

tf g

memoria

bellas artes CURSO 2022-23



MENCIÓN: Artes plásticas.

TÍTULO: “CODEX LIMITUM” De lugares y espacios límite.

ESTUDIANTE: Júlía Segura Fernández

DIRECTOR/A: José Miguel Maldonado Gómez

PALABRAS CLAVE: Religión, sistemas, saberes, límite, intermedia.

RESUMEN: A través de este proyecto se ha realizado una investigación sobre el impacto de la religión en las sociedades actuales y en los modos de socialización que se han desarrollado a causa de la influencia de estas. Con ello, los distintos grupos sociales son analizados a través de materiales y herramientas estéticas y puestos en contraste con cierta idea de los espacios límite. Mediante la obra realizada, en la que se ponen en contacto distintas disciplinas artísticas, tales como la escultura, la performance, o el diseño, este proyecto insta al espectador a una toma de conciencia que le permita la creación de ideas propias, así como el desarrollo de pensamiento crítico en torno a nuevos modelos sociales que puedan suponer un cambio sensible respecto al panorama actual.

KEY WORDS: Religion, systems, knowledge, boundary, intermedia.

SUMMARY: Through this project, research has been carried out on the impact of religion on current societies and on the modes of socialization that have developed due to their influence. Thus, the different social groups are analysed through materials and aesthetic tools and contrasted with a certain idea of boundary spaces. Through this work, in which different artistic disciplines, such as sculpture, performance, or design, come into contact, this project urges the viewer to raise an awareness that allows them to create their own ideas, such as the development of a critical thinking about new social models that may represent a significant change compared to the current scenario.

ÍNDICE: **pág/s**

1. Propuesta y Objetivos	1
2. Referentes	2-5
3. Justificación de la propuesta	6
4. Proceso de Producción	7-14
5. Resultados	15-19
6. Bibliografía	20



PROPUESTA Y OBJETIVOS

A lo largo de la historia, la religión, así como los distintos grupos que hoy componen la sociedad (punkis, ecologistas, políticos...) conforman los elementos que el sistema utiliza para sustentar su modelo jerárquico. Mediante las distintas dinámicas de tira y afloja que se crean entre ellos, como nos explica Germán Bustos (Bustos, 2012) “éstos son los factores que sustentan las bases de la sociedad y sus estructuras de poder, haciendo a su vez que sea el mismo sujeto quien busca sus efectos.”

Partiendo de dicha idea, y en relación con la teoría de la tábula rasa o el pensamiento suffi por ese intento de llegar a una consciencia plena del mundo para poder trascender, o en este caso, construir en la sociedad (o fuera de ella), este proyecto trata de representar las distintas particiones en las que la sociedad se encuentra dividida, cada una de ellas en busca de su propio sistema y reglas, pero todas sustentando el sistema establecido, en un intento ficticio de huida, pero de sumisión consciente.

Para ello se propone una obra de carácter intermedia que ponga en conexión disciplinas como la performance, escultura o instalación.

La propuesta consta de una serie de cuatro piezas expuestas a lo largo de un recorrido en que se escenifica un culto propio con carácter inmersivo para aquél quien las recorre. De ellas, la primera será realizada físicamente, siendo el resto planteado mediante una serie de vistas 3D en un proyecto más ambicioso a realizar en vista a un futuro.



Objetivos:

- Crear de una obra de sentido estético que tenga de fundamento la investigación realizada.
- Establecer un modelo crítico hacia el sistema social y los modos de relación social.
- Profundizar en el conocimiento de distintas culturas.
- Desarrollar habilidades propias para la realización de proyectos intermedia.
- Crear conciencia sobre el impacto de las religiones en la sociedad actual.

REFERENTES

La propuesta parte de una investigación conceptual en la que se han trabajado referentes como “Rock my religion” de Dan Graham, en la que se exponen las relaciones entre la religión y los géneros musicales actuales, destacando así el origen religioso de gran parte de nuestra cultura y el modo en que los distintos grupos, mediante apropiaciones, han realizado críticas hacia las mismas. Y es que, como decía Renato Ortiz en Anotaciones sobre Religión y Globalización, “El debate religioso es pertinente y actual.” (Ortiz, 2003)

Mediante todo ello, se hace énfasis en el impacto del pasado sobre los modelos de socialización actuales, que en el proyecto son puestos en relación con algunos de los referentes que se explicarán más adelante.

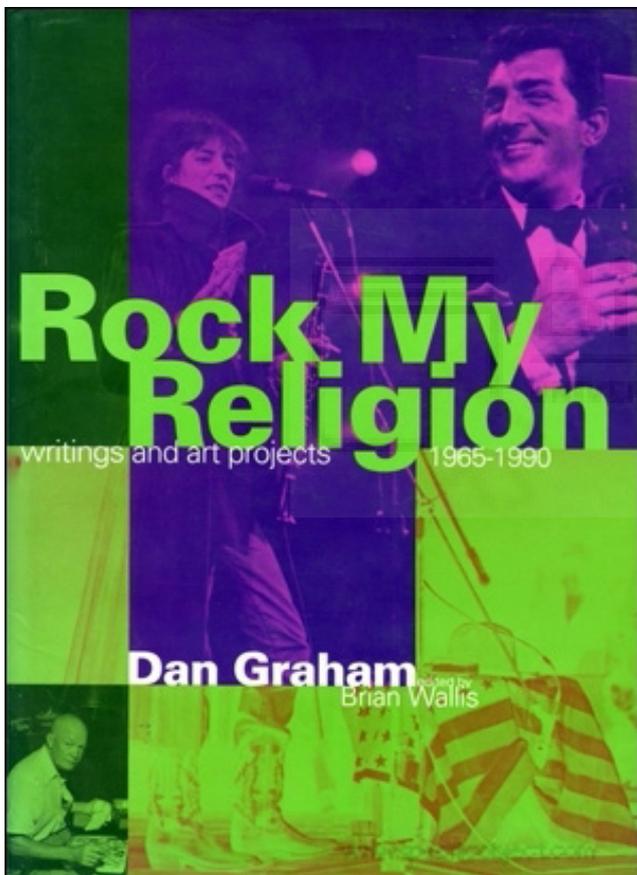


Fig. 1. Graham, Dan. (1965-1990) *Rock my religion*.
Massachusetts Institute of Technology.

