultados, lo cual no es necesariamente negativo ya que así se aprende, pero sí presenta un obstáculo en el proceso creativo. Esta lentitud puede ser comprobada con la larga duración de búsqueda del módulo presente en la obra, cuyo proceso de creación llegó a durar más o menos cinco meses, debido que al ser un módulo que se repite, se debe crear una técnica que dé los mismos resultados, buscando que todos los cuadrados fueran lo más parecidos posibles. Por consecuencia, sabiendo todo esto ¿no sería más fácil utilizar como base materiales blandos para la estructura en vez de duros?

Actualmente el concepto de escultura suave se ha hecho cada vez más común, esta siendo formada por “objetos que son suaves al tacto que contienen las cualidades viscerales del cuerpo, que de alguna manera retienen la memoria de la forma” (Shim, 2016, pág.1) dejando así un registro de quien manipula la obra. Esta alternativa podría ser un aporte a la idea que se está trabajando en esta tesis, no solo disminuyendo el tiempo de prueba y error, sino también transfigurando la obra mediante interacciones con el público. Las esculturas ya no tendrían que imitar a lo blando, se acortaría el tiempo de experimentación y la obra ganaría una nueva cualidad, las mutaciones y huellas que quedan en ellas al ser manipuladas.

Además de esto, existe la posibilidad de que al ver las esculturas, el público no logre darse cuenta del juego que se hace entre el material y su textura opuesta, pensando así que sólo están observando un objeto blando. Esta situación puede parecer un problema pequeño, pero en realidad si esto llegara a ocurrir, se perdería una parte fundamental de la obra, ya que, sin la experimentación del material y la ilusión que este da, las esculturas pasan a ser objetos que sólo me hacen sentido a mi, quien los creó, porque yo sé de donde provienen y la razón por la que se repiten entre ellos. Sin la importancia de la materialidad, los espectadores se

encuentran expuestos a los módulos, que sin contexto no hacen sentido. Con esto, ¿cómo el espectador se va a conectar con una obra basada en una experiencia tan específica?

3.1 La Evidencia de la Materialidad

Los argumentos expresados anteriormente presentan preocupaciones y preguntas válidas a partir de este proyecto de tesis, pero tomándose en cuenta, es importante mencionar varios componentes fundamentales de la obra. Primero que todo, las esculturas no buscan imitar de manera perfecta los objetos de referencia, ya sea un sillón o una mesa, siempre se busca que el material, en este caso la madera, esté expuesta sin esmaltes o pinturas que cubren su color original, sino solamente sellar con cola fría para proteger y lucir la madera. El objetivo de esto es dejar en evidencia la materialidad original de la obra, uniendo su dureza con una textura suave externa a ella. Además de esta, otra razón por la que no debieran haber dudas sobre los recursos usados para hacer las obras, es el hecho de que esta es estática, y debido a su condición, no puede ser alterada por su entorno, haciendo así que se reconozca que el objeto es sólido y que no va a cambiar al moverse o al ser manipulada.

Además se mencionan las posibilidades que la escultura blanda le da al espectador para dejar su huella en la obra, ahora bien, esto no es lo que orienta la instalación, ya que esta busca mostrar otro tipo de huella, esta siendo la de su proceso de creación, la cual sería borrada de las esculturas si otros la llegasen a manipular. La evidencia del tratamiento y desgaste de la madera están presentes e intactas gracias a que el material es duro y no blando. Asimismo, las esculturas que componen esta tesis no buscan principalmente la interacción física con la audiencia, sino más bien psicológica, interacción que sería totalmente diferente si el material cambiara.

Es verdad que existe la oportunidad de trabajar lo blando a partir de sí mismo, y que esto daría un aporte distinto a la obra, dando la posibilidad de dejar huellas después de que esta sea expuesta. Aún así, este no es el objetivo de la obra, ya que las obras presentadas en esta tesis buscan dejar registro de una investigación sobre el material, dejando una huella que muestra su proceso de creación, a diferencia de una que evidencia su interacción luego de ser

expuesta. Es por estas razones que se deja de lado trabajar con materiales blandos. Debemos entender que siempre van a existir maneras y recursos más fáciles para crear una obra, estos pueden parecer más convenientes en la práctica, pero la elección de materiales en cualquier disciplina es de gran importancia, y en este caso, la base argumentativa de la obra.

