

tf g
bellas artes **memoria**



MENCIÓN: ARTES PLÁSTICAS

TÍTULO: "HURGAR EN LA BASURA"

ESTUDIANTE: ISABEL DELGADILLO CARTAGENA

DIRECTOR/A: PATRICIA ESCARIO JOVER

PALABRAS CLAVE

VIDEOPROYECCIÓN - PINTURA - PERCEPCIÓN - HUELLA - RUINA

RESUMEN

Son diez piezas de metal soldadas, unas enfocadas a la proyección de vídeo y otras al estudio pictórico. Orientado a un juego de relaciones entre “lo fragmentado” y ensamblaje, compuestas por residuos metálicos a modo de “hurgar en la basura”, unidos con la intención de generar piezas llevadas a un conglomerado de relato de imágenes recogidas durante paseos por Altea y desarrolladas bajo los conceptos de huella, ruina y sentido (ilusión/percepción).

ÍNDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	Pg. 4-5
2. REFERENTES	Pg. 6-11
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	Pg.12-14
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	Pg.15-23
5. RESULTADOS	

1. PROPUESTA

Es un proyecto artístico dividido en Video-proyecciones y obra pictórica sobre piezas de metal, interdisciplinar de carácter teórico y práctico que surge a partir del desarrollo de tres conceptos: huella, sentido (percepción/ ilusión), y ruina.

Se propone la experimentación como medio de expresión a través del reciclaje y el juego con “lo fragmentado”. En primer lugar, a través del trabajo con piezas metálicas recicladas y posteriormente soldadas y utilizadas como soporte para el estudio pictórico de imágenes extraídas de paseos en Altea. Imágenes resultado del registro de huellas del paso humano tanto por el territorio suburbano y la intimidad de una población, todo el tiempo por el área de Altea. En segundo lugar, con la recopilación de imágenes aglutinadas en la red mediante la técnica del Found Footage y la generación de estas a través de software de producción de imágenes en 3D. Se realizará una proyección sobre las piezas metálicas que unifiquen las idea de percepción y desintegración de una imagen a partir del rastro que aquellas dejan.

2. OBJETIVOS

- Experimentar con los límites de la imagen así como, su influencia, procedencia, intervención y transformación.
- Generar imágenes que inciten a cuestionar los sentidos o no.
- Desarrollar los conceptos de huella, sentido (ilusión/percepción) y ruina , encontrando un punto en común el desarrollo plástico del proyecto.
- Jugar con lo pictórico y la perspectiva, como representación de imágenes, distorsionando los puntos de vista.
- Relacionar el trabajo de R. Smithson, el concepto de entropía tanto con la materialidad como el desarrollo conceptual del proyecto.
- Profundizar en la materialidad del metal como forma, sonido y su transformación.

2. REFERENTES

Robert Smithson



fig. 1.

Artista relacionado con el Land Art esta presente lo efímero en su obra. Se interesa por la relectura del espacio urbano. La dinámica del paseo y su tendencia a la ruina, marcan un interés en este proyecto, como podemos apreciar en su ensayo: “Entropía y los nuevos monumentos”.



fig. 2. *Un recorrido por los monumentos de Passaic, New Jersey (1967)*

Dara Birnbaum y Gorilla Tapes

Los referentes visuales, están focalizados en la búsqueda de recursos de “la imagen encontrada” y el video, como Dara Birnbaum y el colectivo de artistas Gorilla Tapes, en las diferentes formas de trabajar la imagen reciclada y dotarla de narrativa.

Gorilla Tapes: Jon Dovey (1955), Gavin Hodge (1954) y Tim Morrison. Son video-artistas que trabajan con Found-footage, haciendo uso de “scratch” o el arte de “samplear” y repetir imágenes y sonidos encontrados, para realizar una relectura creando nuevas obras, vinculadas a un cierto carácter de protesta. La artista Dara Birnbaum trabaja el videoarte desde la década de los años setenta, en contra de los prejuicios de género existentes antes y ahora, presenta su obra *Wonder Woman* (1978), a partir de una recopilación y reconstrucción de imágenes televisivas, telenovelas, concursos, deportivos. Se sirve también del recurso sonoro.

Se pretende trabajar a partir de esta estética en relación al pixel y contenido de baja calidad, que permita establecer una relación narrativa temporal, entre la calidad de imagen de los años sesenta hasta hechos históricos actuales.



fig. 3. Gorilla Tapes, IVT (invisible TV) – *Coyansquashy*, vídeo, 4'55, (1987).



fig. 4. Dara Birnbaum, Technology/Transformation: *Wonder Woman*, 5'23 1978-1979

Agustín Fernández Mallo

Con su libro: “Historia general de la basura”, este físico y escritor español describe como bien cita en su libro “observar la basura, desde la basura”, una constante de repetición en el desarrollo hacia una perspectiva de diversos puntos desde donde abordar conceptos como, *tiempo topológico* y la red.

Manchas de húmedades



fig. 4. Fotografía digital, paseos por Altea 2021.

Las características de las marcas húmedas sobre las construcciones humanas marcan su paso, registrando no solo la huella sino también el tiempo y su tendencia a desgaste y ruina, incrustadas en espacios íntimos y públicos.

2. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto se compone de diez piezas soldadas, sobre dos de ellas proyecciones de video, y con respecto a las restantes, se realiza un estudio pictórico. Cada una enfocada al juego de relaciones entre “lo fragmentado” y ensamblaje. La piezas compuestas por residuos metálicos a modo de “hurgar en la basura”, con la intención de generar piezas y transformarlas en un conglomerado de relato de imágenes recogidas durante los paseos por Altea.

En “Arquitectura de los nuevos monumentos” de R. Smithson, se puede entrever en su referencia a Ed Ruscha, gasolineras, edificios pertenecientes al paisaje, rutas entre Oklahoma y California recopiladas en fotografías y dibujos, relatando el espacio que rodea un determinado contexto histórico. En este caso, en nuestro proyecto se trasladada a la Marina baja, registrando la huellas del paso de sus habitantes, latas en cada rincón, mascarillas, escombros de construcciones junto a troncos caídos, máquinas de cambio ochenteras, desguaces de coches décadas abandonados, camisetas con centímetros de polvo por el paso del tiempo. Pertenecientes a un abandono, a un recuerdo, a una ausencia como describe Cristina de Peretti Della Rocca con respecto a la huella: “evoca a la nada, la nada “decadente”¹.

Los residuos metálicos e imágenes encontradas configuradas como fragmentos deshabitados, sin un aparente uso y destinados al abandono, recogidos y utilizados como lienzo de aquellos registros fotográficos, de aquella ausencia y aquella *nada* que mencionaba Cristina de Peretti, nada sobre la nada.

Se trabaja lo pictórico desde la mancha, llevada a un cierto carácter expresionista en busca de plasmar en estudios estos registros fotográficos, cargando con cierta “impresión” que aporta la imagen figurativa. Adaptando el espacio de proyección, el metal, al juego entre su materialidad y la forma que adquiere a medida que se unen los fragmentos y generan este soporte o lienzo, teniendo en cuenta su fraccionamiento. Además se realiza una selección de dos imágenes como objeto de estudio, configuradas en una tridimensionalidad de conglomerado entre metales.

En el texto “Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey”, publicada en la revista Artforum en 1967, Smithson relata la ruina desde una perspectiva reversible, alejándose de lo que sería una idea romántica de edificios derruidos, sino con la idea del nacimiento de la ruina a partir de la propia ruina. Las características de temporalidad mencionadas en el trabajo de R. Smithson como describe Iñaki L. Larumbe en su trabajo: “Robert Smithson una aproximación entrópica a su obra”(2020), Iñaki menciona que estas ideas son extraídas del antropólogo Levi Strauss en: “El pensamiento salvaje”(1962). Hace una comparativa en base a su resistencia al cambio y construcción social del tiempo.

1. “El modo de inscripción de semejante huella en el texto metafísico es tan impensable que es preciso describirlo como un borrarse de la huella misma. Es propio de la huella borrarse a sí misma, sustraer ella misma lo que podría mantenerla en presencia. La huella no es ni perceptible ni imperceptible”. De Peretti Della Rocca (Febrero, 1989) *Jacques Derrida, texto y deconstrucción* (1 ed. pg. 15.) Anthropos, Barcelona. Disponible en: https://issuu.com/marisolzapiain/docs/cristina_de_peretti-jacques-derrid. Fecha de consulta. 18/06/2021.