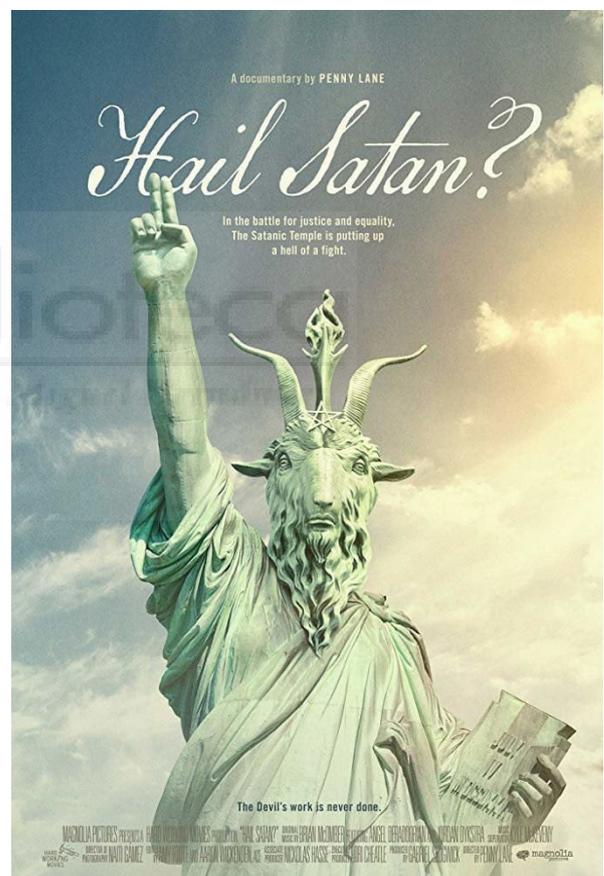


Fig. 2. Lane, Penny. (2019) *Hail Satan*.
Gabriel Sedgwick. FILM 95 min. Magnolia.

Por otro lado, el documental “Hail Satan” (Lane, 2019) resulta interesante al mostrar un modo de crítica social realizado de forma interna, desde las mismas bases de aquello criticado y tomando la sátira como recurso. Mediante un culto completamente programado, las incongruencias del estado en cuanto al resto de religiones son expuestas y desmanteladas. Del mismo modo, en este proyecto, mediante la materialización de un culto propio en torno al cual se desarrolla el discurso, se critican las agrupaciones sectarias y los modos irracionales de relacionarse que son impuestos a sus miembros en una acción inconsciente. Se insta por ello a la curiosidad y al desarrollo personal así como a la búsqueda de espacios límite en los que poder cultivar una mentalidad propia.

A su vez, han sido utilizados distintos ensayos y textos referentes a dichos espacios, tales como “Zona temporalmente autónoma” (Bey, 1983) por su reflexión en torno a las zonas límite en relación a la historia de la piratería o “El opio del pueblo recargado” (Bustos, 2012), en que se habla de los distintos grupos sociales como los elementos que sustentan las dinámicas de poder en el sistema actual y se expone a la religión como el elemento principal de control sobre la población.

Ligado a ello, en “Discurso sobre la servidumbre voluntaria” (de la Boétie, 1577), su autor expone a los grupos religiosos como parte de los factores encargados de sustentar las dinámicas dependientes hacia el sistema por parte del individuo, teoría que también ha resultado interesante respecto a la investigación teórica.

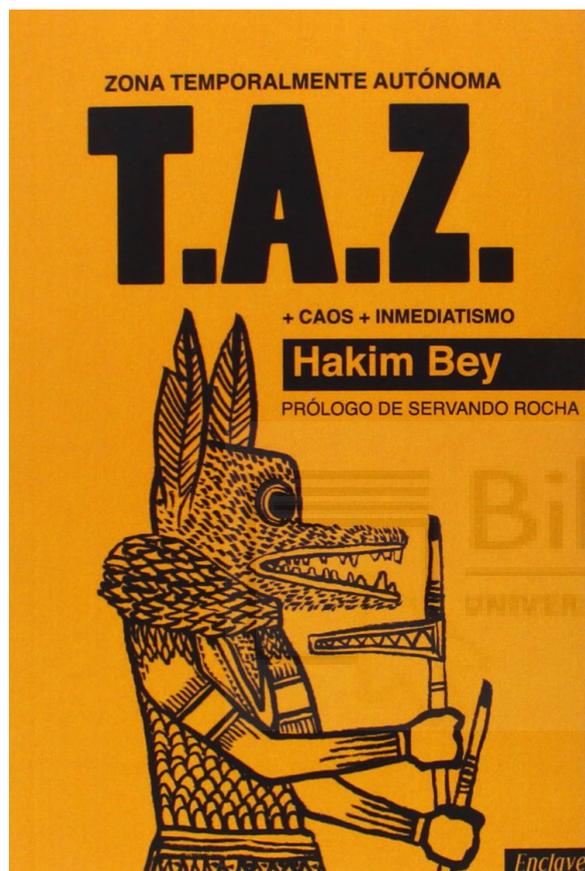


Fig. 3. Bey, H. (1983) *Zona temporalmente autónoma*. Enclave.

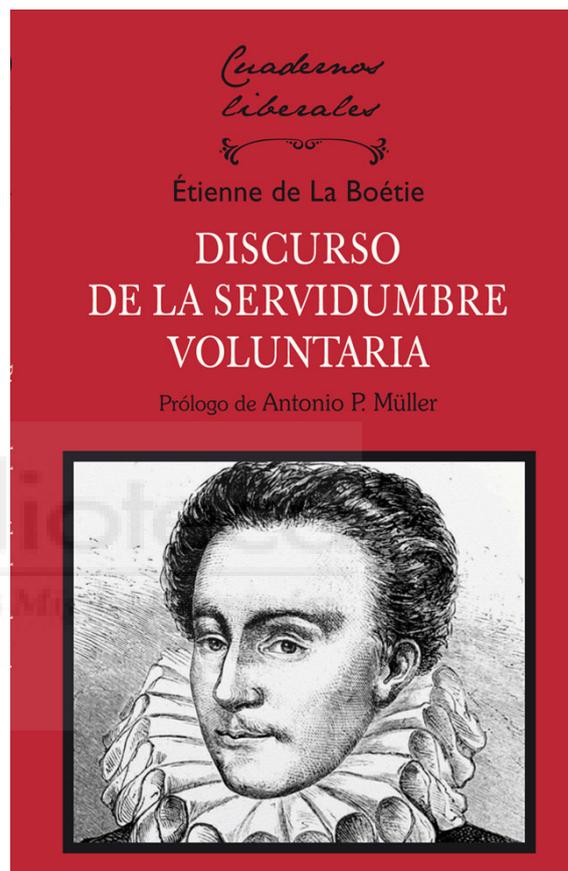


Fig. 4. De la Boétie, E. (1577) *Discurso sobre la servidumbre voluntaria*. Unión editorial.

