



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE ARTES  
ESCUELA DE ARTES VISUALES

# **HACÍA LO BRILLANTE: FANTASÍA, OBJETOS BLANDOS Y AFECTIVOS**

GIULLIANA BRIGNARDELLO GONZÁLEZ

Ensayo crítico presentado a la Escuela de Artes Visuales de la Universidad Finis Terrae  
para optar al grado de Licenciada en Artes Visuales, Mención Pintura.

Profesor Guía Taller de Grado: Raimundo Edwards  
Profesora Guía de Ensayo Crítico: Amanda Salas

Santiago, Chile

2024

## **DEDICATORIA**

*Le dedico todo este proyecto y lo que significó para mí, a la Giulliana chiquita que amaba y ama ver películas de fantasía y transportarse a otros mundos.*

## AGRADECIMIENTOS

*Agradezco al tío José de la puerta por entregarnos una sonrisa todos los días al llegar a la universidad, a la tía Maca por siempre estar para uno y darnos un abrazo cuando lo necesitamos, y al José, por ser un pilar en la Facultad de Artes. A todos los profesores que tuve la fortuna de que me enseñaran, y a mi familia que me apoyó en todos los montajes y construcciones a lo largo de la carrera. A mis amigos, por su constante apoyo y motivación, y por siempre estar ahí para contenerme. A mi amiga Valita, que sin ella no hubiera terminado este último proceso... Y por sobre todo a mi mamá, Pamela González, que ha sido la persona más importante en mi vida; sin ella ni siquiera hubiera considerado estudiar artes visuales.*

*Gracias a la Facultad de Artes que me dio un lugar seguro por 4 años y las mejores vivencias de esta etapa universitaria.*

## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	<b>5</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>6</b>
<b>FANTASÍA Y EXTRAÑAMIENTO: FENÓMENOS INQUIETANTES</b> .....	<b>9</b>
1.1 Lo fantástico: Entre lo maravilloso y lo extraño. ....	9
1.2 Lo fantástico: una definición que se escapa .....	11
<b>EFFECTOS DE LO FANTÁSTICO: REFERENTES</b> .....	<b>13</b>
2.1 Dos casos del cine: Tim Burton y Henry Selick.....	13
2.2 Artes visuales: transformación de objetos cotidianos.....	15
<b>Metodología y procesos</b> .....	<b>19</b>
3.1 Etapas del proceso .....	19
<b>ANÁLISIS DE LA OBRA</b> .....	<b>24</b>
4.1. Reflexiones sobre el proceso y aprendizajes de la materialidad .....	24
4.2 La escala, materialidad y color.....	25
4.3 Relación entre la obra e influencias artísticas .....	27
<b>CONCLUSIÓN</b> .....	<b>29</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>30</b>
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES</b> .....	<b>33</b>

## **RESUMEN**

Este ensayo aborda la sensación de extrañeza que experimento en las películas de fantasía, tomando como referencia una obra instalativa que propone un entorno y objetos blandos afectivos, que son contruidos, a partir de telas brillantes. Mediante esta obra sé analiza que lo extraño emerge, a través de las exageraciones de la escala de los objetos y las distorsiones del espacio. Está instalación investiga elementos como el color y la textura, para crear un espacio evolvente, en él que invita al espectador a experimentar una desconexión de la realidad y una sensación de goce sensorial

**Palabras claves:** fantasía, objetos, extrañamiento, realidad

## INTRODUCCIÓN

El siguiente ensayo tiene como punto de partida mi niñez. Cuando la recuerdo, intento siempre quedarme con los momentos de felicidad que aún me reconfortan. En mi memoria están grabadas las películas de fantasía que veía cuando niña, las veces que tomaba Coca-Cola en mi taza de té para acompañar a mi abuelo en la mesa. Recuerdo el movimiento que hacía con su muñeca para ver su reloj de plata brillante y el sabor de las papas fritas que vendían en el negocio donde trabajaba. Esos momentos regresan a mi mente como imágenes de películas, y son los que me llevan a mis trabajos realizados durante el 2023 y 2024.

Precisamente, han sido las películas de fantasía mezcladas con mis experiencias personales, sobre las que he trabajado. Rescato las sensaciones frente a la televisión, ya que mi mente se desconectaba y entraba a un espacio inmersivo. Me introducía en la escena cinematográfica, como si la cámara fuera mis ojos. Sentía que la escena me inundaba; todo lo que podría no tener sentido en el mundo real, dentro de la película lo tenía. Durante esos instantes, experimentaba, aunque fuera momentáneamente, que esa era mi realidad.

En un estado personal de disfrute total, me llenaba de ganas de descubrir qué más había en ese mundo con colores vibrantes creados por dirección cinematográfica. El mundo de fantasía de las películas, a través de la ilusión del cine, me abría la posibilidad explorar y sentir un mundo más allá de lo que cotidianamente observaba. Las películas me transportaban a otro lugar, descubriendo personajes maravillosos. Podía imaginarme viviendo las experiencias de los protagonistas.

Otro aspecto relevante al estudiar las películas de fantasía es que la realidad es versátil, ya que esta puede ser flexible o adaptable. Por ejemplo, los objetos que se ven dentro de estas se pueden percibir más grandes o pequeñas de lo habitual, lo que permite ver cómo nuestra perspectiva cambia a través de la pantalla. Es el caso de la película “Alicia en el país de las maravillas” de Tim Burton, donde se puede apreciar a Alicia comiendo un trozo de pastel que la vuelve gigante, o tomando un líquido la hace diminuta (Burton, 2010, 15:43).

Escenas como esas proponen situaciones que no son factibles en la realidad, por lo que son una fantasía.

De forma similar, al ver la película de “Coraline y la puerta secreta” de Henry Selick, quedé con la sensación de que todo es posible y que hay algo más allá de lo que los ojos pueden percibir y palpar. Sin embargo, también surge la intriga sobre lo que no alcanza a llegar a los demás sentidos. Al ver una película, la audición y la vista son los sentidos principales, por lo que no vivimos la experiencia de manera táctil.

Estas reflexiones sobre mi experiencia personal con las películas de fantasía, su capacidad de transformar la percepción de la realidad y provocar una desconexión sensorial, me llevan a plantearme las siguientes preguntas:

¿Qué componentes tienen las películas de fantasía que logran un goce e intriga?  
¿Cómo utilizarlos en mi obra para lograr ese efecto?

