

tf g

memoria

bellas artes



MENCIÓN: _____

TÍTULO: _____

ESTUDIANTE: _____

DIRECTOR/A: _____



PALABRAS CLAVE: _____

RESUMEN: _____



Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Este proyecto trata de generar y construir una historia que consiga transmitir la sensación de desorientación bajo un enfoque poético y en la que trato el tema del alter ego que crea un doble pensar o doble sentido en la historia que envuelve este proyecto. Se materializa a través de una instalación que se funde con el happening, con el fin de provocar en el espectador cierta percepción sensorial de desorientación, y a su vez, insinuar una armonía que lleve al equilibrio entre las piezas como paradoja.

Las piezas funcionan individualmente; devienen escenarios de la luz, de tal modo que son las propias piezas y los reflejos conseguidos por el resto de materiales refractantes aquellos que iluminan y crean sombras en el espacio expositivo para generar un ambiente especial y espectral en una sala oscura.

También se dota de movimiento a algunos de los elementos y se invita al espectador a participar en la obra con la ayuda de un micrófono y amplificadores que harán sonar sutilmente una guitarra eléctrica.

Mediante la técnica poética del *Haiku* se describe cada uno de los escenarios.

Los versos hablan de la luz como energía, que dependiendo del escenario en el que se encuentre evoca diferentes estados anímicos. Utilizo la polisemia conceptual con la intención de sugerir un doble potencial en el sentido de (la) su lectura.

La disposición en el espacio expositivo se hará de manera que las piezas insinúen un recorrido circular o en bucle y que el espectador pueda caminar alrededor de ellas. La expresión "caminar en círculo" implica el hecho de estar perdido o desorientado, pero bajo un sentido zen o budista la forma es el vacío y el vacío es la forma, es decir, que todo ocurre en el vacío y sin él nada ocurriría, por ese motivo las piezas tienen un orden con el que queda insinuado ese vacío esencial que aturda, disloca y excita el sentido de este proyecto.

La cuadratura del círculo es el título elegido porque es un problema matemático irresoluble de geometría que consiste en hallar con regla y compás un cuadrado que posea un área que sea igual a la de un círculo dado pero solo se consigue hallar por el método de sucesivas repeticiones.

2. REFERENTES

REFERENTES TEMÁTICOS

LA CUADRATURA DEL CÍRCULO. Se denomina **cuadratura del círculo** al problema matemático irresoluble de geometría consistente en hallar con solo regla y compás un cuadrado que posea un área que sea igual a la de un círculo dado. Solo se puede calcular por el método de repeticiones sucesivas.

RED ARMY Documental que narra los destinos cruzados de la Unión Soviética y del equipo de hockey sobre hielo conocido como "El ejército rojo": una dinastía única en la historia del deporte. El ex-capitán del equipo, Slava Fetisov, evoca su trayectoria fuera de lo común: primero adulado como un héroe nacional y luego condenado como enemigo político. Ese "Ejército rojo" es uno de los protagonistas de la historia social, cultural y política de su país: al igual que la URSS, pasa por una época de grandeza y luego llega la decadencia, y finalmente los cambios que trae la Rusia contemporánea. "Red Army", presentado por Werner Herzog y el productor Jerry Weintraub, cuenta la extraordinaria historia de la Guerra fría sobre el hielo y la vida de un hombre que se atrevió a enfrentarse al sistema soviético.

Según el budismo las **cuatro nobles verdades** son:

1. Toda existencia es sufrimiento (duḥkha).
2. El origen del sufrimiento es el anhelo (o deseo, sed, "trisa").
3. El sufrimiento puede extinguirse, extinguiendo su causa.
4. Para extinguir la causa del sufrimiento, debemos seguir el **Noble camino óctuple**.

ÁLTER EGO (del latín *alter ego*, "el otro yo") es un segundo yo, que se cree es distinto de la personalidad normal u original de una persona. El término fue acuñado en el siglo XIX.