Paralelamente, han sido trabajadas como referente la psicología evolutiva (Piaget, 1981) y cómo los recuerdos y vivencias condicionan nuestro desarrollo, siendo aplicado a una mayor escala en que la historia, y con ella la religión, han marcado el desarrollo de la conducta del ser humano hasta llegar a la actualidad, bien como algo todavía presente o bien como residuo de nuestro pasado.

La psicogeografía (Ellard, 2016) también ha tenido influencia en alguna de las piezas. Mediante ella se ha entendido el peso de los lugares que nos rodean en relación a nuestros recuerdos y emociones, siendo capaces incluso de actuar como detonante para el recuerdo de momentos en nuestro pasado.

Finalmente, ha resultado interesante el pensamiento sufí, basado en el desarrollo personal como forma de trascender (Schimmel, 2000) que sin embargo en este proyecto ha sido entendido como la búsqueda de conocimiento y cultura general para una toma de conciencia.

En relación a lo anterior, también ha sido utilizado el concepto de tábula rasa, entendido como el borrón y cuenta nueva. En este caso ese reinicio es el paso que continúa a la toma de conciencia en el camino de búsqueda de los espacios límite. Muchos de estos términos han sido utilizados como referente a la hora de escoger el modo de representación del tema en las distintas obras, así como en el proyecto general.

Los Cuentos del Mulá Nasrudin han sido de gran relevancia en la propuesta por el uso de la metáfora y el simbolismo junto al humor en la narración de historias para la transmisión de conceptos de carga filosófica elevada.

En cuanto a estética, son referentes artistas como James Lee Byars, Joseph Beuys, Donald Judd o Robert Ryman. Es interesante de ellos el uso de gamas cromáticas claras o los distintos materiales para representar en las obras, como en el caso de Byars con la tela o la madera. De su obra *Description of Torino Exhibit (Castello di Rivoli)* (1989) es interesante el uso del texto, del material escrito expuesto como obra, pues las palabras así como su graffa contienen un gran valor expresivo. En el proyecto, el conocimiento y con ello las palabras que lo expresan, son el hilo que une cada una de sus obras, teniendo un gran peso en cada una de las salas que lo componen. Son las palabras aquello que expresa sentimientos, ruegos, anhelos, así como todo lo que conforma la historia y conocimiento del mundo. Es aquello que el proyecto ensalza. Y esta obra, a causa de su valor estético y conceptual, ha resultado muy interesante para su planteamiento.



Fig. 5. Lee Byars, J. *The Unicorn horn in the white circle* (1984) Técnica mixta.



Fig. 6. Lee Byars, J. *Description of Torino Exhibit (Castello di Rivoli)* (1989) Trabajo sobre papel.

De la obra *Langhaus* de Joseph Beuys es interesante cómo muestra el objeto mediante un expositor como parte de la obra, aportándole nuevos matices y creando conexiones que aportan un mayor valor conceptual a la obra. De nuevo, los materiales y gamas cromáticas son influyentes en el proyecto por su relación con la naturaleza y materias primarias.

Del mismo modo, se ha tomado como referente la obra *Untitled* (1991) de Donald Judd. El uso de cubículos a modo de estantes, la transformación de un elemento de mobiliario de modo que le sea aportado un nuevo sentido, la búsqueda de estética en el juego, han sido cuestiones a destacar a la hora del planteamiento de la propuesta así como de su desarrollo.



Fig. 7. Beuys, J. *Langhaus* (1921-1986)
Madera, cristal, fieltro, óleo y papel.

Finalmente, de la obra *Classico 5* de Robert Ryman (1968) es interesante de nuevo el uso de cubículos. En este proyecto se habla de los distintos grupos que conforman la sociedad y son representados en la propuesta mediante diferentes espacios a modo de cuadrículas que se observan en sus obras. En este referente, así como en los anteriores, se nos muestran a su vez particiones del espacio mediante urnas, vitrinas, elementos geométricos, etc.

Se puede observar un interés por la distribución espacial y aquello que se puede expresar mediante ella al tiempo en que se persigue un sentido estético en la materialización de las obras.

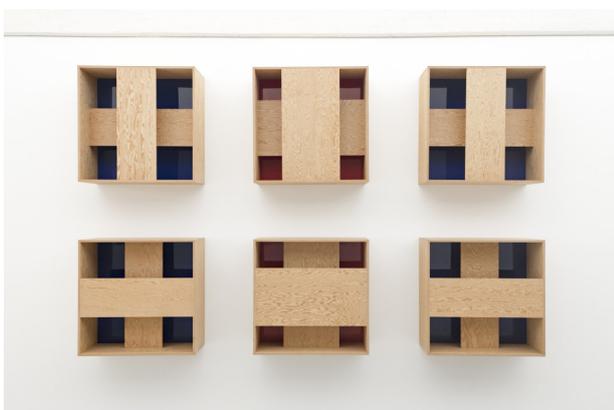


Fig. 8. Judd, D. *Untitled* (1991.)
Madera contrachapada de abeto Douglas y plexiglás;
6 cajas.



Fig. 9. Ryman, R. *Classico 5* (1968)
Acrílico en 12 hojas de papel.

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto consta de un recorrido a lo largo del cual se trata de poner en valor la idea desarrollada en términos de experiencia. A lo largo de cuatro estancias, las obras realizadas (las cuales, dada la envergadura del proyecto serán presentadas una de forma física y las cuatro restantes mediante modelados 3D) crearán una escena en la que las distintas culturas así como disciplinas artísticas insten al espectador a la reflexión y a la toma de conciencia como herramienta para encontrar los espacios límite, entendidos como aquellos libres de civilización o conocimiento en los cuales sea posible construir nuevas ideas. Pues al contrario de como decía Homero en la *Ilíada*, “el gobierno de un soberano puede paliar cuestiones concretas limitadas en su contexto, pero a largo plazo, es él mismo quien resulta limitante”. (de la Boétie, 2020) Es necesario recalcar que para la búsqueda de dichos espacios es necesaria una toma de conciencia del resto de ellos, así como de aquello que suponen en cuanto al contraste de todos sus factores mediante un análisis crítico de los mismos. (Balseca, , Logroño y Triviño, 2017)

En este recorrido, encontramos cuatro salas negras de distintas dimensiones en las que las obras se van sucediendo de forma interconectada.