Mi interés proviene del cine de Tim Burton. Creo que la película “Charlie y la fábrica de chocolate” da cuenta de cómo se articula la fantasía en el lenguaje del cine. Diría que películas como las de este cineasta me producen una extrañeza. En esta pieza se reúnen personajes humanos y objetos de fantasía, como un ascensor de vidrio que vuela (Burton, 2005, 01:35:43). Este encuentro es posible, aunque produzca extrañeza y da pie a que ocurran situaciones fuera de lo común, como al entrar a la fábrica de chocolate, donde hay un río de chocolate y todo a su alrededor sea comestible y dulce (Burton, 2005, 40:47).

Por eso, a lo largo de mis proyectos artísticos tuve interés de envolver a espectador con mis obras, porque de mis partes favoritas al observar el arte es sentirme “dentro” de la obra. Esto me ocurre en obras como “Bajo la mesa” de Robert Therrien, “Insignia de honor” de Pepón Osorio, “Lirios de agua” de Claude Monet que, personalmente, me “envuelven” o capturan por su forma de montaje y exposición, o por el tamaño de la obra en sí.

En consecuencia, para la obra del examen se presenta una instalación en un espacio completamente cubierto por una tela azul brillante, en que se disponen de objetos vinculados a mi biografía que han sido realizados a gran escala.

El objetivo es explorar la sensación de extrañeza y el “sentimiento de lo fantástico” por medio del color brillante de los objetos, el aumento de su escala y la construcción autosustentable y blanda. Se propone que lo extraño emergen a través de las exageraciones de los objetos y las distorsiones tanto del espacio como de otros elementos.

## FANTASÍA Y EXTRAÑAMIENTO: FENÓMENOS INQUIETANTES

### 1.1 Lo fantástico: Entre lo maravilloso y lo extraño.

El lingüista y filósofo Tzvetan Todorov, señala que no definiría “lo fantástico” como un género en sí mismo, sino más bien aquello que se encuentra entre lo maravilloso y lo extraño. En el libro “Introducción a la literatura fantástica”, Todorov define lo extraño como fenómenos inquietantes o extraordinarios que se sitúan en las leyes de la realidad, las cuales permanecen intactas, mientras que lo maravilloso se refiere a situaciones en las que se admiten nuevas leyes de la naturaleza que explican otros fenómenos o eventos.

En la literatura, un relato fantástico se caracteriza por ser inexplicable y por generar dudas tanto en el personaje como en el lector sobre la percepción de la realidad. Lo fantástico se define por la incertidumbre que presenta una historia, ya que no puede explicarse mediante las leyes que rigen nuestra realidad. Esto provoca que los acontecimientos ocurridos entren en una disputa: ¿son una ilusión o son reales? Lo extraño se interpreta como una falla de realidad, por su parte lo maravilloso se entiende como algo desconocido, pero considerado real. Sin embargo, la clasificación de un relato entre extraño y maravilloso depende del criterio del lector y de cómo interprete los hechos presentados.

El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos. (Todorov, 1990, pág. 18-19).

De este modo, lo extraño se diferencia de lo maravilloso porque los sucesos irreales suelen justificarse con herramientas reales. Por ejemplo, un sueño puede contener situaciones irreales, pero al despertar, la persona lo enmarca en una experiencia onírica, otorgándoles una justificación racional. Por el contrario, Todorov explica: “Lo maravilloso, por el contrario, habrá de caracterizarse exclusivamente por la existencia de hechos sobrenaturales,

sin implicar la reacción que provocan en los personajes” (Todorov, 1990, pág. 35). Esto sugiere que, en el caso de la literatura, la interpretación del lector es fundamental para saber en qué categoría se inscribe el relato.

En el ámbito del cine de fantasía, la representación de lo maravilloso permite que los espectadores acepten hechos sobrenaturales como parte integral del universo fílmico, sin cuestionar su verosimilitud. Esto les permite sumergirse completamente en esa realidad alterna. A diferencia de lo extraño, que busca explicaciones racionales para sucesos inusuales, lo maravilloso en el cine ilustra lo inexplicable, creando atmósferas que permiten escapar de la cotidianidad y explorar lo desconocido.

Este tipo de representaciones cinematográficas, podemos apreciarlas en el expresionismo alemán, un movimiento que surgió después de la Primera Guerra Mundial, motivado por una necesidad de escapar de la realidad. Este movimiento utilizó temas de leyendas y fantasía para crear ambientes de misterio, caracterizándose por una estética dramática que aborda temas como lo fantástico, lo onírico y el terror, influenciando notablemente el cine de horror. Así, el cine de fantasía y el cine de terror encuentran un punto de conexión en su capacidad para desafiar las normas de la realidad, permitiendo a los espectadores experimentar mundos que, aunque irreales, parecen posibles dentro de la pantalla.

A partir de la idea de que la fantasía en el cine tiene la capacidad de desafiar normas de la realidad, se puede relacionar el concepto de extrañamiento, ya que ambos producen una alteración en la percepción de lo cotidiano. Al introducir elementos que descolocan al espectador, la fantasía no solo muestra un mundo diferente, sino que permite que lo familiar se vuelva misterioso o incluso desconcertante. De esta forma, se crea un “sentimiento de lo fantástico”, un espacio donde lo real y lo irreal se entrelazan, generando un ambiente donde las normas habituales de la realidad se ven alteradas, dando lugar a la duda, al asombro. Estos elementos son fundamentales para sumergir al espectador en un mundo que desafía las expectativas comunes. Este sentimiento es abordado con detalle por Julio Cortázar, quien no

pretende definir 'lo fantástico', sino mostrar cómo se manifiesta en lo cotidiano a través del extrañamiento. Sobre este enfoque trata el siguiente apartado.

## **1.2 Lo fantástico: una definición que se escapa .**

Julio Cortázar define “el sentimiento de lo fantástico” como la presencia de lo inexplicable dentro de un contexto cotidiano. Este aparece cuando un evento normal se ve alterado por la aparición de algo extraño, lo que genera una sensación de duda e incertidumbre tanto en el protagonista del relato como en el lector. Al respecto, Cortázar señala: “Ese sentimiento, que creo que se refleja en la mayoría de mis cuentos, podríamos calificarlo de extrañamiento; en cualquier momento les puede suceder a ustedes, les habrá sucedido, a mí me sucede todo el tiempo” (Cortázar, 1982 pág. 2).