En el caso de este proyecto hablo de mi alter ego comparándolo con ciertas cualidades que me recuerdan a ese mejor amigo o amado del que no me puedo separar aunque no esté con él ya que mi alter ego tiene que ver con la música porque es sin duda lo que más me recuerda a él. Muchos artistas musicales han hecho uso del escenario o la pantalla tanto para entretener al público, como para explorar nuevas identidades de sí mismos como por ejemplo *John Frusciante* con su disco en solitario *Niandra Lades* o los Beatles, quienes grabaron e interpretaron como *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* con el fin de "*alterar nuestros egos, liberarnos y tener mucha diversión*". También fueron unos de los pioneros en utilizar el acople de guitarra en su canción "I Feel Fine".

El **acople**, también conocido como **retroalimentación acústica** o **efecto Larsen**, es un fenómeno producido por la realimentación (feedback) que ocurre en un sistema cuando una determinada fuente recoge su propia señal, reintroduciéndola en el sistema. En el caso de una señal acústica, el resultado es un pitido característico muy molesto que aumenta su volumen progresivamente. En el caso de una señal de vídeo, la imagen aparece repetida dentro de sí misma recursivamente.

El caso más típico es el acople acústico entre un micrófono y un altavoz. En este caso, se produce *acople* cuando un micrófono recoge el sonido proveniente de uno o varios altavoces.

EL HAIKU es una técnica de poesía japonesa y su medida silábica es de (5-7-5). Se trata de poemas de carácter descriptivo y que suelen tratar temas de la naturaleza. La realidad que representan no se muestra totalmente, sino que se sugiere a partir de unos pocos elementos. El personaje poético no habla directamente de sus sentimientos, aunque la actitud hacia el mundo observado es sentimental. Por ese motivo he elegido el haiku para describir de manera sugerente la realidad que esconden las piezas de este proyecto y gracias a la polisemia en las palabras que sugieran un doble sentido para enfatizar la polaridad que envuelve este proyecto.

Un viejo estanque.

Se zambulle una rana:

ruido del agua.

Bashó.

LOS CUATRO CANONES DE LA ESTÉTICA TAOISTA.

RESONANCIA. Relación de las múltiples energías en el Universo.

RITMO VITAL. Descripción de la resonancia como vibraciones y movimiento.

RETICENCIA. Insinuar sin decir algo.

VACÍO. Todo ocurre en el vacío y sin él nada ocurriría. El blanco necesita del negro para existir.

CULTURA PSICODÉLICA Y CONTRACULTURA. Las culturas cambian y con ellas la relación entre lo oficialmente establecido y reconocido y lo emergente que se le opone para plantear nuevas opciones. Tradicionalmente, se denomina contracultura lo que se opone o choca con las normas y criterios oficiales. Su existencia es condicionada de cierta convergencia de personas, como número e impacto. Incluso si no se trata de grupos organizados, se trata de “comunidades” emergentes, en cuyo marco difuso e inestable se comparten valores y proyectos. Aunque es un fenómeno que se deja ver desde que los criterios de evaluación de la expresión se vuelven impositivos, es un término que comenzó a usarse en los años cincuenta. Integra expresiones culturales beat, pop, hippie, glam, punk y sus desarrollos ulteriores. Sus manifestaciones son por lo general de arte, aunque se trata de un arte que no necesariamente es legitimado por las instancias culturales establecidas. Se usan también términos como “culturas alternativas” o cultura underground.

DESORIENTACIÓN

La importancia de lo visual en nuestra sociedad, ha dotado de un poder comunicativo a actividades como el diseño, el arte y la publicidad, tanto que pueden llegar a considerarse sistemas de control social. Esto unido a la cantidad de información e imágenes que nos bombardean diariamente y a la que tenemos acceso por los nuevos medios como internet, crean un sentimiento de desorientación producido por la sobre-información.

Este sentimiento global, se ha convertido en una fórmula de trabajo en varios campos de la comunicación creando confusiones y engaños que se utilizan con distintas intenciones pero algunos artistas lo han utilizado en su contra.