La primera sala nos muestra la primera obra, en la que mediante la referencia a un juego de lógica, se nos plantean las distintas particiones en las que el mundo se encuentra dividido, a modo de introducción a las tres siguientes estancias. Acompañada de varios textos (a primera vista ininteligibles) la pieza pone en alza el conocimiento de los distintos grupos al tiempo en que es el espacio vacío el que marca el sentido.

La siguiente sala es la que inicia al espectador en la historia y la que lo sumerge en ella. Encontramos una estancia cuya pared frontal está repleta de estantes con pergaminos, y a sus lados dos mesas con plumillas preparadas para que aquél quien se encuentre en ella pueda escribir en los mismos sus ruegos y lamentaciones, que tomarán su función en la sala contigua. En ella, observamos la pieza N.3 formada por mármol blanco tallado en sección circular y con una serie de cortes que hacen que su superficie se asemeje a un mapa, en cuyas rendijas aquél que recorra las estancias pueda depositar el papel que anteriormente ha escrito. De la zona inferior de la escultura emana el único foco de luz de la estancia, que eleva la pieza como si de una reliquia se tratase.

A continuación, una última sala cubierta por montañas de ceniza cierra el ciclo poniendo la obra en contacto con la performance. En ella se encuentra una cámara crematoria en la que una vez al año, una serie de performers recolecten e incineren los papeles que a lo largo de todo ese tiempo hayan sido depositados en la obra anterior, creando un rito, elevando la experiencia y dándole la esencia de culto que la acompaña.

Mediante todo ello pretenden mostrarse las interconexiones entre los distintos grupos y por ende individuos que componen la sociedad y que a su vez podrían ser considerados como infinitas fuentes de saber. Así como para el pensamiento sufi la experiencia es aquello que permite el trascender, puede serlo el conocimiento de aquello que nos rodea. Y es que el ser humano vive en constante búsqueda de respuestas. Sin embargo, no debemos dejar que nuestra ansia por conseguir las nos estanque en teorías satisfactorias, sino que debemos emprender una búsqueda activa, incluso a riesgo de que sus frutos no sean los deseados. Debemos con ello tratar de llegar a espacios vacíos en los que alcanzar respuestas propias y reales, descartando el conformismo como forma de parche, ya que solo así conseguiremos avanzar.

3- Búsqueda y preparación de materiales.

En esta fase se han buscado los materiales para la producción de la obra física, así como los distintos recursos para la realización del proyecto, incluyendo un modelador 3D y una imprenta en la que imprimir la publicación que la acompaña.

A su vez, se han establecido los distintos softwares mediante los cuales se han producido las distintas partes, habiendo sido utilizados los siguientes:

- “Adobe Photoshop”
- “Adobe Indesign”
- “Adobe Illustrator”
- “Autodesk 3ds Max”
- “V-Ray”

4- Búsqueda de textos complementarios a la obra. Estos textos forman parte de distintas culturas, religiones, o pensadores de la historia, que hablan sobre cuestiones de carácter trascendental o de reflexión personal. Realización de un registro de todos ellos para la posterior implementación en la obra y publicación correspondiente a la misma.

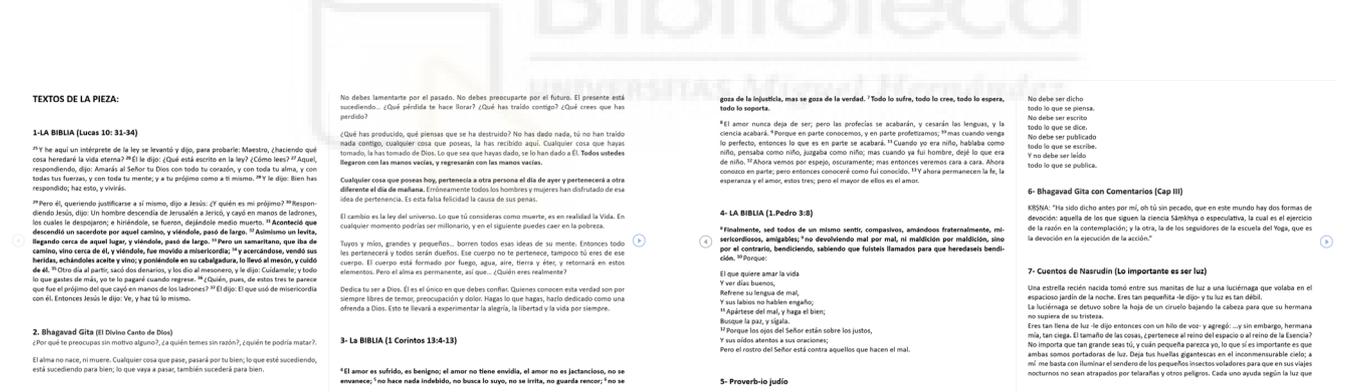


Fig. 14.

Fig. 15.

Fig. 14-15 –Capturas del documento de recopilación de textos.

5- Trabajo en equipo con diseñador 3D para la realización de las maquetas. Incluyendo realización de planos acotados, reuniones, documentos descriptivos, pruebas, y el proceso de producción del modelado mediante el software "Autodesk 3ds Max"

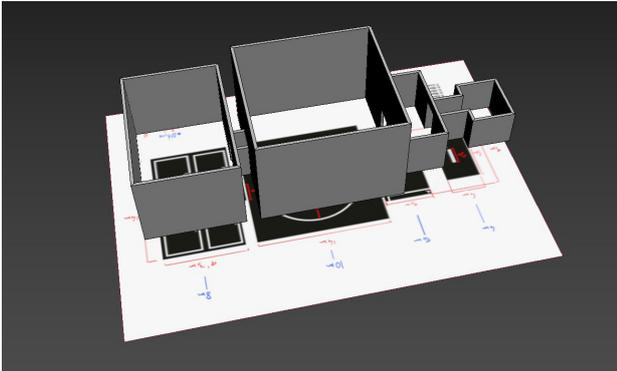


Fig. 16. Modelado del escenario.

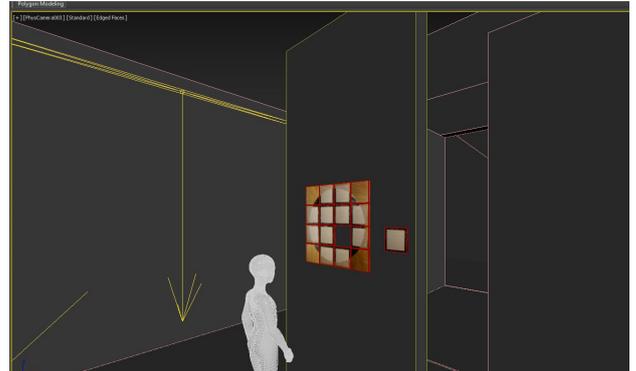


Fig. 17. Luces y texturas del escenario 1.