Con la aparición de lo fantástico se manifiesta el extrañamiento, el cual, según Cortázar, se entiende como la capacidad de observar una situación de la realidad desde un ángulo distinto. Esto permite descubrir detalles ocultos o replantearse su sentido de lo cotidiano. Este distanciamiento genera una sensación de “desconexión” con lo conocido, facilitando así la percepción de aspectos que suelen pasar desapercibidos para quienes están inmersos en esa realidad. Es como si uno pudiera ver lo cotidiano con los ojos de un extraño, captando las contradicciones y aspectos ignorados por la costumbre. Como menciona el autor: “habrá una definición, que será aparentemente impecable, pero una vez que la hayamos leído, los elementos imponderables de lo fantástico, tanto en la literatura como en la realidad, se escapan de esa definición” (Cortázar, 1982, pág. 1).

En línea con lo mencionado, Cortázar propone que la respuesta sobre qué es “fantástico” no se encuentra en la Real Academia de la Lengua, sino que en el mundo interior de cada persona. Él fomenta la capacidad de detenerse en un conjunto de situaciones donde habita lo que para él es un sentimiento profundo e inmediato. Según su reflexión, “lo fantástico” es algo visceral que se infiltra en lo cotidiano, rompiendo los límites de la lógica y desafiando las explicaciones convencionales. En efecto, es en ese el momento cuando lo inexplicable aparece.

Por otro lado, Cortázar considera que, en vez de definir “lo fantástico” dentro de una categoría rígida, como podría ser la literatura, cada uno de nosotros puede descifrar desde su interior. En sus palabras:

Consulte su propio mundo interior, sus propias vivencias y se plantee personalmente el problema de esas situaciones, de esas irrupciones, de esas llamadas coincidencias en que de golpe nuestra inteligencia y nuestra sensibilidad tienen la impresión de que las leyes, a que obedecemos habitualmente, no se cumplen del todo” (Cortázar, 1982, pág. 1).

A partir de lo planteado por Cortázar, considero que cada persona debería descifrar el significado de lo fantástico desde su perspectiva individual, ya que nuestras vivencias y contextos únicos influyen en cómo interpretamos estas experiencias. Esto demuestra lo versátil que puede ser la fantasía, adaptándose a cada sensibilidad y percepción, más allá de definiciones universales.

Dentro de la fantasía, el extrañamiento desempeña un papel crucial al alterar nuestra percepción de la realidad cotidiana. Funciona como un puente entre lo real y lo fantástico, permitiendo observar lo conocido desde una perspectiva diferente y transformándolo en algo extraordinario. Así, lo fantástico y el extrañamiento comparten una raíz subjetiva que rompe con la lógica habitual, ampliando nuestra perspectiva y llevándonos más allá de los límites de lo posible.

## EFFECTOS DE LO FANTÁSTICO: REFERENTES

### 2.1 Dos casos del cine: Tim Burton y Henry Selick

En el cine, el concepto de extrañamiento se utiliza para diferenciar entre la fantasía y lo fantástico. Mientras que la fantasía establece sus propias reglas desde el inicio, introduciendo al espectador en un mundo donde lo sobrenatural es parte de la realidad de ese universo filmico, lo fantástico presenta una tensión entre lo posible y lo imposible, generando incertidumbre sobre si los eventos son reales o imaginarios. Esto es similar a la literatura fantástica descrita por Todorov (1990 ), quien afirma que lo fantástico reside en la duda: “O bien se trata de una ilusión de los sentidos [...] o bien el acontecimiento se produjo realmente, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos” (p.18-19).

El cine fantástico, al igual que la literatura, invita al espectador a experimentar esa incertidumbre y cuestionar la naturaleza de lo que observa. De esta forma, el extrañamiento y lo fantástico no solo proporcionan una experiencia estética, sino que también abren un espacio para la crítica y la reflexión sobre la realidad y sus límites.

Por ejemplo, Tim Burton utiliza un estilo visual característico como una extensión de su universo interno y una herramienta para construir una realidad alterna. Según Ana Paredes: (2020) “parece usar el cine como un medio para comprenderse a sí mismo, explorar su mundo interior y expresar su visión de la realidad” (p. 36). Burton combina elementos visuales con una estética característica que sería la gótica y fantástica que refleja propias inquietudes, logrando sumergir al espectador en una experiencia emocionalmente intensa.

En películas como “Alicia en el país de las maravillas” (2010) y “Charlie y la fábrica de chocolate” (2005), Burton explora mundos fantásticos y surrealistas que funcionan como expresiones de la psicología de sus personajes. Por ejemplo, “Alicia en el país de las maravillas” representa un espacio donde la lógica y la realidad se rompen, permitiendo que Alicia enfrente sus propios miedos en un mundo simbólico y onírico. Por otro lado, en “Charlie y la fábrica de chocolate”, la fábrica de Wonka refleja tanto su excentricidad como sus traumas y soledad. Estos mundos no son solo escenarios visualmente impactantes, sino

que también presentan una dualidad emocional, contrastando lo colorido y lo sombrío, y evocando la lucha entre la fantasía y la realidad.

Otra característica en el estilo visual de Tim Burton es su uso de la iluminación y de colores, que repite en sus películas para crear ambientes irreales. Esto enfatizan la naturaleza fantástica, y a menudo la perturbadora, de sus historias. Al respecto, Ana Paredes (2020), autora de la tesis “La creación de un estilo cinematográfico: el cine de Tim Burton”, señala que el cineasta rescata el cine expresionista alemán para “acentuar esa estructura deformada de los decorados” (p. 40). Burton emplea una paleta de colores que va desde tonos fríos sombríos hasta la explosión de colores vibrantes. En “El extraño mundo de Jack” (1993) y “El joven manos de tijera”(1990), combina luces intensas y sombras marcadas para crear una atmósfera inquietante donde lo fantástico y lo siniestro coexisten. Esta combinación resalta la dualidad de los personajes y sus mundos, generando en el espectador un sentido simultáneo de maravilla y extrañeza.

El enfoque de Burton en lo fantástico, junto a su estilo visual, invita a ver el mundo a través de su perspectiva: un mundo donde la oscuridad y la luz se entrelazan para crear universos que trasciende lo visible y capturar lo emocional y lo psicológico.

Otro ejemplo relevante es el director Henry Selick, creador de la película “Coraline y la puerta secreta” (2009). La trama narra la historia de Coraline Jones, quien, tras mudarse con sus padres a una casa antigua, descubre una puerta que conduce a un mundo paralelo aparentemente mejor. En ese mundo, sus padres le prestan mayor atención, pero tienen botones en lugar de ojos. Coraline pronto descubre que ese mundo encierra un gran peligro, lo que la obliga a enfrentarse a la siniestra figura de la “otra madre” para escapar y salvar a sus padres “originales”, quienes han sido capturados.