REFERENTES VISUALES Y CONCEPTUALES

ARTE DE LA DESORIENTACIÓN

DAVID ASKETVOLD. Artista canadiense que comenzó su vida artística a través de la pintura, para más tarde convertirse según sus propias palabras en "maestro planificador" para sus alumnos con obras que eran categorizadas como experimentos o inventos interdisciplinarios de instalación, video, fotografía y story art. El libro de Kandinsky "*Hacia lo espiritual en el arte*" ayudó a formar la disposición de Asketvold y que podría describirse como artista teosófico. También fue influenciado por el libro de *Hacia lo espiritual en el arte* como "la Biblia del arte abstracto" y por expresionistas abstractos americanos contemporáneos como Jackson Pollock y Willem de Kooning.



David Asketvold "*Two Hanks*"
(1979)
Performance, instalación.

Esta performance es una especie de invocación de dos cantantes de country que son como polos opuestos; Hank Williams y Hank Snow, el primero alcohólico, el segundo abstemio.

La obra consta de una tarima y un canal de baja frecuencia. Sobre ellos se encuentran dos bloques de hielo seco sobre el que vierte líquido de cerveza en uno y agua en otro creando una columna de niebla fantasmal mientras toca una guitarra y suena una voz que repite el nombre de estos cantantes. Un enfoque multimedia de instalación de sonido, lenguaje, video y los elementos envolventes teatrales con el fin de unir a estos dos artistas y que se genere un equilibrio.

TONY OUSLER. 1957, Nueva York, Nueva York, Estados Unidos. Artista multimedia especializado en instalaciones, performance y video creaciones. Fue alumno de David Asketvold el cuál fue su máximo influyente en su carrera artística.



“The loner” (el solitario).

1980.

Videoarte. Video (Betcam Digital y DVD)

29'56”

En esta pieza dota a la obra de una narrativa de obsesiones macabras y la alienación sexual mediante la instalación de objetos encontrados el dibujo y el collage. Utiliza juegos de palabras y objetos con un toque de humor negro para llegar a un final en la historia que es en el caso de esta obra vivir una vida maravillosa con anillos con un sentido irónico.

MIKE KELLY. Artista estadounidense. Su obra consistía en instalaciones con objetos encontrados, pancartas textiles, dibujo, collage y video.

“Los adolescentes conocen las reglas pero no encuentran razón para seguirlas. Si el arte adulto tiene que implicarse en cuestiones de fe y creencias, prefiero hacer arte adolescente porque no tengo fe ni creencias”.

En contraparte del arte americano por excelencia el expresionismo abstracto y el minimalismo, surge una propuesta *sucia*, visceral y contundente. Un arte mezcla del kitsch, de los recuerdos de la infancia, de la cultura pop, del *all american style*, del *gore* y algo naif: dos artistas referentes, Paul McCarthy y Mike Kelley.



“Day is done” (2005-2006).

Multimedia.

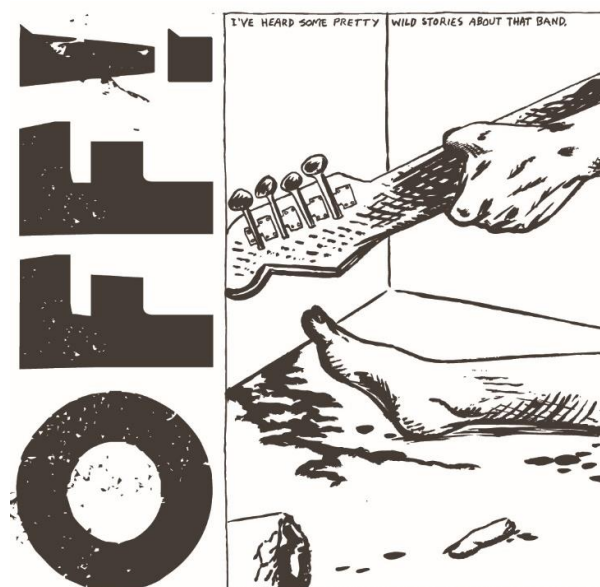
Galería Gagosian de Nueva York.