2. “Entre las sociedades mal llamadas “civilizadas”, basadas en su progreso económico con tendencia a un elevado carácter entrópico, denominadas “culturas pasivas”: sociedades calientes de tiempo irreversible, al contrario sociedades frías con baja entropía de tiempo reversible fundamentadas en la: “Unión de la producción y el consumo. Persiguen la creatividad”. Iñaki, L. Lucía. (2020). *Robert Smithson. Una aproximación entrópica a su obra*. pg. 2-12. Arte del S.XX Historia del Arte UCM. Disponible en: https://www.academia.edu/38393955/Robert_Smithson_Una_aproximaci%C3%B3n_entr%C3%B3pica_a_su_obra. Última fecha de consulta. 18/06/2021.

La visión de tiempo entrópico es un entrelazamiento que atraviesa sutilmente por todas las redes de este proyecto, a la vez que se incrusta en la materialidad del metal, tal es el caso del estudio sonoro. Se trata de una escucha de la ruina en desintegración, de la propia materia, del comportamiento sonoro en busca de las características del metal y su funcionamiento.

Volvemos a un espacio íntimo, a un contenedor dentro de una nave escultórica y montones de chapas metálicas acumuladas esperando su destino. Recopiladas como fragmentos que “nadie quiere”, utilizadas como soporte o lienzo de imágenes trabajadas por la luz recopiladas desde la red.

Como dos y dos son cuatro, cierto es que nos pertenece el título de la primera generación en generar basura espacial, desintegrada terminará por caer a la tierra como explica en el apartado, “La velocidad de la luz de los residuos. “El nómada” del citado Fernandez Mallo en su libro: “Teoría general de la basura”³.

El trabajo relacionado con el reciclaje de imágenes es un ejercicio de Found Footage⁴, en el que se trabaja con “Archive”, un archivo de imágenes liberadas condensadas en la red, que señalan la imagen fragmentada, desde el pixel hasta el acelerador de partículas del CERN⁵, es una recopilación de hechos históricos que proyectadas buscan adoptar una relación de espacio.

El carácter perceptivo de la imágenes se relaciona en dirección a la premisa *sentido*⁶, evocando pequeños matices que se podrán oír en la aportación sonora que acompaña como hilo conductor a las piezas, y las superposiciones de imágenes digitalizadas de carretes analógicos.



3. Fernández Mallo , A. (2018). *Teoría general de la basura* (3.ª ed, pg 135). Barcelona : Galaxia Gutember.

4. Found footage. Es material audiovisual presentado fuera de su contexto original: imágenes “encontradas” a diferencia de “creadas” expresamente para una obra pueden ser tomadas de archivos de cualquier tipo o incluso de películas casera. Alemán, M. C. (2015). ¿Qué es el found footage?: Las posibilidades del archivo. Recuperado 8 de mayo de 2021, de Morelia Festival de cine, Disponible en: <https://moreliafilmfest.com/que-es-el-found-footage/>. Última consulta:18/06/2021.

5 .CERN. Conseil Européen de Recherche NucléaireConsejo Europeo de Investigación Nuclear Laboratorio científico europeo con un acelerador de partículas. Real Academia Española.(2020). Diccionario Panhispánico del español jurídico. Disponible en: <https://dpej.rae.es/lema/cern>. Última consulta: 18/06/2021

6. Sentido. Capacidad para percibir estímulos externos o internos mediante determinados órganos. Los sentidos corporales clásicos son vista, oído, olfato, gusto y tacto. Real Academia Española.(2020) RAE . Disponible en: <https://dle.rae.es/sentido>, Última consulta: 18/06/2021

En este trabajo entendemos la luz como evocadora de “ilusión”, como se describe en el libro “Artistas de lo inmaterial”⁷ Igual que cuando se habla de la representación pictórica, como describe E.T Gombrich en su libro Arte e ilusión: “el hecho de que un cuadro representa a un objeto cuando produce la ilusión de tal objeto” (citado en Chavarria, J, 2002, pg 42) con una cierta tendencia a la “impresión”.

Se busca trasladar un registro fotográfico, alterarlo y plasmar las características del objeto registrado, al entrar en “el juego”, con la finalidad de experimentar y reflexionar sobre la ilusión y el doble, con respecto a la realidad descrita por Clement Rosset: “Toda duplicación supone la existencia de un original y su copia y cabe preguntarse cuál de los dos, el acontecimiento real y el otro, es el modelo y cuál es el doble”(citado en Chavarria, J, 2002, pg 35). Un análisis experimental entre lo visible-invisible y lo real-irreal.



7. Chavarria ,J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. (2.^a ed). Nerea, Madrid.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso se divide en cuatro partes, por un lado la producción de imágenes a partir de la dinámica del paseo, reciclado de metales (para el trabajo pictórico y audiovisual), la generación de vídeos (a partir de software y materiales analógicos) y por otro lado la grabación del proceso de oxidación del metal.

1. Producción de imágenes a partir de la dinámica del paseo.

El paseo, se presenta como primer generador de imágenes, a continuación se manipulan digitalmente esta serie de imágenes (ver anexo I) y se seleccionan en base a sus posibilidades de adaptación al soporte (fig. 6 . 7.) en el que posteriormente van a ser reproducidas.



fig. 6. Edición del color de las fotografías de paseos.



fig. 7. Edición del color de las fotografías de paseos.

2. Ensamblaje de metales y producción pictórica.

Después, se procede a la búsqueda de estos metales dentro del contenedor de residuos de la facultad, para proseguir a soldar los fragmentos teniendo en cuenta las imágenes que serán reproducidas posteriormente.



fig. 8. Metales encontrados en el contenedor de la facultad de Bellas Artes, Miguel Hernández.

Seguidamente se realiza el estudio pictórico sobre el metal ya soldado. Teniendo en cuenta a la hora de su representación, las características de la imagen como la forma y volúmenes. (fig.9)

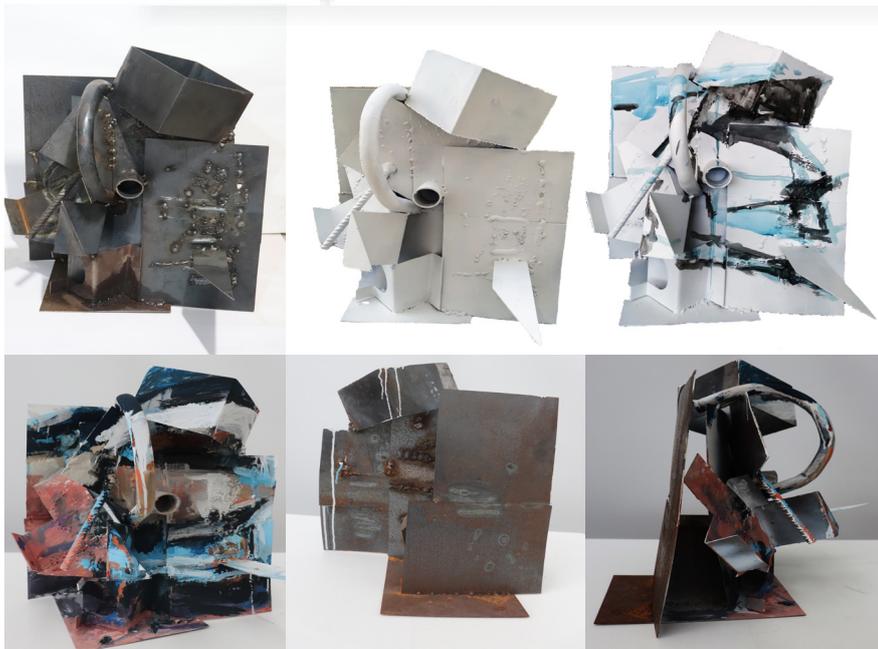


fig. 9. Proceso de realización de la pieza, *Coche olvidado en desguace I* (2021), acrílico sobre metal, 80x90 cm.

3. Producción de vídeos a partir de software y materiales analógicos.

Son tres videos experimentales, el primero producido a partir de materiales analógicos titulado “*Imagen en ruina III*”, el segundo “*Imagen generada II*” enfocado a elaborar imágenes a través de Zbrush (software de producción de figuras en 3D)(fig.14), y el tercero se trata de un trabajo de FoundFootage. Realizados en este orden.

Como antes se menciona en el primer video “*Imagen en ruina III*”, se focaliza en:

- Trabajar con carretes analógicos (fig.10), de procedencia anónima (rastros), intervenidos con lejía y sulfamán para provocar la desintegración de la imagen (su evaporación en este caso), (fig.11).