El arte no ha llegado a ser lo que es hoy porque los artistas usaron lo más fácil y rápido, sino más bien, porque han experimentado, buscado y llegado a resultados completamente nuevos. En esta tesis se buscará seguir procesos parecidos de búsqueda, encontrando posibilidades y técnicas nuevas durante el trayecto investigativo del material.

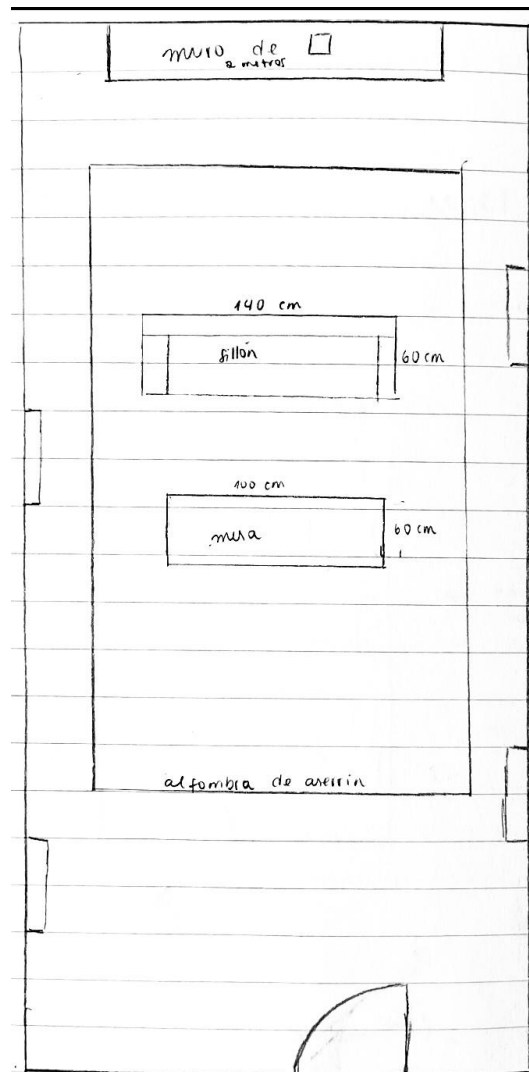
3.2. Puesta en Escena

Gracias a la investigación que se ve presente en este ensayo, se ha logrado llegar a un resultado final que abarca la materialidad y la nostalgia de manera completa, entendiendo como estas pueden complementarse entre sí para crear una obra. En el caso de esta, las esculturas se verán expuestas en una instalación [Figura 3] que toma lugar en la sala n° 10 de la Facultad de Artes de la Universidad Finis Terrae, la cual es angosta no obstante larga, por esta razón, las esculturas se exhibirán una detrás de la otra a lo largo del espacio, teniendo como evento principal a las dos figuras mencionadas anteriormente, la mesa y el sillón, todas a escala 1:1, lo cual significa que serán de tamaño real.

Ahora bien, profundizando un poco más en los detalles de la exposición, esta también contará con siete estructuras cuadradas que simularán las pinturas presentes en la sala de estar de mis abuelos, en este caso, simplificando su figura y creadas a partir de los mismos módulos cuadrados presentes en las otras esculturas, estas se presentan con el objetivo de ambientar el espacio como una sala de estar, especialmente la que está siendo usada como referente, ya que está llena de pinturas, cajas coleccionables, películas y revistas, dejando que las paredes casi escondidas.

Anteriormente se compararon algunos elementos de la obra con sus objetos de referencia, como el sillón, explicando que, el creado por la artista al estar hecho de madera,

no es capaz de cumplir la misma función que uno común, debido a su dureza e incapacidad de acomodarse a las curvas y peso de quien se sienta sobre él. No obstante, gracias a experiencias pasadas en las que se han expuesto algunos de estas estructuras, se vió que, el hecho de que haya un objeto con forma de sillón o mesa hace que quienes lo vean quieran usarlo, especialmente en este caso, al estar trabajados con una técnica que busca que el material parezca blando, por esta razón, para prevenir que las obras sean manipuladas por el público, se creó una distancia entre este y la obra. Esto se logró colocando las dos estructuras de mayor tamaño sobre una alfombra de aserrín, creada a partir de los restos que dejó la madera al ser lijada, no sólo creando el límite, sino también dejando expuesta una parte del proceso de creación de las obras. Esta distancia se debe a que la artista busca un juego visual entre el material y el espectador, haciendo que este se cuestione lo que se está contemplando, tratando de descubrirlo y entenderlo tan sólo a través de la mirada, esta es la razón por la cual no se busca que las esculturas sean tocadas por el público.