Esta obra multimedia que se desarrollada como una serie de episodios que forman una narrativa suelta que tratan temas como el trauma, el abuso y la memoria reprimida se refractan a través de la experiencia personal y la masa-cultural en 25 estaciones de visualización escultóricas con la intención de crear una especie de montaje fílmico especializado: un largometraje compuesto por varias escenas simultáneas y secuenciales que juegan en el espacio arquitectónico.



Mike Kelley - Deodorized Centrall Mass With Satellites

RAYMOND PETTIBON. Nació en Tucson, Arizona 1957. Comenzó su andadura artística a finales de los años 70 dibujando portadas de discos, carteles de conciertos y *flyers* para grupos musicales de la escena punk rock de Los Ángeles como *Black Flag* o *Minutemen*. A finales de los años 80 empezó a exponer en galerías y desde entonces su trabajo ha ido evolucionando y tocando diferentes disciplinas además del dibujo, como por ejemplo el video, la instalación y la pintura mural. Sus dibujos suelen ser monocromos y utilizaba el collage y el puzzle para hacer composiciones. En cuanto al componen textual al igual que en sus imágenes busca la polisemia para sugerir significados diferentes a los de las imágenes y textos originales. Utiliza tanto un lenguaje de tipo corriente como un lenguaje culto al estilo del inglés antiguo.



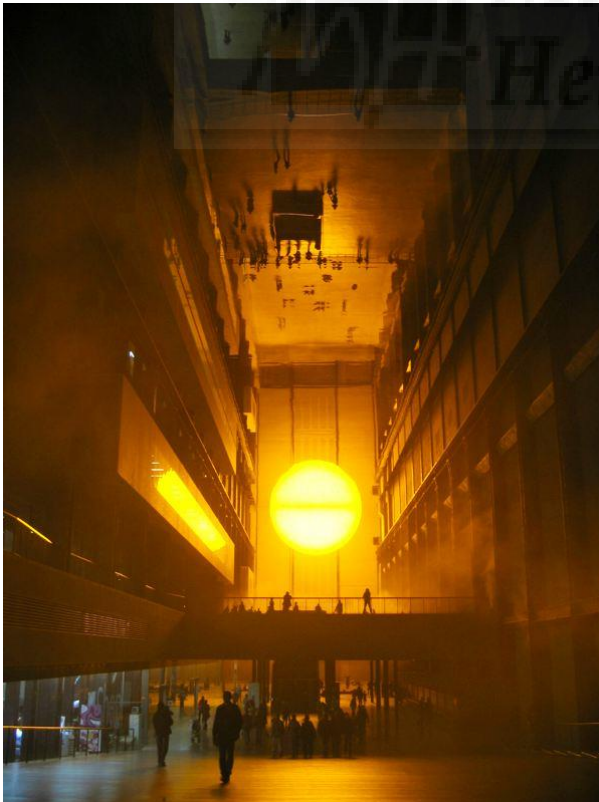
ARTE POVERA. También llamado arte pobre por utilizar materiales humildes y pobres, generalmente no industriales (plantas, sacos de lona, grasas, cuerdas, tierra, troncos), de los que se valoraban los cambios a medida que se iban deteriorando, es decir, se transformaban.

MARIO MERZ (1925) destaca entre los artistas italianos que han practicado este arte. Sus obras parten de una ley estructural muy elemental, la del matemático medieval Fibonacci, para quien el desarrollo derivaba no de la simple sucesión de números, sino de la progresión en la cual cada número resulta de la suma de los dos precedentes. En los años sesenta (1960), junto con otro artista alemán, Wolf Vostell, y los vieneses del grupo Fluxus, Beuys llevó a cabo ininidad de *Happenings* en los que se hacía patente su marcado inconformismo.

ARTE PERCEPTUAL

Rudolf Arnheim llama así al hecho hipotético de que en la formación de perceptos o en la captación de las características estructurantes de la forma, intervienen los mismos mecanismos mentales que en la formación de los conceptos llamados "intelectuales".