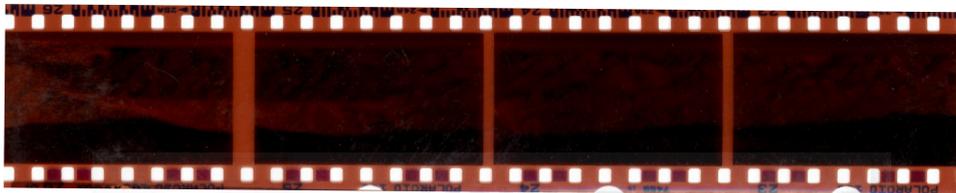


fig. 10. Carretes

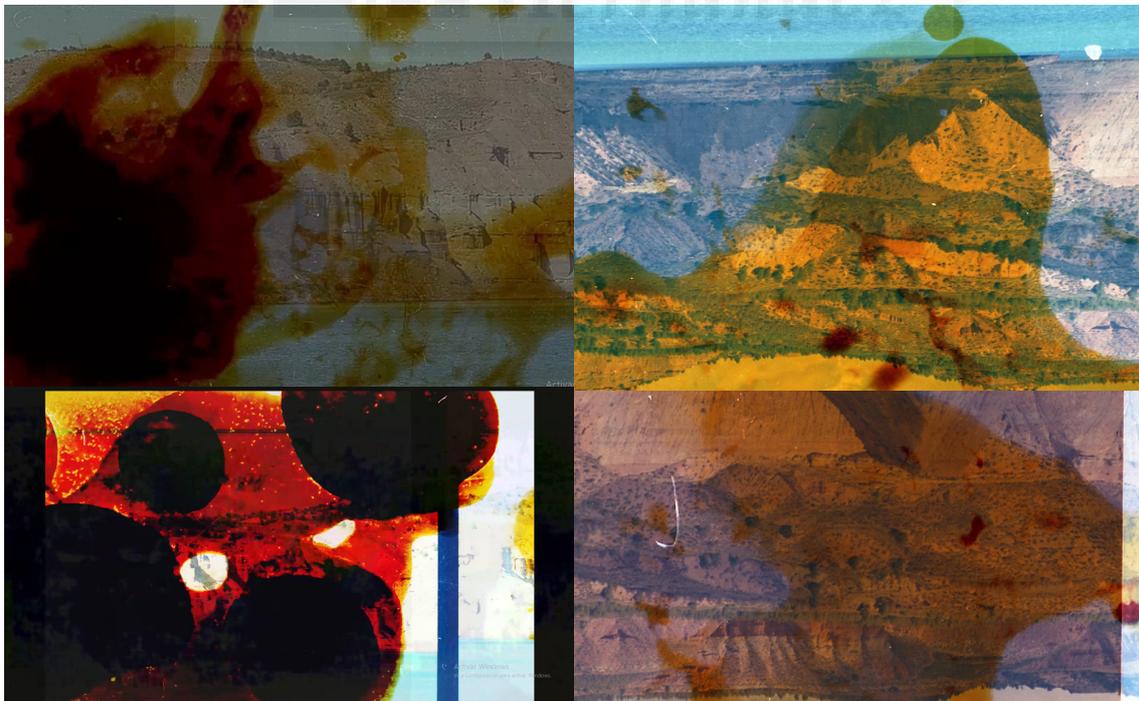


fig. 11. Carretes escaneados intervenidos con lejía

- Producción de grabados a partir de la extracción de huellas de las humedades de las paredes. Con la utilización de vendas de escayola entintadas, seguidamente pasadas por un tórculo de grabado para capturar su carácter pictórico (Fig. 12, 13), finalmente utilizadas como fotogramas, en la narrativa del video.



fig. 12. Moldes de escayola sobre manchas de pared

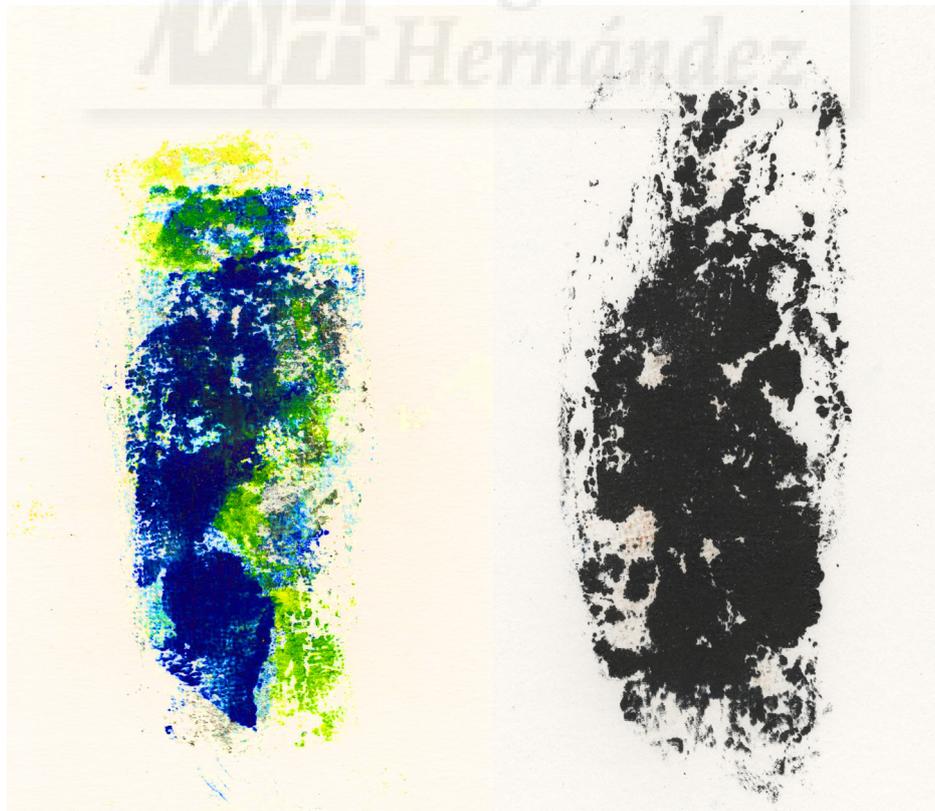


Fig. 13. Grabados, a partir de moldes de escayola.

- El segundo video, “*Imagen generada II*” son figuras modeladas en 3D con la intención de jugar con la perspectiva y la superposición de una misma figura en diferentes ángulos.

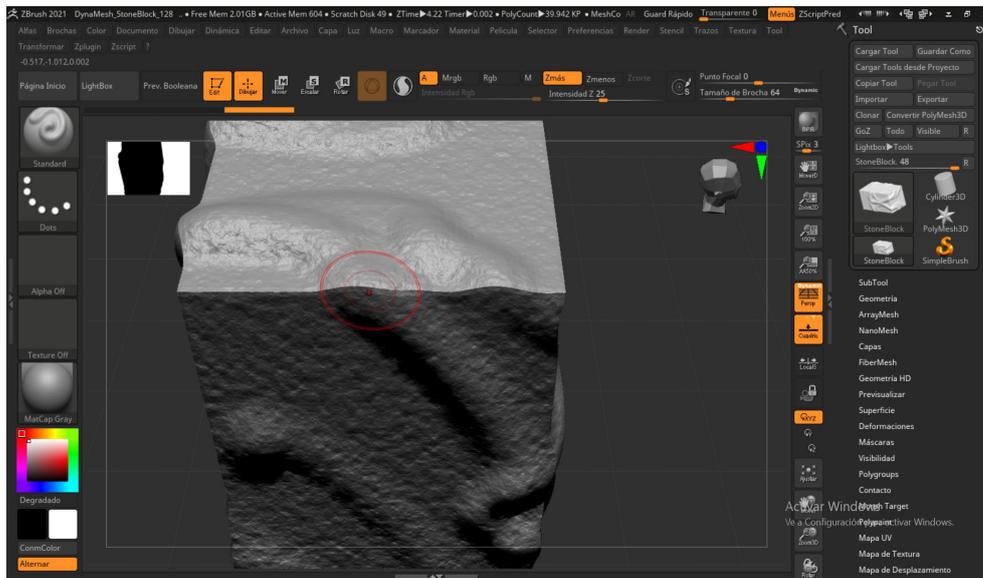


fig. 14. Captura de durante la producción de imágenes en “Zbrush”.

- El tercer video “*Desde pixel II*” cuya obtención de imágenes se produce a través de la recopilación de imágenes sin derechos de autor “Archive”. A continuación se procede a la edición de todas las imágenes generadas para ello se utiliza el programa “Adobe Premier”.