Inspirado en el libro de Neil Gaiman, Selick aborda el proceso creativo de “Coraline” con la visión de crear una atmósfera de ensueño y terror, proveniente de los cuentos de hadas. Utilizó la técnica de Stop Motion para destacar las texturas y detalles de la película, manteniendo su carácter artesanal. Dijo el cineasta, “Todo lo que pudimos hacer a mano, lo

hicimos”. Además, diferenció el mundo real del “otro mundo” mediante el uso de 3D, intensificando la profundidad y ofreciendo una experiencia visual inmersiva. Este contraste se refuerza con la paleta de colores: el mundo real se muestra gris y sombrío, mientras que el otro mundo es brillante y cautivador.

A partir de lo mencionado, el enfoque de Selick, centrado en técnicas tradicionales y en los detalles hechos a mano, me influenció profundamente. Su uso del Stop Motion permitió que *Coraline* tuviera una atmósfera única y memorable. Además, valoro la importancia del trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común en proyectos tan complejos. La combinación de lo fantástico con lo inquietante, junto con las decisiones creativas como las paletas de colores contrastantes, demuestra que la magia de una historia puede residir tanto en su contenido como en la manera en que se cuenta.

## **2.2 Artes visuales: transformación de objetos cotidianos**

La fantasía es un género que permite la creación de mundos ficticios e imaginarios, en los cuales se alteran las normas tradicionales o leyes que rigen nuestra realidad. Son diversos movimientos artísticos han explorado este género. Por ejemplo, en el cine expresionista ruso, que surge en Alemania a fines del siglo XIX y principios del XX, “las primeras obras del cine expresionista se nutrieron de leyendas y temas fantásticos, pero a la vez oscuros e inquietantes” (Paredes Zazo, 202, p.7), apareciendo por la necesidad de ignorar la realidad en busca del mundo interior.

El movimiento surrealista, surgido en los años veinte, explora una realidad más allá de lo visible y racional en la literatura inicialmente, “se acercaron a lo maravilloso o fantástico a través de la escritura automática o el monólogo interior (Bradley, 1990, pág. 9). Siguiendo este planteamiento, el movimiento surrealista me permitió encontrar un punto en común con mi obra, ya que estos, al indagar en lo fantástico a través de la literatura para liberarse de las restricciones lógicas, dieron el espacio a poder experimentar una realidad versátil y emotiva. Por esta razón, para mí, fueron un estímulo para entender cómo generar un mundo visual que trascendiera del razonamiento lógico.

En las artes visuales, apreciamos que el movimiento surrealista: “buscó la comunicación con lo irracional y lo ilógico, desorientando y reorientando deliberadamente lo consciente por medio de lo inconsciente” (Bradley, 1990, p.9), abordando así la fantasía a través del subconsciente y los sueños. Este movimiento buscaba mostrar imágenes concretas provenientes de ideas oníricas. Dentro de él se enmarcan obras como “Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes del despertar” de Salvador Dalí, “La traición de las imágenes” de René Magritte, las cuales utilizaban paisajes fantásticos junto con elementos opuestos, generando una extrañeza. En otra obra de Magritte, “La anunciación”, se puede observar un telón de acero con cascabeles y balaustres gigantes. Según Bradley (1991) esta obra logra sumergir al espectador en un mundo de agigantamientos y miniaturización, tal como se puede observar en la película Alicia en el país de las maravillas (pp. 35-36). A partir de lo mencionado, se puede ver cómo se crea una atmósfera de desconcierto, llevando al espectador a adentrarse a un mundo surrealista y extraño.

El artista Jean Arp mezcla técnicas del surrealismo con prácticas del dadaísmo y crea obras como “Sin título (cuadrados dispuestos según las leyes del azar)” trabajando por medio del azar y espontaneidad para “dar la existencia a la fantasía” (Jean Arp).

El concepto de extrañamiento, trabajado en el cine de fantasía de Tim Burton y Henry Selick, también encuentra ecos en las artes visuales, particularmente en las obras de Claes Oldenburg, Jeff Koons y Yayoi Kusama. Estos artistas comparten un interés por transformar objetos cotidianos en experiencias visuales y táctiles que alteran la percepción del espectador, sumergiéndolos en universos que desafían lo ordinario.

Claes Oldenburg es un artista sueco-estadounidense conocido por sus esculturas blandas, como “Cono de suelo”. Estas obras surgen de su interés en crear escultura sin una infraestructura rígida. En una conferencia ofrecida para el programa James T. Demetrian Lecture del Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Oldenburg en 2014, abordó su

trayectoria artística, incluyendo las obras que creó junto a su esposa y socia, Coosje van Bruggen.

Oldenburg expuso que todas sus obras comienzan desde un dibujo y una idea preconcebida, las cuales posteriormente se transforman durante la realización. Como parte de su metodología para la creación de esculturas gigantes, realiza modelos a menor escala que incorporan los detalles de la obra final. Esto le permite elegir qué elementos estarán presentes en la versión definitiva. Los procesos de sus obras son de varios meses, ya que hace varias visitas al lugar donde finalmente se instalará las piezas.

Con respecto a de los objetos, en el caso de la obra “Goma de borrar de máquina de escribir”, Oldenburg señala que a menudo utiliza objetos considerados obsoletos, pero que para él tienen un significado personal. En este caso, el objeto proviene de su infancia y de su recuerdo de ver a su padre usando una máquina de escribir, fascinado por los borradores.

Por su parte, el artista Jeff Koons, creador de obras como “Perro globo” y “Conejo” explicó en la conferencia “Jeff Koons sobre la intersección entre el arte y los negocios” que sus proyectos nacen de aquello que lo atrae en un momento determinado.

Sobre la obra “Perro globo”, Koons menciona que surgió del deseo de crear una obra accesible y no intimidante, fácilmente reconocible para cualquier público. Según señala Koons (2023): “Deseaba que mi trabajo no se fundara en el arte subjetivo, con lo que había soñado la noche anterior, deseaba que se tratara de un lenguaje más universal”. A partir de esta intención, busca “borrar la segregación” o “jerarquía” en la comprensión su obra. Respecto a la apariencia de un globo inflado, el artista reflexionó que los globos puede ser una metáfora del último aliento de vida en los seres humanos. “Perro globo”, por lo tanto, contiene eternamente ese aliento. Sus obras, al no desinflarse, son, en palabras del artista, “eternamente optimistas”, simbolizando la continuidad de la vida.