OLAFUR ELIASSON. Copenhague, 1967. Es un artista danés conocido por sus esculturas e instalaciones a gran escala, realizadas con materiales como la luz y el agua, y por sus juegos con elementos como la temperatura del aire para sorprender al espectador. Olafur ha desarrollado diversos experimentos con la densidad atmosférica en espacios expositivos. *Room For One Colour* (1998) era un pasillo iluminado por tubos de monofrecuencia amarilla, los participantes se encontraban en una habitación llena de luz que afectaba la percepción de todos los demás colores.



*The weather project, Tate Modern
Escultura. Iluminación.*

LA MONTE YOUNG. Nació en Berna, Idaho, 14 de octubre de 1935) es un compositor y músico estadounidense, generalmente reconocido como el primer compositor minimalista. Sus obras han sido incluidas entre las obras más importantes y radicales después de la Segunda Guerra Mundial, calificadas como *avant-garde*, música experimental o música drone. Tanto sus composiciones proto-Fluxus como *minimal* ponen en tela de juicio la naturaleza y la definición de música y, a menudo incluyen elementos típicos de las performances.



La Monte Young y Marian
Zazeela,
Dream House, 1990.
Colección MAC Lyon.
Vue de l'Exposition du 28/09
au 30/12/2012 au MAC Lyon.
© foto: Blaise Adilon.

La *Dream House* es una instalación de luz y sonido creada por La Monte y con la colaboración de Maria Zazeela que hizo que la música moviera los móviles colgantes de un modo apenas perceptible. Esta es una experiencia que invita a la reflexión, con lo cual el oyente está atento a su ser interior como a la música.

UNIVERSITAS
Miguel
Hernández

3. JUSTIFICACION DE LA PROPUESTA

Con este proyecto transmito una situación personal que la describen cuatro piezas de instalación escultórica mediante la técnica del ensamblaje y el *ready-made* donde los elementos cuentan la historia a través de un enfoque simbólico y que se describe a través de la poesía japonesa del haiku.

En cada una de las piezas se tratan una serie de conceptos claves:

Primer escenario. VACÍO – CÍRCULO.

Luz elevada.

Silencio de ausencia

vacío oscuro.

Está representado por un foco de luz que es una linterna de cabeza y que dibuja un círculo en el suelo. Lo que evoca a la repetición y el movimiento circular. El vacío es la ausencia que la luz ilumina. La ausencia es el silencio.

Segundo escenario. JAULA - RECUERDO – SOL:

Jaula que gira.

Recuerdo enloquece

luz suspendida.

La jaula encierra a la luz y en este escenario la luz sale del móvil como un dispositivo en el que almacenamos recuerdos. Con él se ilumina la jaula dejando en la sombra la silueta del sol. Las estrellas son los únicos cuerpos del Universo que emiten luz. El Sol es fuente de energía, que se manifiesta, sobre todo, en forma de luz y calor. Y tiene un movimiento rotatorio por eso la jaula gira y hace que la luz vea más allá debajo de la jaula hay una caja de Coca-Cola que hace alusión a la tarima en la que los MC's hacen sus beats o donde se sube alguien para manifestarse contra la sociedad y contra lo comercial como puede ser el trap rap reguetonero que invade el panorama musical.

Tercer escenario. VOZ Y GUITARRA – AMPLIFICADOR – PEDALES - PSICODELIA - CADENAS.

Voz que estremece

sonido psicodélico

la luz cautiva.