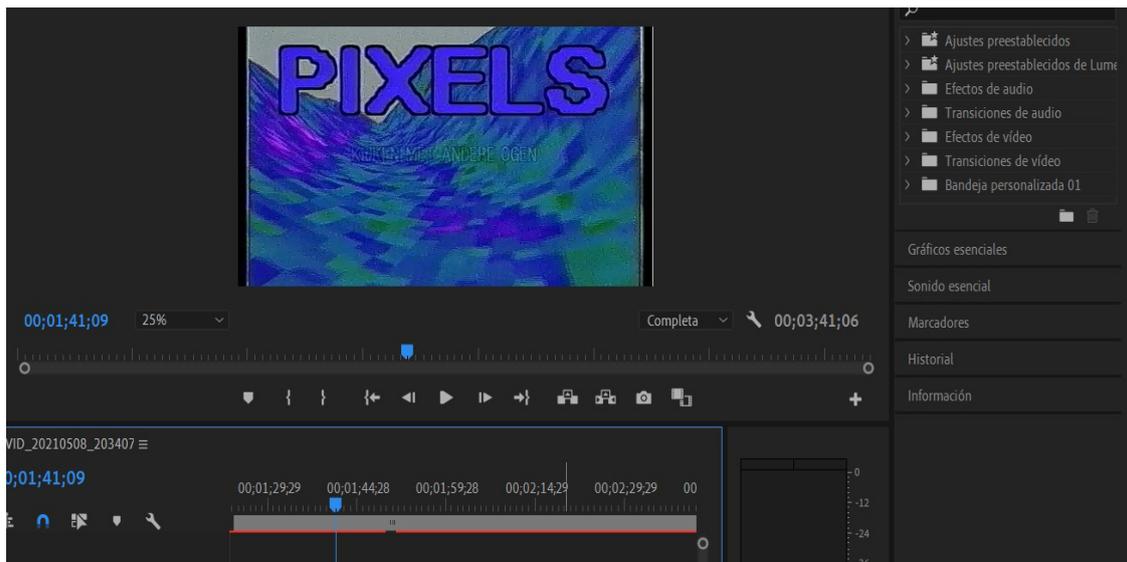


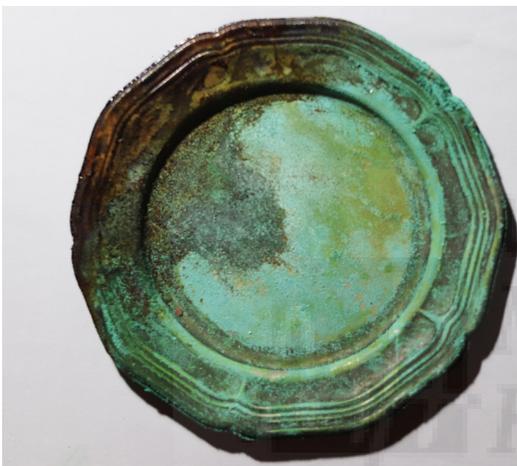
Fig. 15. Captura durante la edición de vídeo, en Premier.

4. Grabación sonora del proceso de oxidación del metal.



Finalmente, la grabación del sonido (con grabadora de sonido Zoom) son tres horas de la reacción del metal a su oxidación sobre un plato metálico recogido de la basura.

Fig. 16.



Proceso de la oxidación ininterrumpida del metal, desde el mes de enero hasta el 07/06/2021 a las 2:16 am. Sobre este mismo objeto se ha realizado la grabación del sonido.



Fig. 17. Fotografías de plato oxidado

5. RESULTADOS

Los resultados del proyecto, se desarrollan en relación a los objetivos y la propuesta planteadas al principio.

Se propuso este proyecto como interdisciplinar, con la finalidad de relacionar concepto y materia, valiéndose del metal y recursos como video, fotografía, pintura y soldadura.

También, expandir el trabajo pictórico personal a otro soporte, inicialmente como reto y búsqueda del funcionamiento de la materia pictórica sobre el metal. Así mismo adelantándonos a su escucha, registrando su oxidación en una grabación sonora de casi tres horas, utilizadas finalmente como unión entre todas las piezas.

Para concluir, a partir de los resultados se pretende continuar con la investigación sobre la ruina, la huella, e ilusión desde el estudio pictórico, visual y narrativo del metal.

5. 1. RESULTADOS

Acontinuación mostraremos las imágenes del montaje expositivo de las piezas de metálicas.



fig. 18. “*Hurgar en la basura*” (2021). Montaje de obras pictóricas.



fig.19. *Camiseta polvorienta en árbol I* (2021), Acrílico sobre metal, 60 x 20 cm.



fig.20. *Camiseta polvorienta en árbol II* (2021), Acrílico sobre metal, 60 x 30 cm.



fig.21. *Camiseta polvorienta en árbol III* (2021), Acrílico sobre metal, 100 x 50 cm.



fig.22 *Camiseta polvorienta en árbol IV* (2021), Acrílico sobre metal, 100 x 50 cm.



fig. 23. Montaje de obras pictóricas, “*Hurgar en la basura*” (2021).



fig.24 *Coche olvidado en desguace IV* (2021),
acrílico sobre metal, 60 x 30 cm.



fig.25 *Coche olvidado en desguace II* (2021),
acrílico sobre metal, 60 x 30 cm.



fig.26. *Coche olvidado en desguace III* (2021), acrílico sobre metal, 40 x 20 cm.



fig.27. *Coche olvidado en desguace I* (2021), acrílico sobre metal, 80 x 90 cm.

5. 2. RESULTADOS.

A continuación, imágenes del montaje de la video-instalación de las piezas uno y dos . Estas piezas escultóricas son utilizadas como soporte de proyecciones de tres videos, sobre la pieza uno (de lado izquierdo) se proyecta un video (ver anexo III), y sobre la pieza dos (lado derecho) se proyectan dos videos por ambos lados de la pieza(frontal y trasero) Como resultado del juego de luces entre las proyecciones y las piezas escultóricas, se genera una sombra sobre el espacio expositivo visualizada de fondo (fig.33).

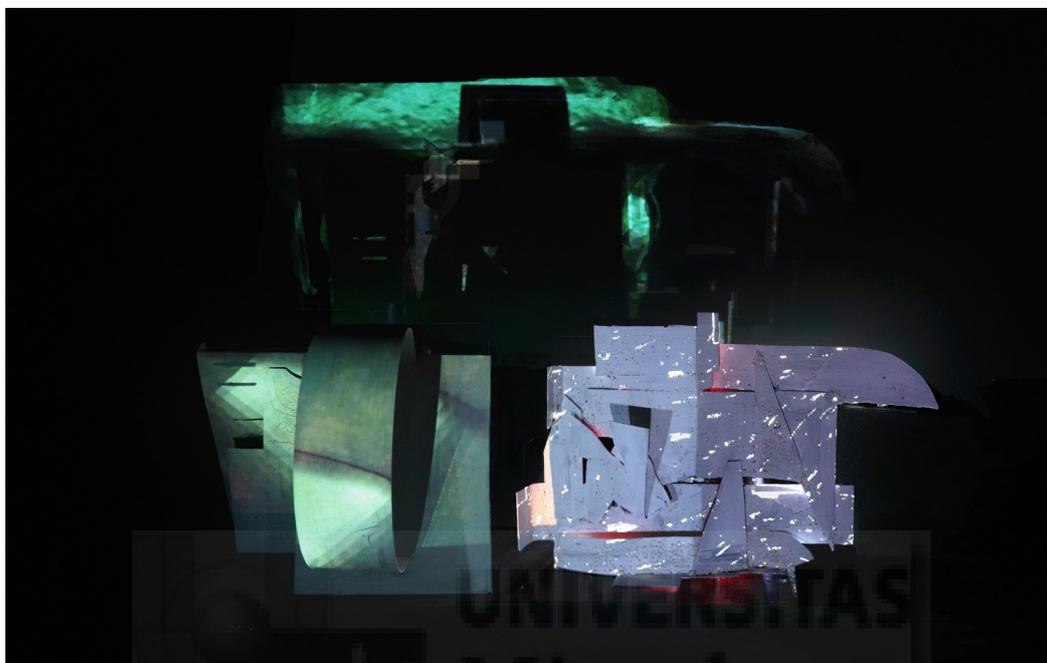


fig.28 (vista frontal pieza 1, 2, y sombra proyectada)