Fig. 18. Luces y texturas del escenario 2.



Fig. 19. Set del escenario 3.

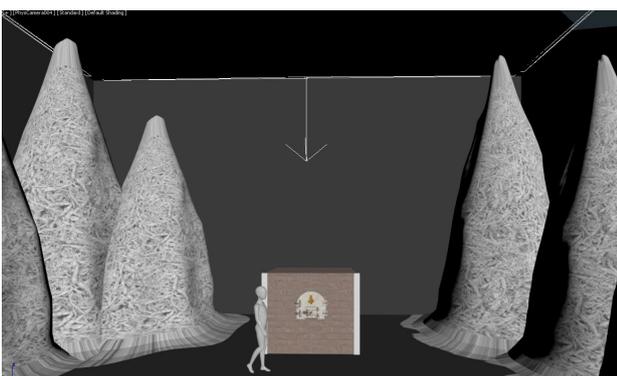


Fig. 20. Luces y texturas del escenario 4.

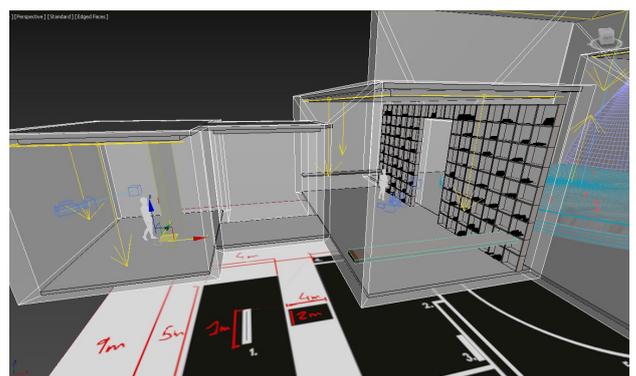


Fig. 21. Cámaras del escenario.

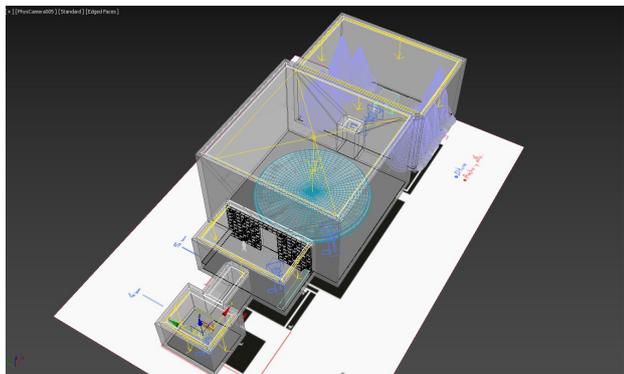


Fig. 22. Corrección y renderizado final.

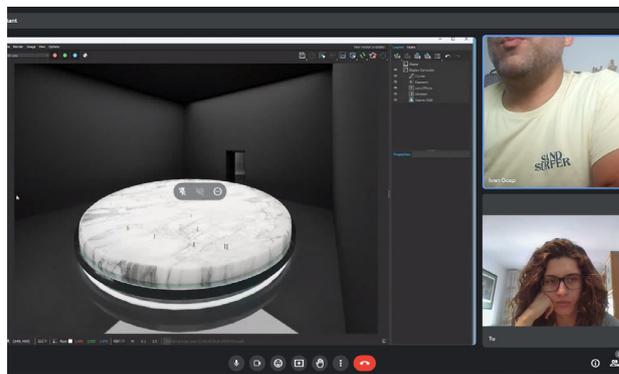


Fig. 23. Captura de uno de los meets realizados para la creación del modelado 3D.



6-Producción de la obra (búsqueda de materiales, corte, lijado, barnizado, boceto sobre las maderas, imprimación, dorado, escritura de los papeles, montaje, etc.)



Fig. 24. Búsqueda, corte y lijado del material. 18 tablas de madera.



Fig. 25. Bocetaje e imprimación de las tablas.



Fig. 26. Barnizado del material por la cara trasera.

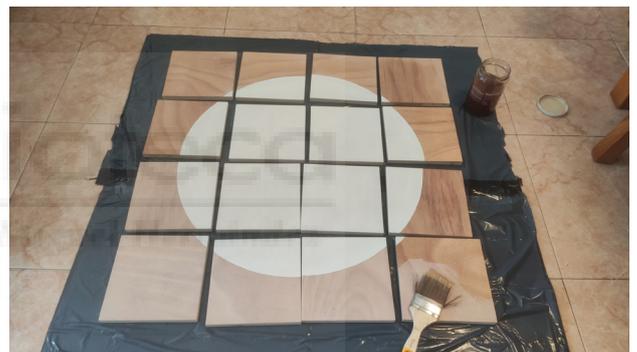


Fig. 27. Barnizado por la cara principal.



Fig. 28. Dorado en Pan de Oro de los distintos fragmentos.

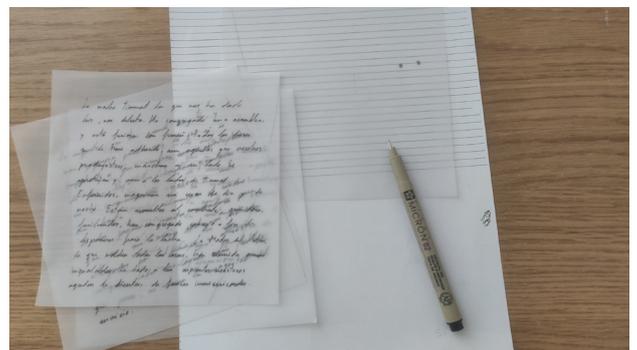


Fig. 29. Corte y escritura de los textos apreciados en la obra.