Adicionalmente, Koons expresó su interés sobre cómo el público puede interactuar con su obra de forma intuitiva, destacando de la importancia a los detalles en sus piezas. Para lograrlo, persigue la perfección mediante el brillo y reflejo en sus esculturas a gran escala.

Por otro lado, la artista Yayoi Kusama desarrolla sus obras a través de patrones repetitivos, puntos y la exploración del infinito. En la entrevista “Princess of Polka Dots Museum”, Kusama explica que piezas como “Todo el amor eterno que tengo por las calabazas” proviene su infancia en Matsumoto, Japón, como integrante de una familia agrícola quedó cautivada con la forma de este vegetal. En esta obra, crea un espacio inmersivo de calabazas decoradas con patrones, rodeadas de espejos y luces led. Los espejos potencian el efecto de infinitud.

La historiadora del arte Frances Morris, exdirectora de la Tate Modern, analiza el trabajo de Kusama, explica: “recoge este gesto repetitivo que se origina en su pintura y comienza a usarlo en la relación con el mundo exterior. Se trata de un deseo de envolverlo todo, de crear una especie de piel que la cubre incluso a ella y que es muy poderoso”. Morris resalta que Kusama transforma un gesto, aparentemente simple, en un elemento característico que cubre espacios completos, creando obras envolventes donde no se distingue el inicio ni el final de los patrones. Este enfoque convierte a sus puntos en metáforas del universo, donde está todo conectado.

## Metodología y procesos

### 3.1 Etapas del proceso

La metodología llevada a cabo para la obra del examen incluyó cuatro fases:

En la primera fase, se creó un listado con todos los objetos que tenían relevancia biográfica y evocaban recuerdos agradables de mi infancia, en los que, en su mayoría, estaba presente mi abuelo.

El segundo paso consistió en la realización del diseño de los objetos – una taza, reloj, caja de papas fritas- y las correspondientes maquetas. Tras seleccionar los objetos que se utilizaron, se midieron y dibujaron para registrar sus dimensiones (Fig. 1 y 2). Posteriormente, fueron escalados tomando como referencia una altura mínima de 2 metros. Este criterio se estableció considerando que la mayoría de las personas miden entre 1.50 m y 1.70 m, de manera que la altura mínima permitiera que el objeto se percibiera como monumental en comparación con la altura promedio de una persona. Este efecto de monumentalidad era uno de los objetivos principales.

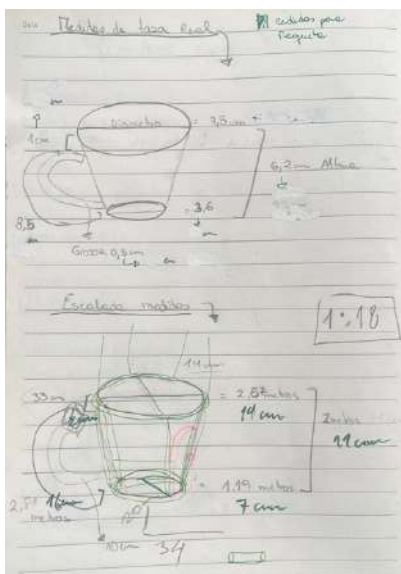


Figura N.º 1. Brignardello, G, (2024). *Bitácora*. Fuente: propia

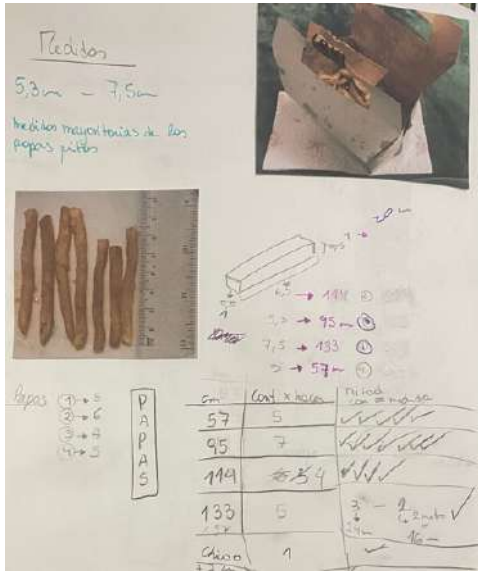
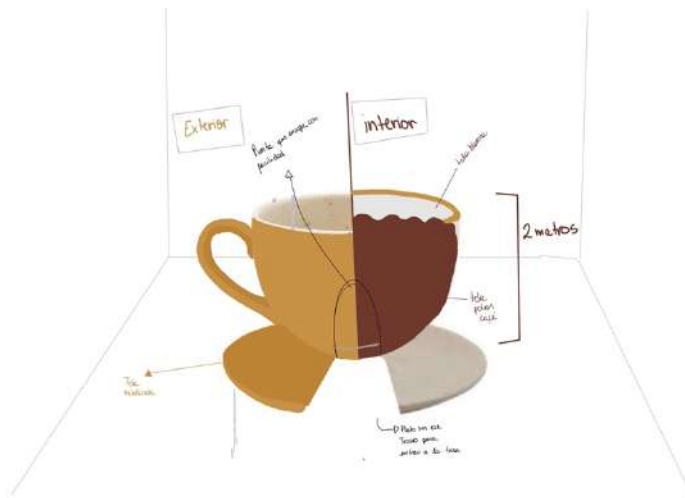


Figura N.º 2. Brignardello.G, (2024). *Bitácora*. Fuente: propia

La escala escogida, por ejemplo, 1:18 o 1:19, se determinó teniendo en cuenta las medidas totales para garantizar que las proporciones se mantuvieran lo más similares posible a las medidas originales. En el caso de necesitar modificar alguna dimensión, se realizó siempre y cuando no alterara significativamente las proporciones totales del objeto. Durante este proceso, se elaboraron bocetos digitales con el objetivo de visualizar parte de la estructura, así como la apariencia de texturas y diferentes tipos de telas antes de realizar las compras necesarias.