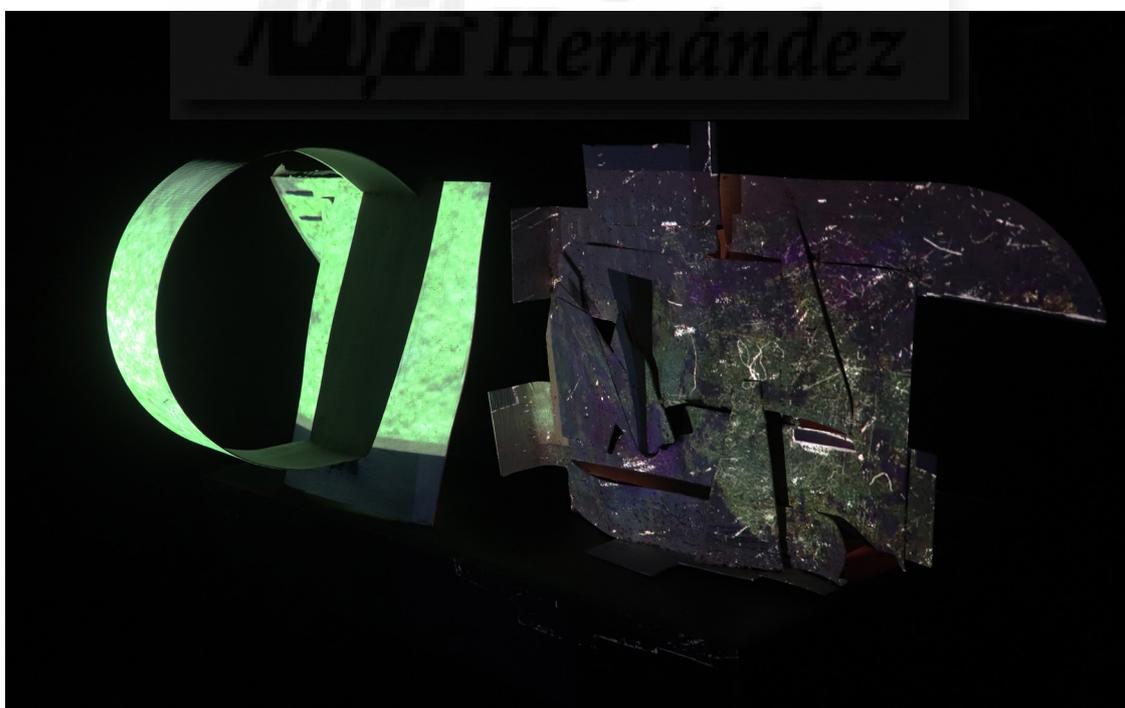


fig. 29. “Hurgar en la basura” (2021), Video-instalación sobre piezas de metal, medidas variables.



fig.30 (vista lateral)



Fig. 31 . "Hurgar en la basura" (2021), Video-instalación sobre piezas de metal, medidas variables. (vista trasera pieza 2)

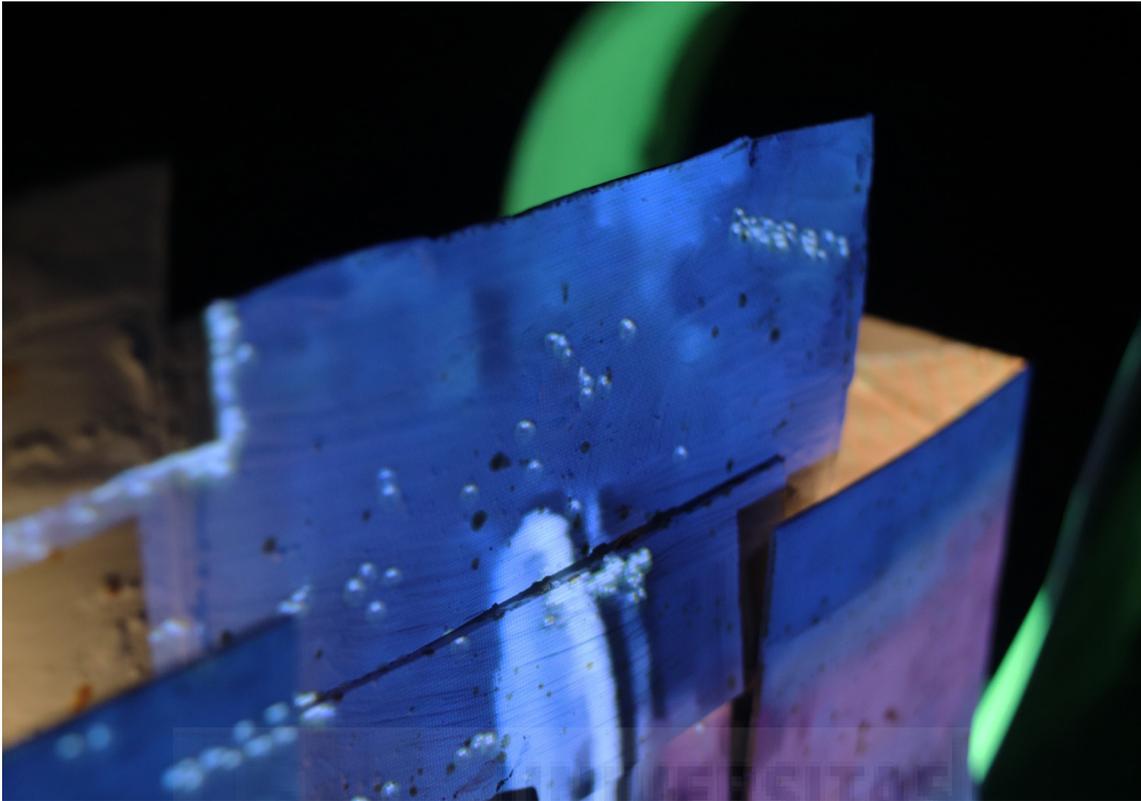


fig. 32. (vista detalle pieza 2)



fig. 33. (Sombra proyectada de las piezas 1 y 2 sobre el espacio expositivo.

LINK VISUALIZACIÓN DE VIDEO RECOMPILATORIO DE LA EXPOSICIÓN :
<https://vimeo.com/565094235>

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- Chavarria , J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. (2.ª ed). Nerea, Madrid.
- De Peretti Della Rocca (Febrero, 1989) *Jacques Derrida, texto y deconstrucción*, Anthropos, Barcelona.
- Fernández Mallo , A. (2018). *Teoría general de la basura* 3.ª ed. Barcelona : Galaxia Gutember.
- Iñaki, L. L. (2020). *Robert Smithson. Una aproximación entrópica a su obra*. Arte del S. XX, Historia del Arte, UCM (2007) . Disponible en: https://www.academia.edu/38393955/Robert_Smithson_Una_aproximaci%C3%B3n_entr%C3%B3pica_a_su_obra
- Romani L. Alcaina (2016) *El paisaje entrópico como subversión: génesis en el arte de los años sesenta y reciclaje en la actualidad*. Máster d'Estudis Avançats en Història de l'Art. Universitat de Barcelona. Disponible en: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/100554/1/TFM%20Alcaina%20Romani%20Lucia.pdf>
- Real Academia Española.(2020). Diccionario Panhispánico del español jurídico. Disponible en: <https://dpej.rae.es/lema/cern>. Última consulta: 18/06/2021.
- Real Academia Española.(2020) *RAE*. Disponible en: <https://dle.rae.es/sentido>, Última consulta: 18/06/2021
- Smithson, Robert.(2011). *Los escritos de Robert Smithson. Entropía y los nuevos monumentos*. Editorial Alias. México.
- Parralo A. Carmen (2005). *Huella y fragmento: dos constantes expresivas del artista contemporáneo ante la muerte. La angustia creadora*. Departamento de Pintura Universidad Complutense de Madrid. Tesis doctoral.

ANEXO I

SERIE “PASEOS POR ALTEA” RECOPIACIÓN DE FOTOGRAFÍAS.



Paseos por Altea, 2021.

SERIE “PASEOS POR ALTEA” RECOPIACIÓN DE FOTOGRAFÍAS.



UNIVERSITAS
Miguel
nández



Paseos por Altea, 2021.