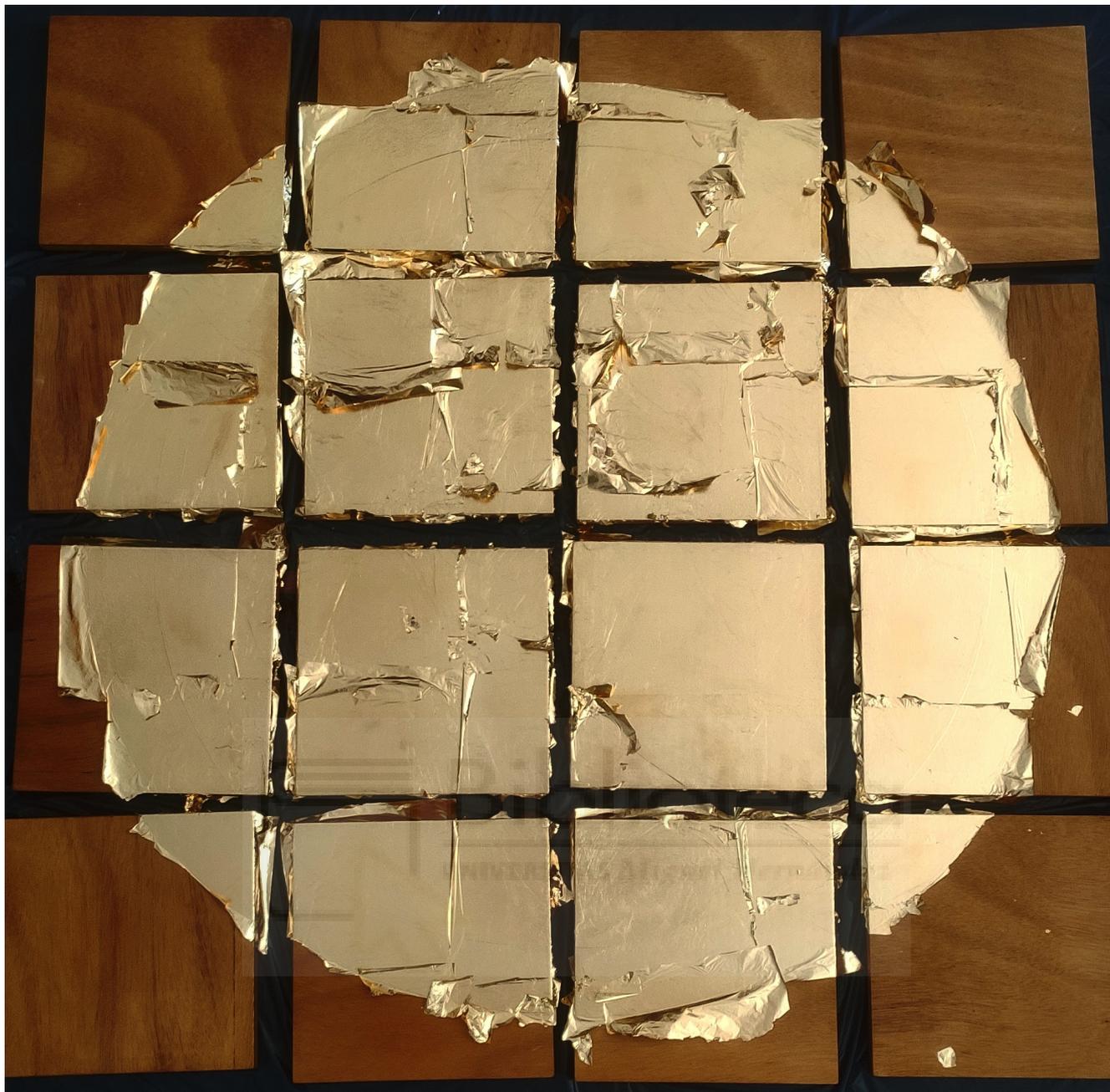


Fig. 30. Retirada de los sobrantes de Pande Oro tras un día de secado.



Fig. 31. Previsualización de diatintospapeles sobre la obra.

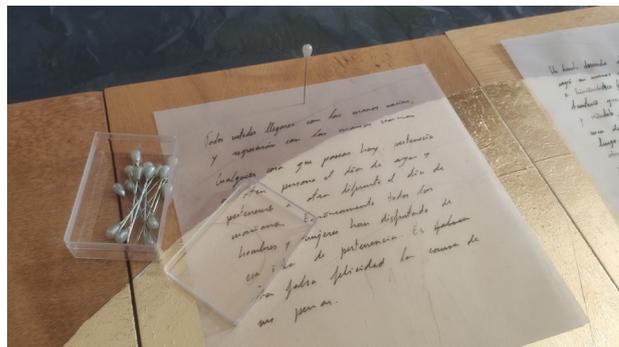


Fig. 32. Montaje de los papeles escritos sobre la obra.

7- Digitalización de las configuraciones de la obra destinadas a la creación de la publicación complementaria.



Fig. 33. Digitalización en plató de las configuraciones de la obra.



8- Maquetación de la publicación mediante “Adobe indesign”.

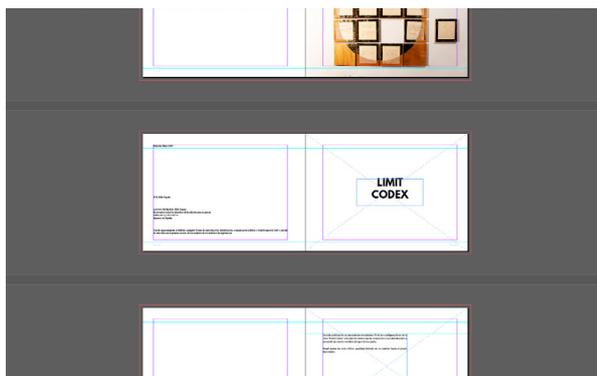


Fig. 34. Edición de la publicación en Adobe Indesign.

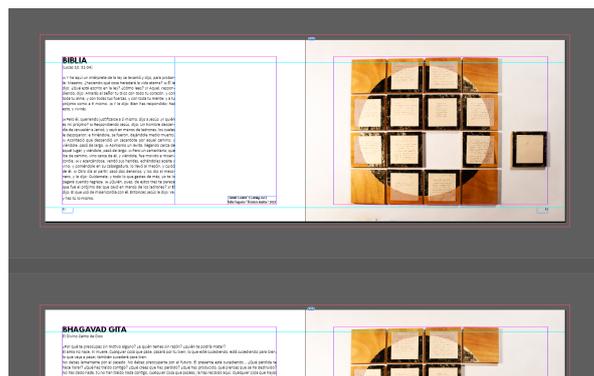


Fig. 35. Edición de la publicación en Adobe Indesign.

9- Impresión de la publicación en imprenta.

La publicación que acompaña a la obra (Ver anexo) ha sido llevada a imprenta y ha sido realizada en físico.

Se han seleccionado los tipos de papel y gramajes adecuados y se ha trabajado en contacto con los encargados de impresión para un resultado óptimo.