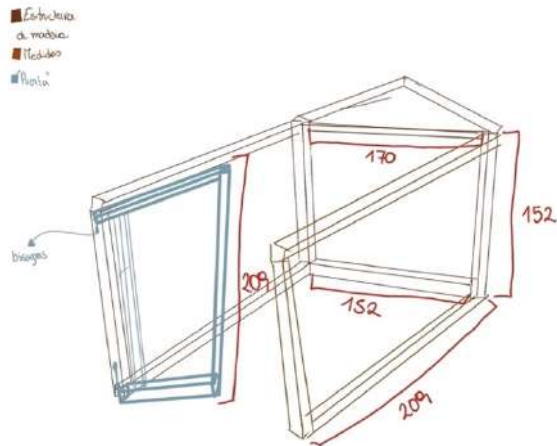


Figura N.º 3. Brignardello, G, (2024). *Bitácora digital*. Fuente: propia

En la tercera fase, se resolvió la solución volumétrica y se recolectaron las telas. Para el volumen, se elaboró una estructura que permitiera un ensamblaje y desmontaje eficiente, facilitando el transporte de las piezas. Por ejemplo, se escogieron tubos de PVC para crear circunferencias, madera para estructuras más rígidas y rectas, y tubos y planchas de acero para brindar soporte adicional debido al peso de la tela y la napa del objeto. Una vez resuelta la estructura, se calculó la cantidad de tela y napa necesarias para cubrir el objeto. En esta etapa, se determinaron las posibilidades de confección para "vestir" el objeto. Para ello, se utilizaron cierres y velcro, seleccionados según la superficie de la tela y la zona donde se aplicaron, cumpliendo funciones específicas.

El color de las telas no se definió previamente, aunque se consideró una gama de tonos como referencia. Sin embargo, al momento de adquirir las telas, se evaluaron las posibilidades que estas ofrecían. Un aspecto prioritario fue la presencia de brillos y la suavidad de las telas, ya que con estas características se buscaba transmitir un efecto de fantasía.



Figura N.º 4. Brignardello. G, (2024). *Procesos*. Fuente: propia

Los procesos de investigación material y visual dependieron del objeto seleccionado en la primera fase de la metodología. Por ejemplo, en el caso de la taza, se elaboró una maqueta a escala para analizar de manera más precisa cómo coser la tela, minimizando la pérdida de material durante la construcción de la estructura final. En el caso de la caja de papas fritas, se compró una caja en un negocio y se tomaron medidas para calcular un promedio entre los largos de las papas fritas contenidas en esta.

Finalmente, se desarrolló una última fase enfocada en estudiar la relación de la obra de arte con el espacio en el que sería instalada. En el caso del examen de grado, se evaluaron las posibilidades para crear un espacio que contuviera los objetos seleccionados y generara una ambientación adecuada. La tela continuó siendo el medio protagonista, utilizada para revestir el espacio de la sala de exhibición y potenciar la atmósfera deseada.



Figura N.º 5. Brignardello. G, (2024). *Maqueta 1*. Fuente: propia

## ANÁLISIS DE LA OBRA

### 4.1. Reflexiones sobre el proceso y aprendizajes de la materialidad

En mis primeros trabajos realicé dos relojes de diferentes modelos, acolchados con telas afelpadas y brillantes, a una escala similar a la original. Sin embargo, noté que a esas obras les faltaba algo. La escala en la que los objetos eran creados no parecía ser la adecuada, ya que el tamaño y el montaje no permitía apreciar los detalles de los objetos realizados con telas. Por tanto, decidí agrandar la escala más allá de 1:1 para crear objetos que, debido a su tamaño, permitieran que los detalles fueran visibles al espectador. Estos detalles incluían costuras, el hilo al coser un cierre, el cambio de una tela a otra, la visualización de una costura interna o incluso la apreciación del objeto desde lejos como un “todo” que contenía un material diferente al de uno cotidiano.

Cuando era pequeña, no era consciente de esta diferencia de percepción sobre los objetos. Por ejemplo, a los cinco años, un tenedor me parecía enorme en mi mano; pero a los diez años, ese mismo tenedor simplemente me parecía proporcional. Este cambio de percepción fue algo comencé a cuestionarme hace tan solo un año.

Así comenzó mi interés por la escala, de la cual no fui consciente hasta analicé las obras que había realizado en los últimos 3 años de carrera. Observé que todas mis obras, ya fueran instalaciones o pinturas, compartían la escala como uno de los puntos centrales. Por ejemplo, en algunas pinturas representaba objetos muy grandes junto a otros muy pequeños en un mismo contexto. En una instalación, donde elaboré un fideo muy largo hecho de tela que formaba un plato de fideos, colocado junto a una pintura de un calendario de comida cuya escala era pequeña contrastaba con la del plato de fideo.

La escala me permitió enfocar la visualidad y perspectiva desde las cuales quería que se observara la obra, intentando así generar en el espectador la misma sensación que me provocaron y aún me provocan las películas de fantasía. Como un protagonista que observa un objeto cotidiano transformado en sus dimensiones y materialidad, a través del efecto de

telas específicas que evocan luces y brillos de colores vibrantes. Estos materiales aportaban un toque de fantasía y generan la sensación de un elemento extraño, distinto a la realidad cotidiana. Este enfoque guio la obra de examen de grado, la cual busca brindar una experiencia envolvente, donde la fantasía se convierta en una manera para desconectarse de la realidad y conectar con la magia de las películas mencionadas a lo largo de este ensayo.

De esta manera, empecé a buscar maneras viables de recrear esa sensación de “estar dentro de la obra”. Los objetos que escogí, la taza, la caja de papas fritas, tenían como propósito permitir interacción: rodearlos, entrar en ellos o tocarlos para sentir las telas seleccionadas. Esto añadía una experiencia táctil que complementaba lo visual. Además, cubrí toda la sala de tela para que hasta el mismo espacio de la sala se convirtiera una experiencia multisensorial.

Las instalaciones en el arte se diferencian de otras formas artísticas por su enfoque en la participación directa del espectador en el espacio de la obra. Como señala Claire Bishop en “Las instalaciones: Una historia crítica”, este tipo de arte requiere de una presencia corpórea del espectador, quien no solo observa, sino que también se sumerge en una experiencia sensorial total. Las instalaciones, además de la vista, estimulan los sentidos del tacto, olfato y oído, desafiando la convención tradicional de percepción en el arte. Esta característica convierte al espectador en un elemento activo dentro de la obra, otorgándole un papel de co-creador de la experiencia, transformando y completando el sentido de la instalación. Por tanto, “esta insistencia en la presencia literal del espectador podría decirse que es la característica clave de las instalaciones” Bishop, C. (2005).