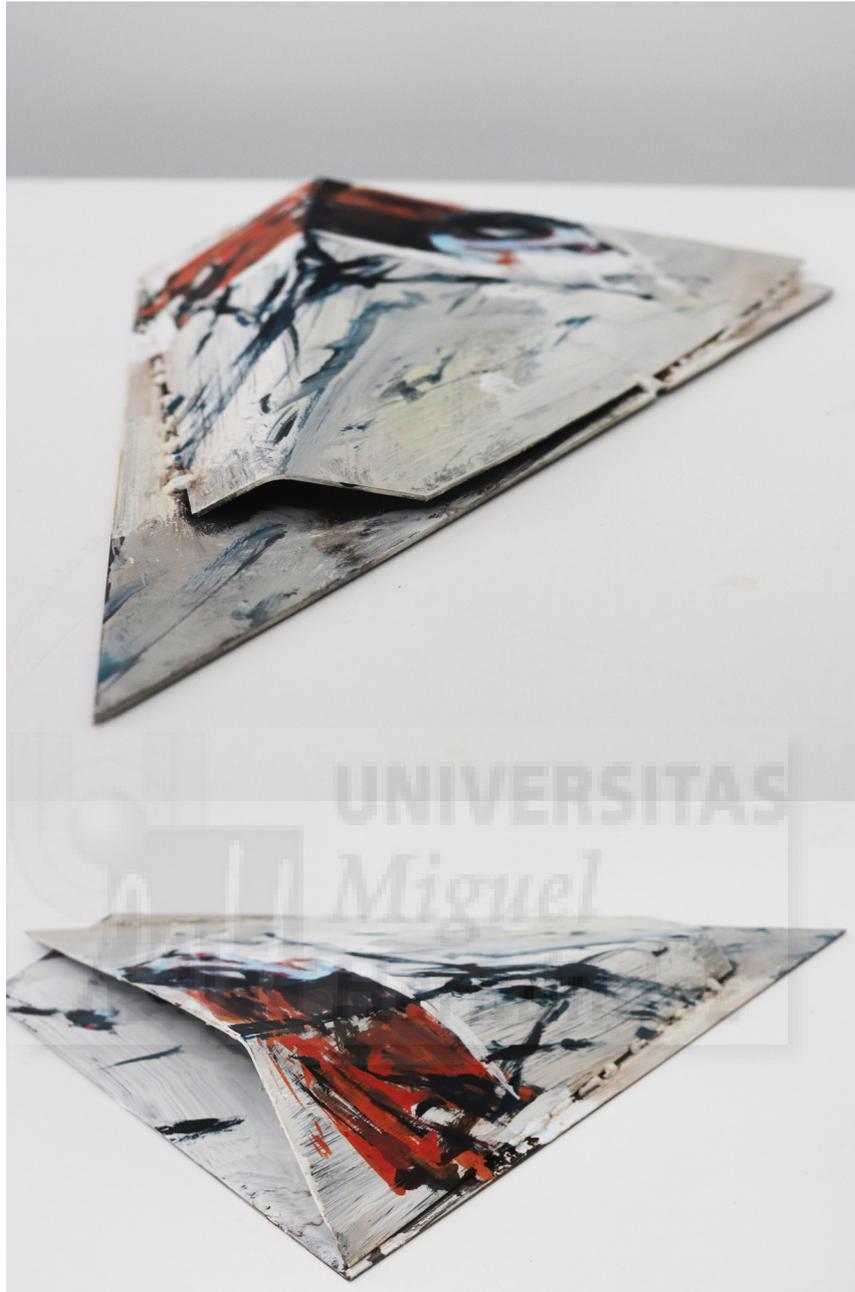
Paseos por Altea, 2021.

ANEXO II

Fotografías de diferentes ángulos del estudio de “*Camiseta polvorienta en árbol*”



Camiseta polvorienta en árbol I (2021), Acrílico sobre metal, 60 x 20 cm.



Camiseta polvorienta en árbol II (2021), Acrílico sobre metal, 60 x 30 cm.



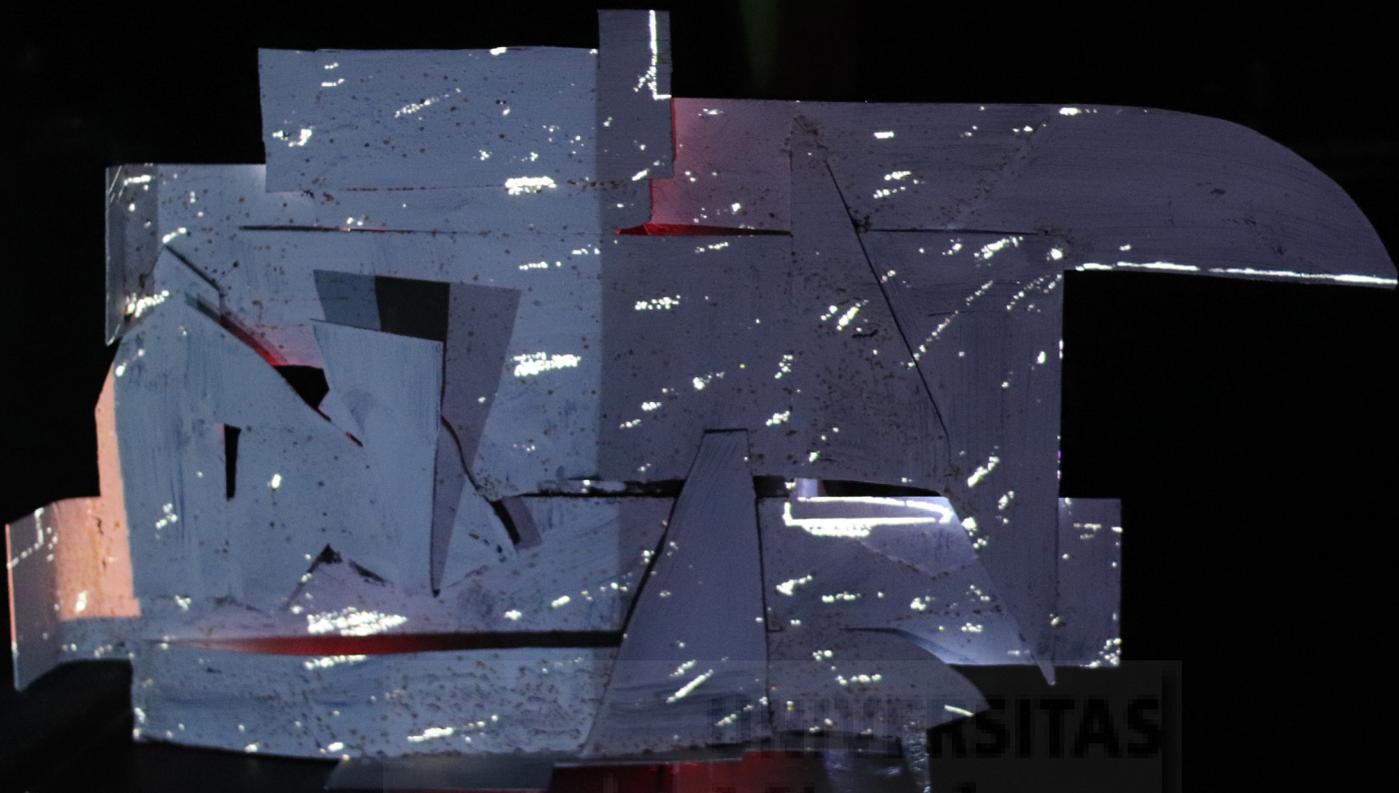
Camiseta polvorienta en árbol III (2021), Acrílico sobre metal, 100 x 50 cm.



Camiseta polvorienta en árbol IV (2021), Acrílico sobre metal, 110 x 40 cm.