RESULTADOS

MAQUETA 3D DEL PROYECTO

Dada la envergadura del proyecto, este es planteado mediante un modelado 3D de las estancias y obras que lo configuran. Si bien todas ellas conforman el proyecto “Codex Limitum” cada una de ellas ha sido nombrada a su vez de forma independiente, dotándolas así de personalidad propia.



Fig. 36. Visualización 3D del proyecto.

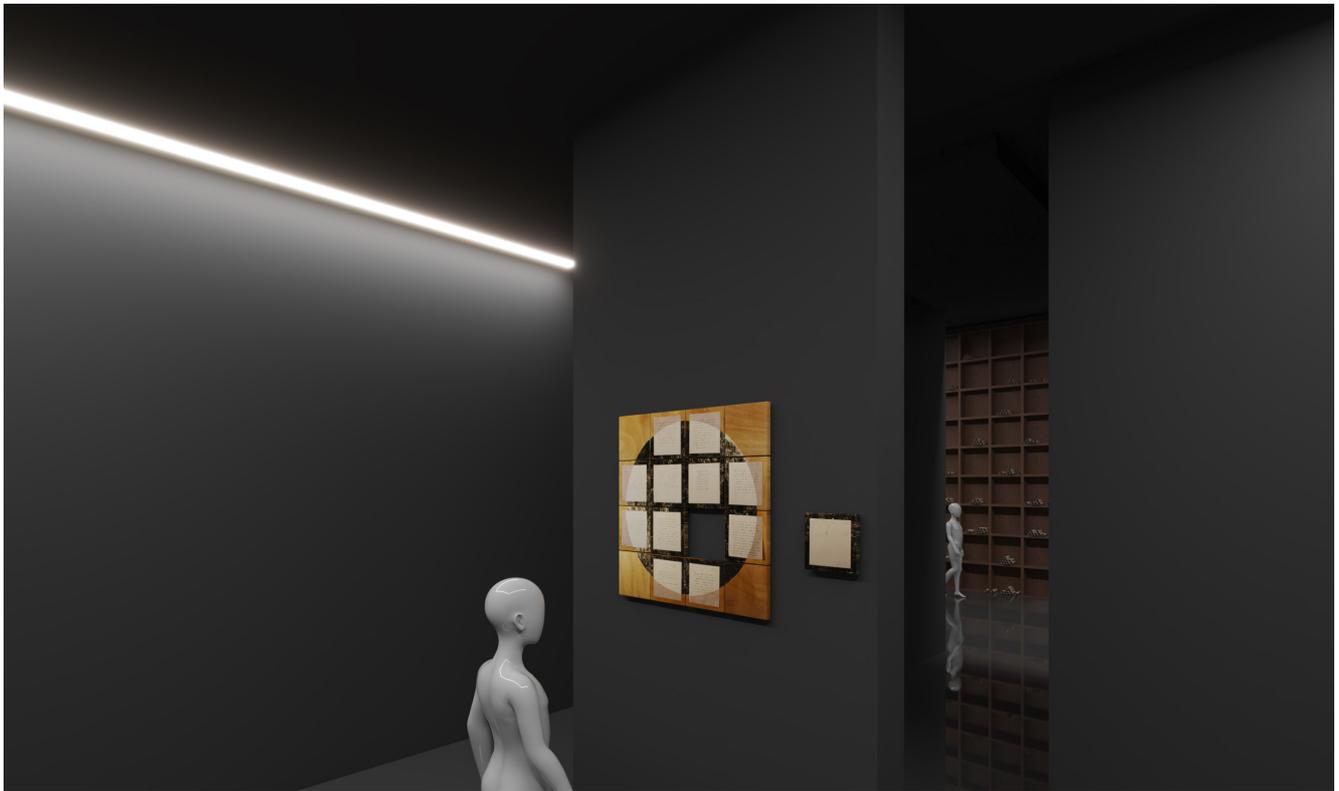


Fig. 37. Sala I
"Codex Limitum"

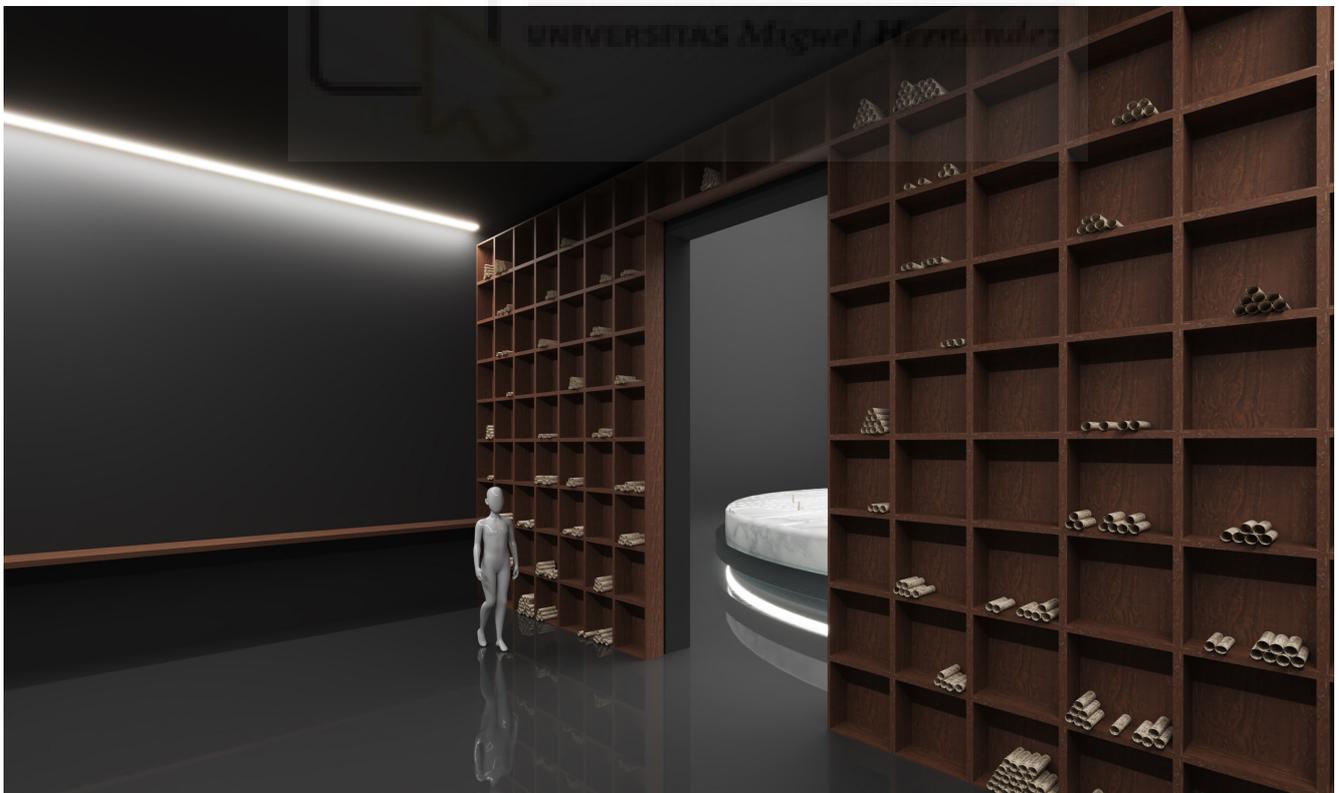


Fig. 38. Sala III
"Resiliunt locus"