La voz es el micrófono que se conecta al amplificador al igual que la guitarra. Ésta también está conectada a una pedalera que distorsiona el sonido y se pueden conseguir diferentes efectos. Cuando hablas por el micrófono se produce un acople que hace sonar la guitarra haciendo referencia a la psicodelia como un tipo de música que está inspirada o influenciada por la cultura psicodélica y que intentan replicar y/o realzar las experiencias con drogas psicodélicas que “manifiestan el alma” este efecto de sonido es considerado un error pero en realidad no lo es. Estos elementos están metidos en una caja de DM que es un material que se fabrica principalmente con viruta o serrín fino de pino y que utilizo para crear acústica en el

sonido conseguido. Por último la luz ilumina unas cadenas que están en la parte frontal de la caja y que tienen las formas del cuadrado y del círculo lo que hace referencia a las formas que aparecen en este proyecto y que con su sombra unen las demás luces y sombras generadas por el resto de escenarios. Se han empleado colores que se caracterizan por formar esa psicodelia pictórica y la guitarra se apoya en el verde que lo forman el azul y el amarillo que es el color de la esperanza y del equilibrio y las cadenas son moradas como símbolo de la eternidad y la fe, y de ahí que también se le relacionara con la teología y la magia donde “la voz” se ve reflejada.

Cuarto escenario. CAJA DE ESPERANZA – VINILOS – BOLA DE DISCOTECA - ESPIRAL:

Caja de esperanza

el sonido me dejaba.

Espiral de luz.

La caja es de madera y está pintada de verde y de plata como la jaula y dentro se encuentran apilados unos vinilos encontrados de segunda mano como un encontrarse con algo del pasado que de nuevo produce ese recuerdo encima de la caja hay uno con el sello *Electrola* que fue un sello discográfico fundado en Berlín en 1925 por la *Gramophone Company* este escenario evoca al recuerdo por los discos de vinilo, y por el mundo del dj y de la música electrónica y música disco donde el baile es el protagonista y la bola de espejos ilumina el escenario. Sobre la caja una bola de discoteca gira creando una espiral en el espacio. El espiral simboliza el proceso de crecimiento y evolución. Representa el proceso de volver al mismo punto una y otra vez, pero en un nivel diferente, de este modo que todo se ve con una nueva luz.

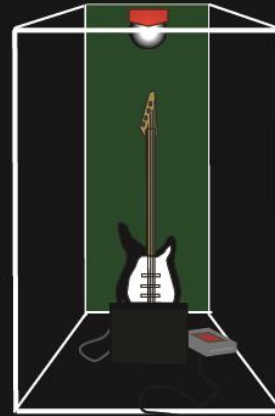
Esta relacionada con el círculo, constituye el símbolo antiguo de la diosa, de la matriz, de la fertilidad, de la fuerza femenina de la serpiente, del cambio continuo, y de la evolución del Universo. También la relacionan con el Sol por el ciclo "nacimiento-muerte-renacimiento"

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

Este proyecto comenzó a través de la ilustración de los cuatro escenarios y donde más tarde se añadió el texto para narrar la historia que comenzó siendo un relato para más tarde hacer de él, cuatro poemas haiku que describen brevemente este proyecto. Se hicieron diferentes variaciones hasta llegar a esta:

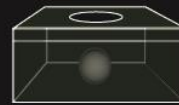


Voz que estremece
sonido psicodélico
la luz cautiva.