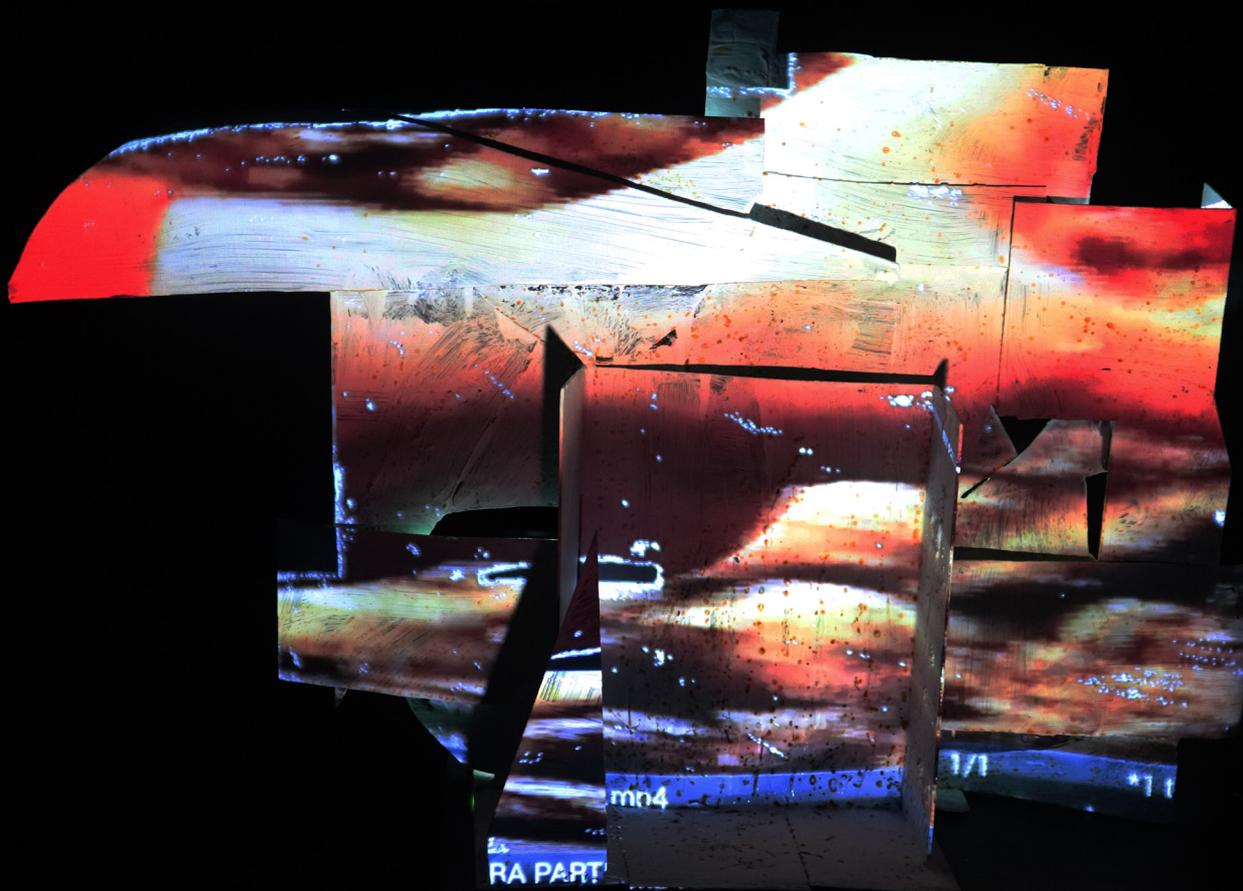
ANEXO III

Fotografías video- instalación

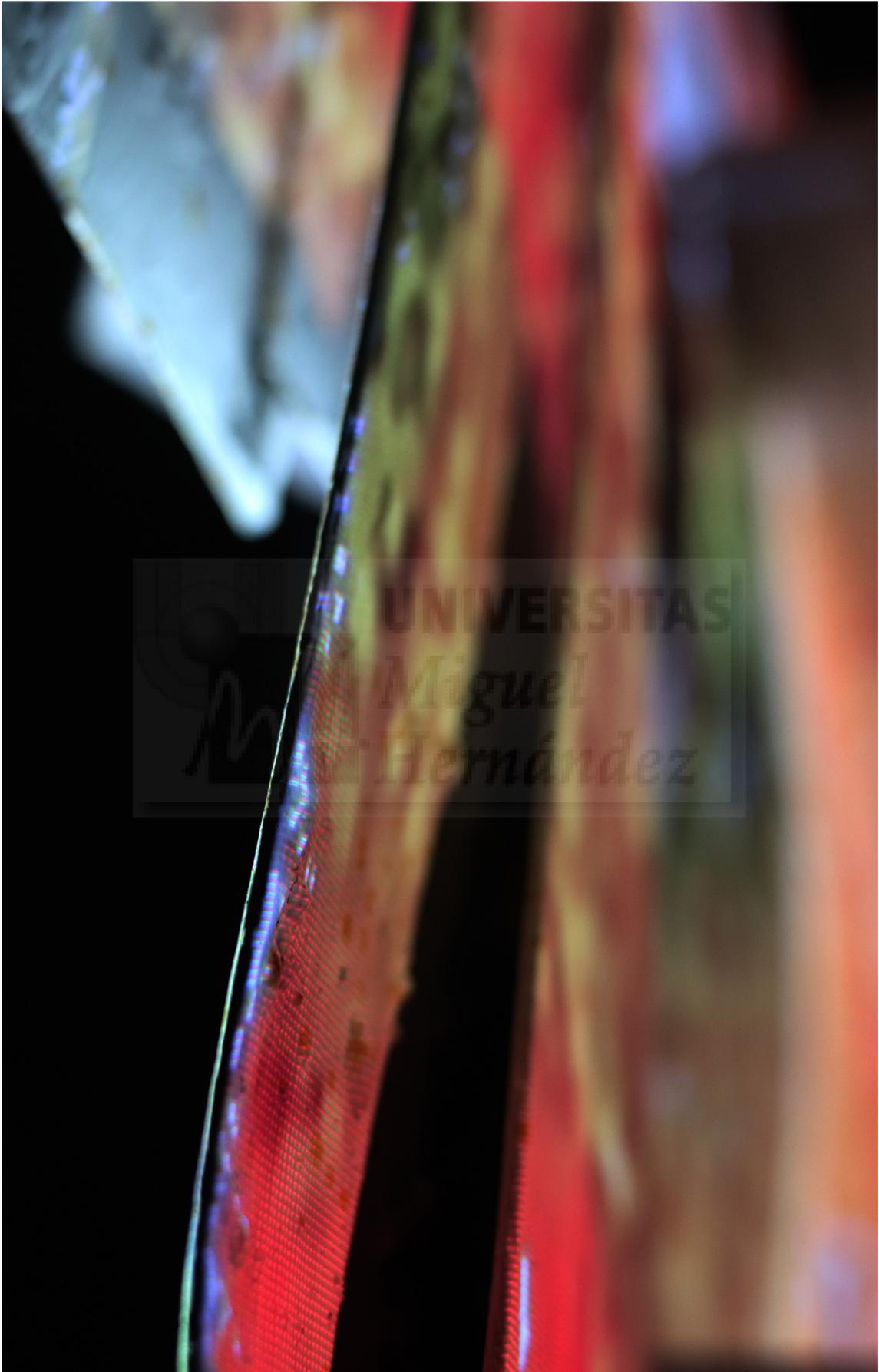


“Hurgar en la basura”, (2021) Videointalación. (vista frontal pieza 2)