#### **4.2 La escala, materialidad y color**

El proceso creativo ha evolucionado a través de la experimentación con diferentes escalas. Para mí, una parte fundamental de mi trabajo es realizar maquetas a escala, ya que me permiten visualizar el resultado final de manera más precisa y minimizar los imprevistos durante la creación del objeto a gran escala. Este último proceso suele ser más tedioso debido al peso de la tela y la necesidad de ayuda en el montaje. Si no cuento con apoyo, existe el riesgo de que una parte de la tela pueda romperse.

Uno de los desafíos en el proceso fue notar cómo, al pasar de la taza a la caja de papas fritas, la napa reaccionó de manera completamente distinta con la estructura. En el caso de la caja de papas fritas, me vi obligada a aumentar las medidas, ya que la napa incrementó considerablemente las medidas finales, algo que no me había sucedido anteriormente. Estos retos me enseñaron a reflexionar críticamente sobre las propiedades de los materiales que utilizo y adoptar un enfoque más flexible en proceso creativo.

El aprendizaje adquirido me permitió comprender mejor la relación entre estructura y materialidad, y cómo estas decisiones influyen en la percepción del objeto final. Por ejemplo, logré que las estructuras funcionaran como un esqueleto de los objetos, permitiendo que en ciertas zonas el espectador experimente únicamente la sensación de las telas y el relleno que da suavidad al objeto, mientras que la estructura rígida permanece oculta y solo cumple función de soporte.

A través de estos desafíos y experimentos, he desarrollado una mayor sensibilidad hacia la manera en que los materiales pueden transformar una idea abstracta en una experiencia tangible. Aspiro a que esta experiencia remita a aquello en lo que coinciden Todorov y Cortázar: la introducción de lo imposible en un contexto conocido, generando incertidumbre y descolocando al espectador. Este extrañamiento y sentimiento fantástico invitan a un distanciamiento de lo familiar, que a su vez provoca cuestionamientos sobre realidad. Así, la obra adquiere una dimensión de irrealidad que añoro, desafiando las expectativas del espectador

Dentro de las posibilidades de interacción en mi obra, el espectador puede tocar y sentir las diferentes texturas de las telas, así como ingresar físicamente a los objetos. Además, el espacio en el que están los objetos está recubierto, tanto en las paredes como suelo, con una misma tela azul brillante. Esta característica de la obra genera la sensación de no saber dónde termina algo y dónde comienza otra cosa. De esta forma, el espectador queda inmerso y envuelto por texturas, colores y brillos que apuntan a estimular el sentimiento de lo fantástico.

El color y el brillo son elementos importantes en la creación de la atmósfera de mi obra, ayudan a evocar la sensación de fantasía y extrañamiento. El azul satinado que recubre la sala genera función como un paso al interior de un “mundo mágico”. Este tono oscuro, pero con brillos, potencia la percepción de profundidad y fantasía, permitiendo que los objetos en su interior resalten de manera vibrante gracias a los colores y brillos de las telas. Por ejemplo, la taza creada con un rosado brillante, y las papas fritas con un amarillo tornasolado. Los brillos en las piezas funcionan como recurso visual para transformar los objetos cotidianos, atenuando la línea entre lo real y lo mágico. De esa manera los colores y los destellos sirven para sumergir al espectador en un entorno que evoca lo irreal y la fantasía.

### **4.3 Relación entre la obra e influencias artísticas**

Para la realización de mi obra, mi fuente inicial de inspiración fueron las películas de Tim Burton y Henry Selick. La creación de sus mundos cinematográficos me producían un goce durante el tiempo que durara la película, provocando una desconexión de la realidad y un inmersivo sentido de maravilla.

En mi proceso creativo, utilicé como referente a distintos artistas que también han explorado lo cotidiano y lo extraordinario. Por ejemplo, Claes Oldenburg, con sus esculturas blandas, me inspiró a trabajar materiales que evocaran suavidad y tactilidad. Aunque Oldenburg buscaba eliminar las estructuras rígidas en sus esculturas, yo decidí mantenerlas en mi obra, pero diseñando los objetos para que algunos quedaran libres de una estructura base. Este enfoque me permitió combinar la estabilidad con la sensación blanda al tacto, además de reflexionar sobre cómo la escala monumental transforma la percepción de los objetos.

Otro referente Jeff Koons, quien crea objetos fácilmente identificables para el público. Aunque mi intención no fue trabajar desde la universalidad, comparto su atención al detalle y la búsqueda de una apariencia impecable de las obras. Respecto su capacidad de mantener las proporciones reales del objeto original, algo que también busco en mi trabajo

al reinterpretar elementos de mi entorno biográfico. Los brillos característicos de sus esculturas también influyeron en mi obra, aunque adaptados a mi contexto material y visual.

Finalmente, Yayoi Kusama, con sus espacios inmersivos, me inspiró a trabajar la totalidad del entorno. En mi instalación, al igual que Kusama cubrí paredes, techos y suelos con un material uniforme, utilizando telas que evocan un efecto blando y suave en el entorno. Este uso de los brillos busca recrear una atmósfera de fantasía que envuelve al espectador y lo invita a desconectarse de la realidad cotidiana.

De este modo, los mundos cinematográficos de Burton y Selick, junto con las exploraciones visuales y espaciales del surrealismo, el pop arte, en especial artistas como Oldenburg, Koons y Kusama, han sido fundamentales para concebir mi obra. Todos estos referentes, aunque distintos en sus medios y enfoques, comparten una búsqueda común: transformar lo conocido en algo extraordinario y generar una experiencia sensorial que desafíe la percepción habitual del espectador. Mi trabajo se inscribe en esta misma búsqueda, explorando cómo los materiales, la escala y el espacio pueden colaborar para crear un entorno fantástico y envolvente que conecte al público con su capacidad de incertidumbre.

## CONCLUSIÓN

En mi investigación, la fantasía se exploró desde varias perspectivas. Según Cortázar y Todorov, la fantasía se caracterizaba por un extrañamiento, un fenómeno que provoca un sentimiento de lo fantástico al presentar situaciones que alteran la percepción de la realidad. Esto genera en el espectador una experiencia donde lo cotidiano se vuelve extraño, creando una atmósfera de duda sobre lo que es real y lo que no.