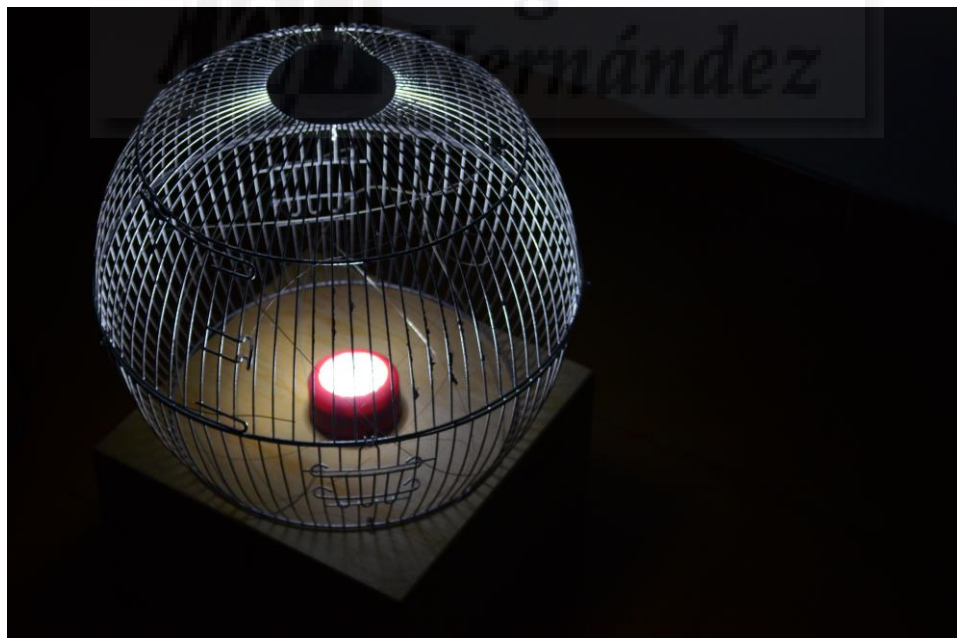
Caja de esperanza
el sonido me dejaba.
Espiral de luz.

UNIVERSITAS
Miguel
Hernández



MATERIALES EMPLEADOS Y PROCESO DE PRODUCCIÓN

Los materiales utilizados para este proyecto son algunos encontrados, otros contruidos y otros comprados. Mediante la técnica del ensamblaje se han ido construyendo los diferentes escenarios que narran la historia a través de los elementos y algunos han sido pintados con spray.



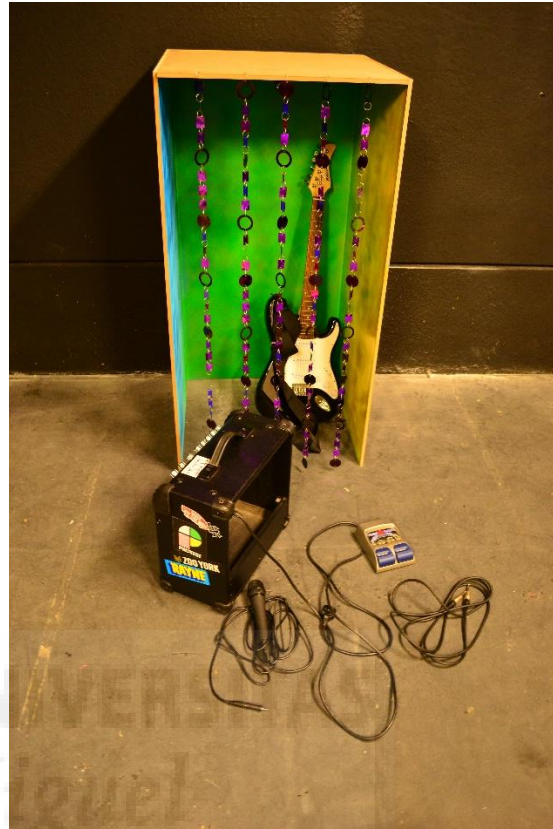
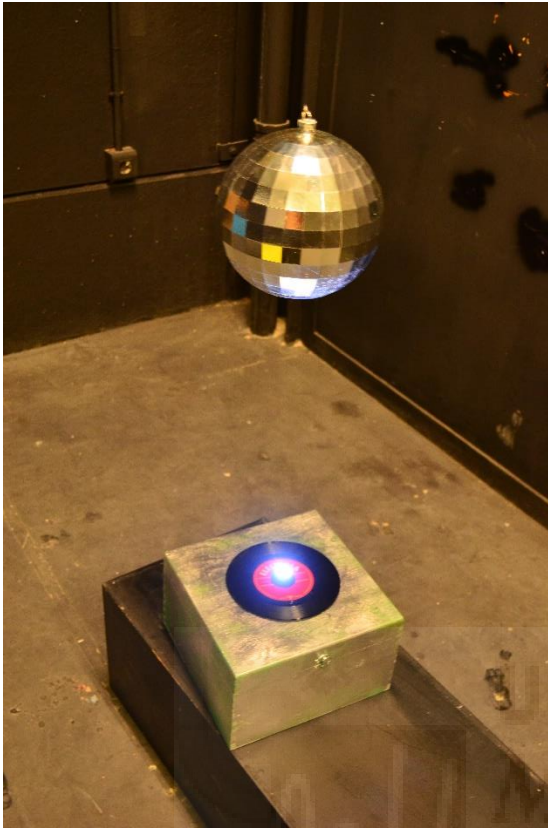