Fig. 39. Sala II
"Mentium"

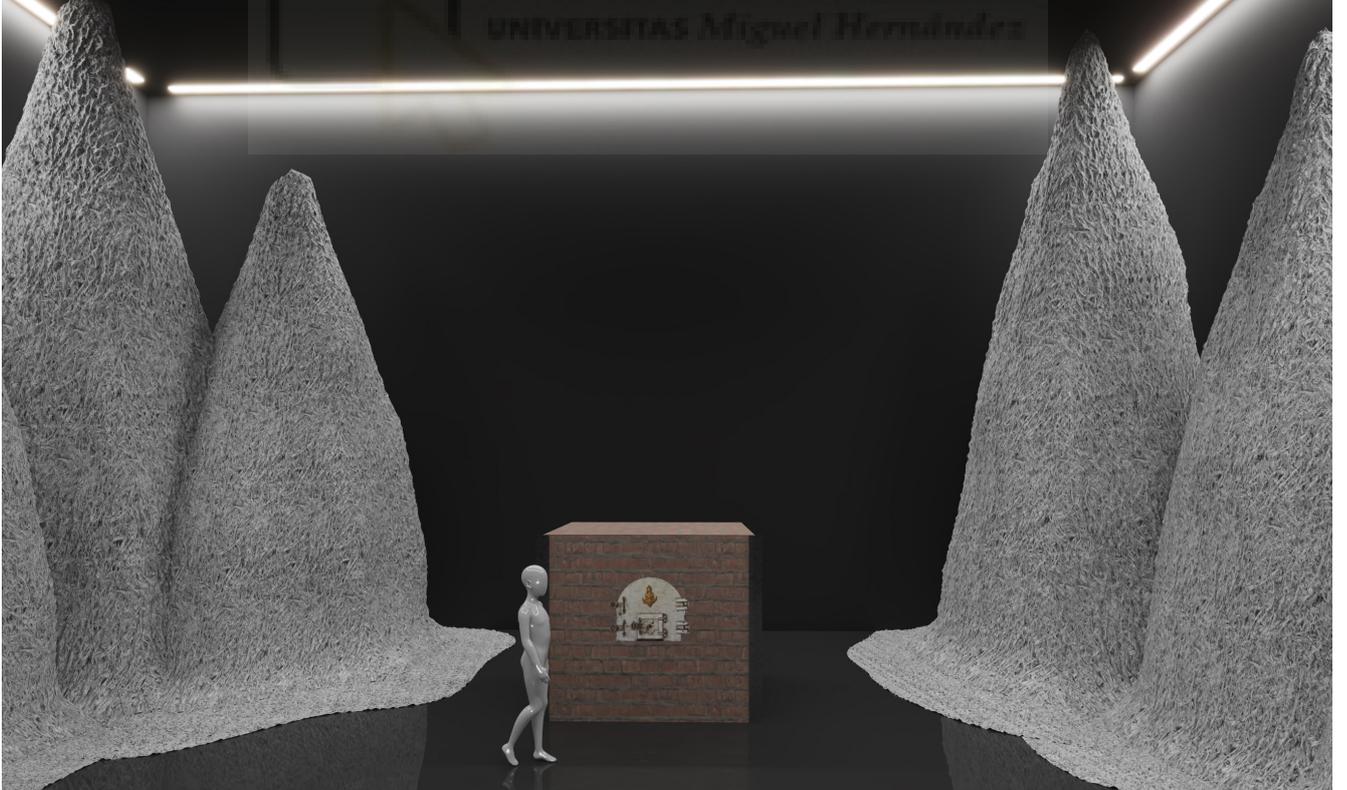


Fig. 40. Sala IV
"Crematorium"

“CODEX LIMITUM”

La obra “Codex Limitum”, pieza principal del proyecto y ubicada en la primera estancia del mismo, ha sido realizada de forma física. En la imagen se aprecia la que es mostrada como su configuración original, sin embargo está diseñada para que en cada una de sus muestras, sus partes puedan ser ubicadas en distintos lugares. En la publicación que es mostrada a continuación, aparecen representadas 25 de ellas, así como los distintos textos que la acompañan. (Ver anexo)



Fig. 41. Segura Fernández, Júlía. *Codex Limitum*. (2023)
Técnica mixta.
80x 80cm



Fig. 42. Portada de publicación.
Segura Fernández, Júlía (2023) *Codex Limitum: De lugares y espacios límite*.



BIBLIOGRAFÍA

- Astey, L. (1989). Enuma Elish. México DF: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Balseca, J. C. M., Logroño, P. A. H., & Triviño, A. S. B. (2017). Escuela de Frankfurt: Teoría Crítica. Revista Publicando, 4(12 (2)), 136-150. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Bey, H. (2014). La zona temporalmente autónoma. Devenir. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Bustos, G. El opio del pueblo recargado. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- de La Boétie, É. (2020). La servidumbre voluntaria. Página Indómita. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Ellard, C. (2016). Psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y en el corazón. Madrid: Editorial Ariel. [\(en línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- F.Lara. (1983) Poema de Gilgamesh: Estudio y traducción. Mosterín.
- Judge, W.Q. (2007). Apuntes sobre la Bhagavad-Gita. Esperia, editorial teológica. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Mazadiego Martínez, L. F., & Puche Riart, O. (1998). Mitología del oro: el oro y el sol. Boletín geológico y minero, 109(5-6), 209-220. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Infancia y aprendizaje, 4(sup2), 13-54. [\(en línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Schimmel, A. (2000). Sufismo. Introducción alla mistica islamica, a cura di R. Tottoli. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Spang, K. (1986). Aproximación semiótica al chiste. [\(En línea\)](#) Visto el 25/05/2023
- Valera, R. (1960). La Biblia. Sociedades Bíblicas en América Latina.