[Figura 3] Imágen de autoría (2023).

Idea montaje [dibujo]. Santiago, Chile.

Los últimos detalles que faltan mencionar son simples pero de gran importancia, ya que gracias a estos, el espacio se transforma completamente, logrando así la ambientación mencionada varias veces a lo largo del texto, estos elementos son, el color que se le dará a las paredes de la sala y la iluminación. Con el primero de ellos se busca unir las esculturas con su entorno, pintando las paredes de color café claro, quitando el contraste que se generaría con el blanco original que se encuentra en la sala. Luego, en el techo se encontrarán focos de luz que iluminarán puntos estratégicos, ayudando a resaltar el relieve de los módulos blandos,

crear un ambiente armónico y ayudar a dirigir la mirada del público hacia las zonas más importantes de la instalación.

4. Conclusión

Finalmente, luego de todo lo mencionado y analizado, se entiende como la obra demuestra una unión entre la nostalgia y la materialidad, comenzando con el primer concepto, el cual es ejemplificado a partir de los recuerdos de la artista, condensados en la sala de estar de sus abuelos, buscando revivir o recrear una sensación específica a partir de la instalación, y el segundo, en la experimentación con el trupán, llegando a un resultado que abarca los sentimientos a través de lo visual, demostrando cómo cada concepto necesita al otro para que la obra cobre vida.

Gracias al trabajo constante de búsqueda de posibilidades en el material, complementado por diversos aportes teóricos, la artista logró crear una obra completa y compleja. Durante este trayecto, las tablas de MDF demostraron ser un medio efectivo para llevar a cabo la obra, al ser estables, dóciles y más fáciles de trabajar que otras maderas, además, al haber creado una fórmula para formar los módulos, existe la posibilidad de crear más obras en el futuro a partir de estos.

En el texto se cuestiona el uso de materiales duros con los argumentos de que la escultura sería terminada en menos tiempo si fuese hecha a partir de materiales blandos. También se sugiere que si la escultura fuese blanda, existiría la posibilidad para que el espectador deje una huella al tocar o interactuar con la obra. Estos argumentos se desechan al explicar que la huella que podría dejar el espectador no es un aporte a la obra, ya que en este caso, se muestra la que deja su proceso, en vez de la que nace a partir de la manipulación por otros.

La instalación final estará formada a partir de un sillón, una alfombra, un muro y una mesa, recreando un espacio nostálgico para la artista, compuesto casi en su totalidad a partir de los módulos cuadrados. Los objetos presentados se unirán a partir de su materialidad, tamaño, colorido y la repetición. Con todo, el fin fué crear una experiencia estética que no solo demuestra lo que es la nostalgia, sino también evocar curiosidad y cuestionamiento sobre el material, esperando además, que la unión entre estos dos conceptos invite al espectador a

tener una reflexión personal sobre qué es la nostalgia para ellos y cómo esta se vería basada en sus experiencias.

Bibliografía:

Barrett, E. (2020). *Makers' voices: four themes for material literacy in contemporary sculpture*. Lancaster Institute for the Contemporary Arts.

Gayford, M. (2011) *A Bigger Message: Conversations with David Hockney*. Thames & Hudson.

Gómez Cáceres, M. (2015) *Un Semejante*. Facultad de Artes, Universidad de Chile.

Halvarsson, S. (2010) *Manufacture of Straw MDF and Fiberboards*. MID Sweden University.

Hepper, E., Sedikides, C., Wildschut, T., Ritchie, T.D. (2012) *Odyssey's End: Lay Conceptions of Nostalgia Reflect Its Original Homeric Meaning*. American Psychological Association.

Lijn, L. (1998). *Body and Soul: Interactions between the Material and the Immaterial in Sculpture*. Leonardo 31(1).

Mitchell, T.R., Thompson L. (1994) *A Theory of Temporal Adjustments of the Evaluation of Events: Rosy Prospection & Rosy Retrospection*. Massachusetts Institute of Technology.

Proust, M. (1914). *En Búsqueda del Tiempo Perdido*. Éditions Grasset.

Routledge, C. (2015). *Nostalgia; a psychological resource*. Psychology Press.

Smith , B. (2016). *Proust, the Madeleine and Memory*. University of London.