Hice un cambio de jaula porque la primera pesaba demasiado y no podía hacerla girar pero al final se ha utilizado la primera en la instalación. Se pintó de plateado para que reflejara más la luz.

En el caso de la azul le adherí un expositor de fotografía rotatorio para que girara la jaula.



En el cuarto escenario se encuentra la caja que es de madera y que pinté de verde primero y sobre éste de plateado que recuerdan a los dos colores principales de los escenarios anteriores.



Con las diferentes luces colocadas en los escenarios y en una sala oscura se generan una serie de formas en el suelo y en el espacio expositivo dotándolo de un ambiente espectral.





5. OBRA FINAL





6. BIBLIOGRAFÍA

Red Army, Video Documental. Gabe Polsky (2014)

Ana García Angulo. *Desorientación* (Nº 6) Enero de 2009

Shane Acker. *El número 9*. (79min)

Peter Nash. *Una mente maravillosa*

Robin Cook, *Manipulación de las mentes*.

Robin S. Sharma. *El monje que vendió su Ferrari*. 1997

1984, George Orwell. Salvat editores, S.A.

Michio Kaku. *Física de lo imposible*.

La droga y la cultura de los años 60. URL: <http://www.sexovida.com/psicologia/anos60.htm>

Nihilismo, desorientación y el “arte” de la confusión en tiempos de ceguera: arte posmo URL:(b)<https://eticacasanova.org/2013/05/08/nihilismo-desorientacion-y-el-arte-de-la-confusion-en-tiempos-de-ceguera-arte-posmo-b/>

Dr. Amit Goswami: *La Física Cuántica y la Conciencia*. URL: <https://c0ntracultura.com/2016/04/19/dr-amit-goswami-la-fisica-cuantica-y-la-conciencia-om/>

La Cuadratura del círculo. [https://es.wikipedia.org/wiki/Cuadratura del c%C3%ADrculo](https://es.wikipedia.org/wiki/Cuadratura_del_c%C3%ADrculo)

“Lo que se ignora de la generación beat” URL: <http://circulodepoesia.com/2013/01/lo-que-se-ignora-de-la-generacion-beat/>

“El gran error del arte contemporáneo es que ha querido destruir la técnica y el oficio” URL:<https://museumeam.wordpress.com/2015/08/20/el-gran-error-del-arte-contemporaneo-es-que-ha-querido-destruir-la-tecnica-y-el-oficio/>

“El infierno de lo igual la sociedad de la transparencia” URL: <http://blogs.culturamas.es/anamarch/2013/12/13/el-infierno-de-lo-igual-la-sociedad-de-la-transparencia/>

María Zambrano, *Ser caja de música*. URL: http://www.academia.edu/450447/Mar%C3%ADDa_Zambrano_Ser_caja_de_m%C3%BAsica

“Los cuatro cánones de la estética taoísta” URL: <https://elzendelascosas.wordpress.com/2012/10/11/los-cuatro-canones-de-la-estetica-taoista-el-vacio/>

Cultura Psicodélica. URL: <http://psychedelicvibes.es.tl/Cultura-Psicodelica.htm>

Noble camino óctuple. URL: [https://es.wikipedia.org/wiki/Noble camino %C3%B3ctuple](https://es.wikipedia.org/wiki/Noble_camino_%C3%B3ctuple)

Las cuatro nobles verdades. URL: [https://es.wikipedia.org/wiki/Cuatro nobles verdades](https://es.wikipedia.org/wiki/Cuatro_nobles_verdades)