Desde el cine, la fantasía se presenta como una herramienta para crear mundos alternativos. Tim Burton, en particular, ha sido una influencia significativa por su capacidad de mezclar lo surreal con lo absurdo, utilizando lo extraño para generar universos visuales que rompen las reglas de la realidad. Esto permite a los espectadores experimenten una forma de descubrimiento. Burton utiliza la exageración y la distorsión para crear una atmósfera inmersiva y envolvente, algo que también intenté replicar al hacer que el espectador se sienta dentro de un mundo que altera su percepción habitual.

En mi investigación, encontré influencias en el surrealismo y pop art que me ayudaron a reflexionar cómo otros artistas que han abordado las problemáticas expuestas en este escrito. Ambos movimientos emplean la distorsión de objetos cotidianos para crear nuevas realidades. Estas perspectivas me sirvieron para reflexionar sobre cómo “darle vida” a los objetos en mi obra, haciéndolos parte de un universo que no solo se observa, sino que también se puede experimentar.

Visualizo este proceso de exploración como el inicio de las muchas maneras en las que pretendo involucrar al espectador en mi obra, incorporando más sentidos además del tacto y la vista. Mi aspiración es crear experiencias envolventes que sigan desafiando la percepción, al mismo tiempo expandir mi exploración material y conceptual en torno a la fantasía, manteniendo la esencia de transformar lo cotidiano en lo irreal.

## BIBLIOGRAFÍA

- Cortázar, J. (1982). *El sentimiento de lo fantástico*. [PDF]. Recuperado de <https://espanoliteraturandino.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/09/el-sentimiento-de-lo-fantc3a1stico.pdf>
- Bishop, C. (2011). *Las instalaciones: Una historia crítica*. Visuales 4. Recuperado de <https://visuales4.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/08/bishop-instalaciones.pdf>
- Bloomberg Live. (2023). *Jeff Koons on the intersection of Art & Business* [Video]. YouTube. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=p\\_-JU1SkwQg](https://www.youtube.com/watch?v=p_-JU1SkwQg)
- Bradley, F. (1991). *Surrealismo: Movimiento en el Arte moderno* (Serie Tate Gallery). Ediciones Encuentro.
- Burton, T. (2005). *Charlie y la fábrica de chocolate*. Warner Bros Pictures.
- Burton, T. (2010). *Alicia en el país de las maravillas*. Walt Disney Pictures.
- Goldchluk, G. G., Goloboff, M., Juárez, L., Rogers, G., Piatti, G., & Souilla, S. I. (2002). *Julio Cortázar y el Relato Fantástico*. Serie Estudios e Investigaciones.
- Hirshhorn. (2014). *Claes Oldenburg: Spirit of the Monument* [Video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DkymJJU3Xzk&t=3266s>
- Rose, B. (2022, 21 julio). *Claes Oldenburg Entrevista • 1927-2022*. Libreta de Bocetos. Recuperado de <https://nodoartes.wordpress.com/2022/07/20/claes-oldenburg-entrevista-1927-2022/>
- Paredes Zazo, A. (2020, 11 noviembre). *La creación de un estilo cinematográfico: el cine de Tim Burton*. Recuperado de <https://dehesa.unex.es/handle/10662/11610>

KUSAMA documentary. (2013, 13 junio). *KUSAMA: Princess of Polka Dots MUSEUM VIDEO with Spanish Subtitles* [Video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T3pEONyi42E>

LLanes, M. (2024). *Diseño de propuestas participativas mediante la instalación modular artística: La obra de Yayoi Kusama aplicada a la Educación Primaria* [Trabajo fin de grado]. Universidad Rey Juan Carlos.

Mendilaharzu, C. (2012). *Literatura fantástica y Cortázar*. Aulico. Recuperado de <https://aulico.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/03/literatura-fantastica-y-cortazar.pdf>

Museo Malba. (2013, 30 junio). *Yayoi Kusama. Obsesión Infinita — Un film de Martín Rietti* [Video]. YouTube. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=J\\_Ppf-B9AuQ](https://www.youtube.com/watch?v=J_Ppf-B9AuQ)

Museo Reina Sofía. (2011, 20 mayo). *Entrevista a Frances Morris: Yayoi Kusama* [Video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=TGwww0Q4>

Nash, C., & Nash, C. (2016, 28 agosto). *Rewind: The Making of Coraline (2009)*. FilmInk. Recuperado de <https://www.filmink.com.au/rewind-the-making-of-coraline-2009/>

Nieto Alcaide, V. (2000). *La realidad y el objeto: del Surrealismo al Pop Art*. Arbor, 165(649), 51-58.

Profeanacob. (2022, 8 diciembre). *Jean (Hans) Arp: del Dadaísmo al Surrealismo Abstracto. Escultura biomórfica*. Fundamentos del Arte II. Recuperado de <https://profeanacob.wordpress.com/2022/12/08/jean-hans-arp-surrealismo-y-abstraccion-la-escultura-biomorfica/>

Selick, H. (2009). *Coraline y la Puerta secreta*. Laika.

Stern, R. (2009, 5 febrero). *Exclusive interview: Coraline director Henry Selick*. CinemaBlend. Recuperado de <https://www.cinemablend.com/new/Exclusive-Interview-Coraline-Director-Henry-Selick-11864.html>

Todorov, T. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. Ediciones Paidós. Recuperado de [https://docenti.unimc.it/amanda.salvioni/teaching/2019/20623/files/bibliografia-complementaria/todorov\\_introduccion-a-la-literatura-fantastica](https://docenti.unimc.it/amanda.salvioni/teaching/2019/20623/files/bibliografia-complementaria/todorov_introduccion-a-la-literatura-fantastica)

Utichi, J. (s.f.). *Exclusive: The Art of Coraline with Henry Selick*. Rotten Tomatoes. Recuperado de <https://editorial.rottentomatoes.com/article/exclusive-the-art-of-coraline-with-henry-selick/>

Vargas, S. (2019, 14 octubre). *Yayoi Kusama y su amor eterno por las calabazas*. My Modern Met en Español. Recuperado de <https://mymodernmet.com/es/yayoi-kusama-calabazas/>

Yayoi Kusama: All the Eternal Love I Have for the Pumpkins - Institute of Contemporary Art, Miami. (2020, 27 enero). Institute Of Contemporary Art, Miami. Recuperado de <https://icamiami.org/exhibition/yayoi-kusama/>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura N. °1. Fuente: Propio.

Figura N. °2. Fuente: Propio.

Figura N. °3. Fuente: Propio.

Figura N. °4. Fuente: Propio.

Figura N. °5. Fuente: Propio.