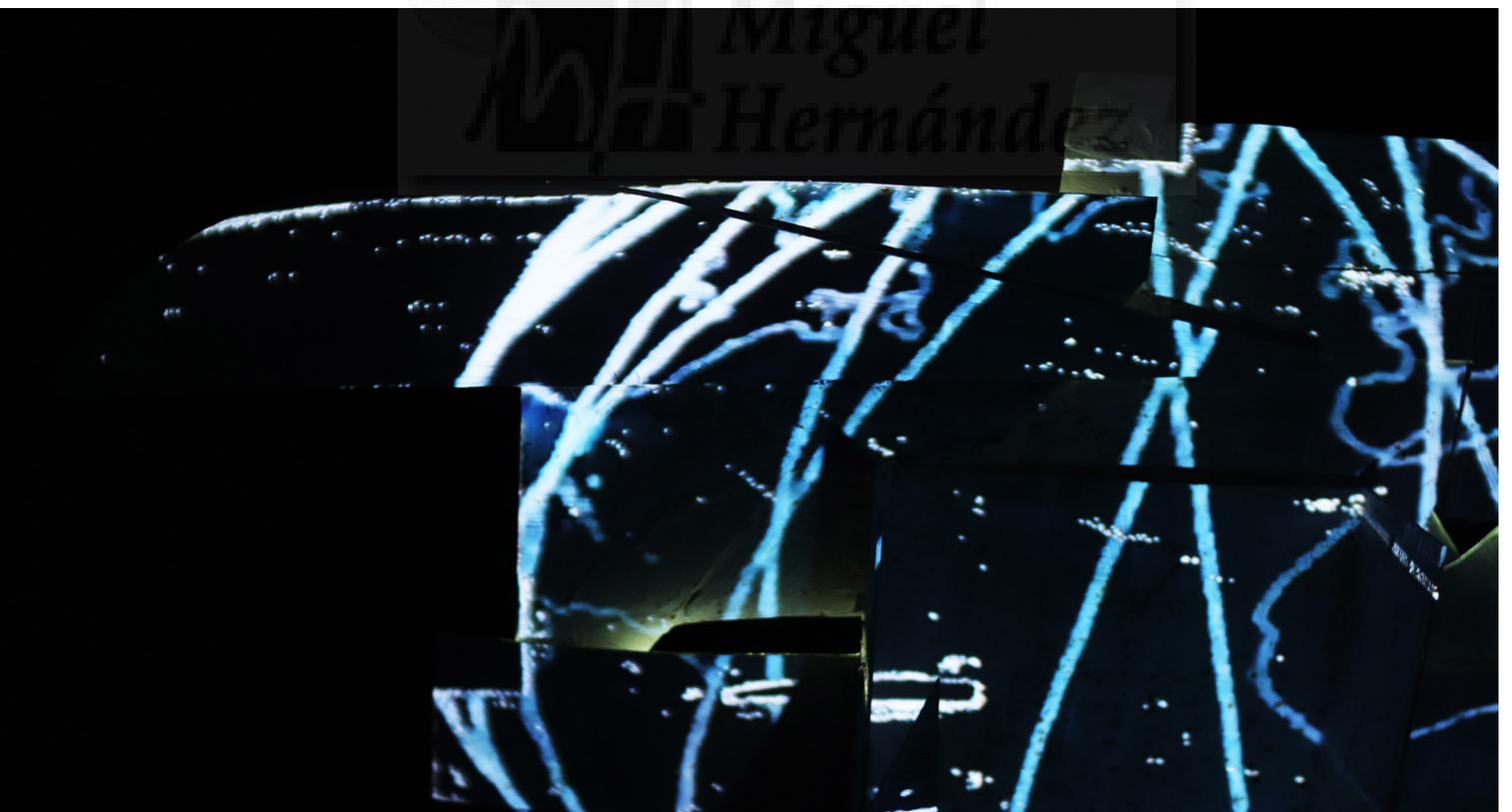
UNIVERSITAS
Miguel
Hernández



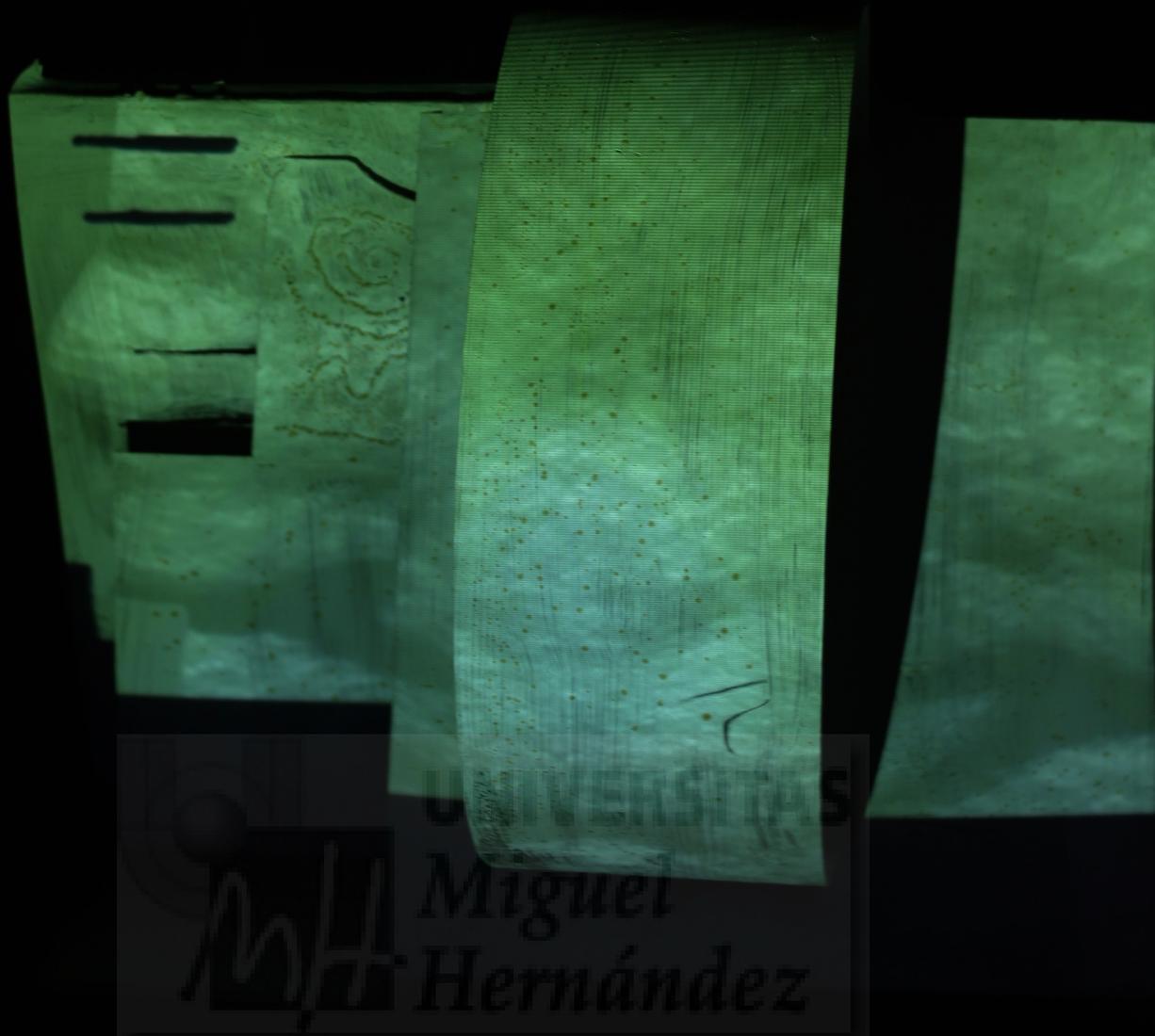
(Vista trasera pieza 2)



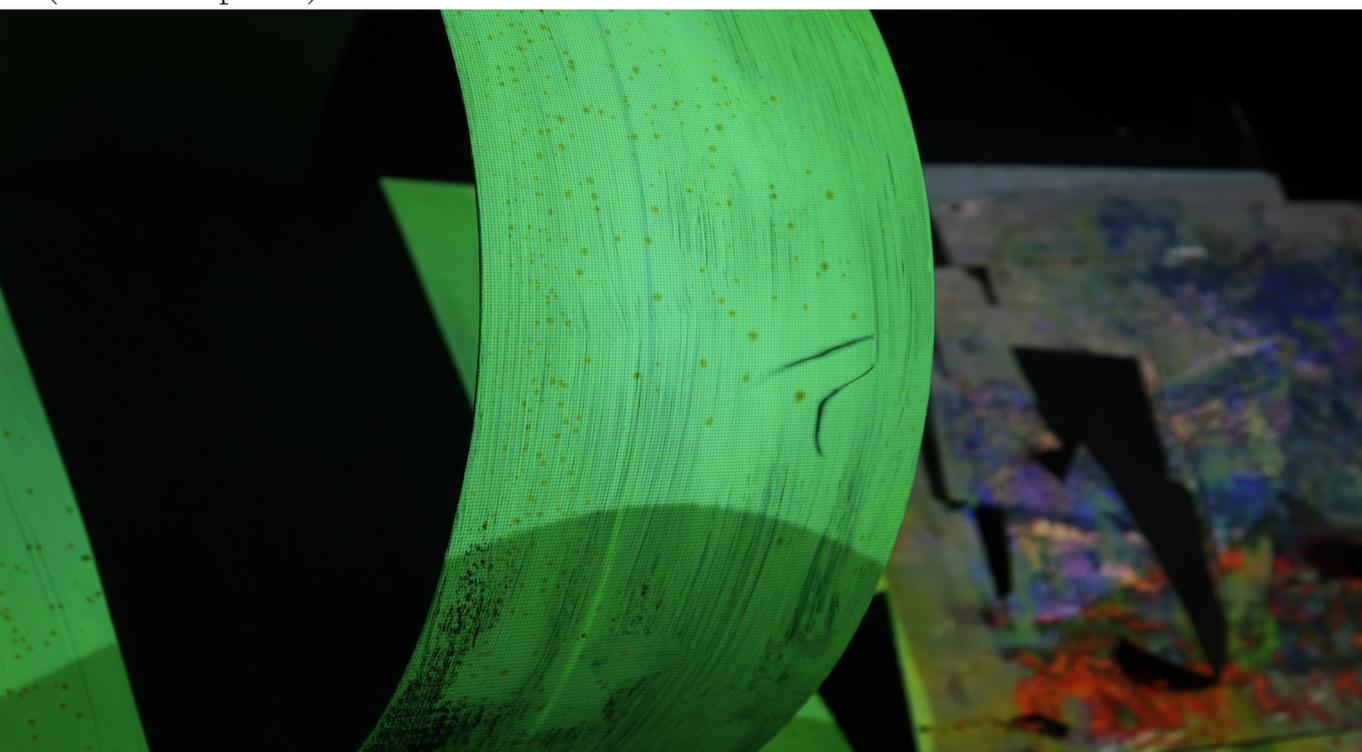
“Hurgar en la basura”, (2021) Videointalación (Detalles pieza 2)



“Hurgar en la basura”, (2021) Videointalación (Detalles pieza 2)



(Vista Frotal pieza 1)



“*Hurgar en la basura*”, (2021) Videointalación (Detalles pieza 1)

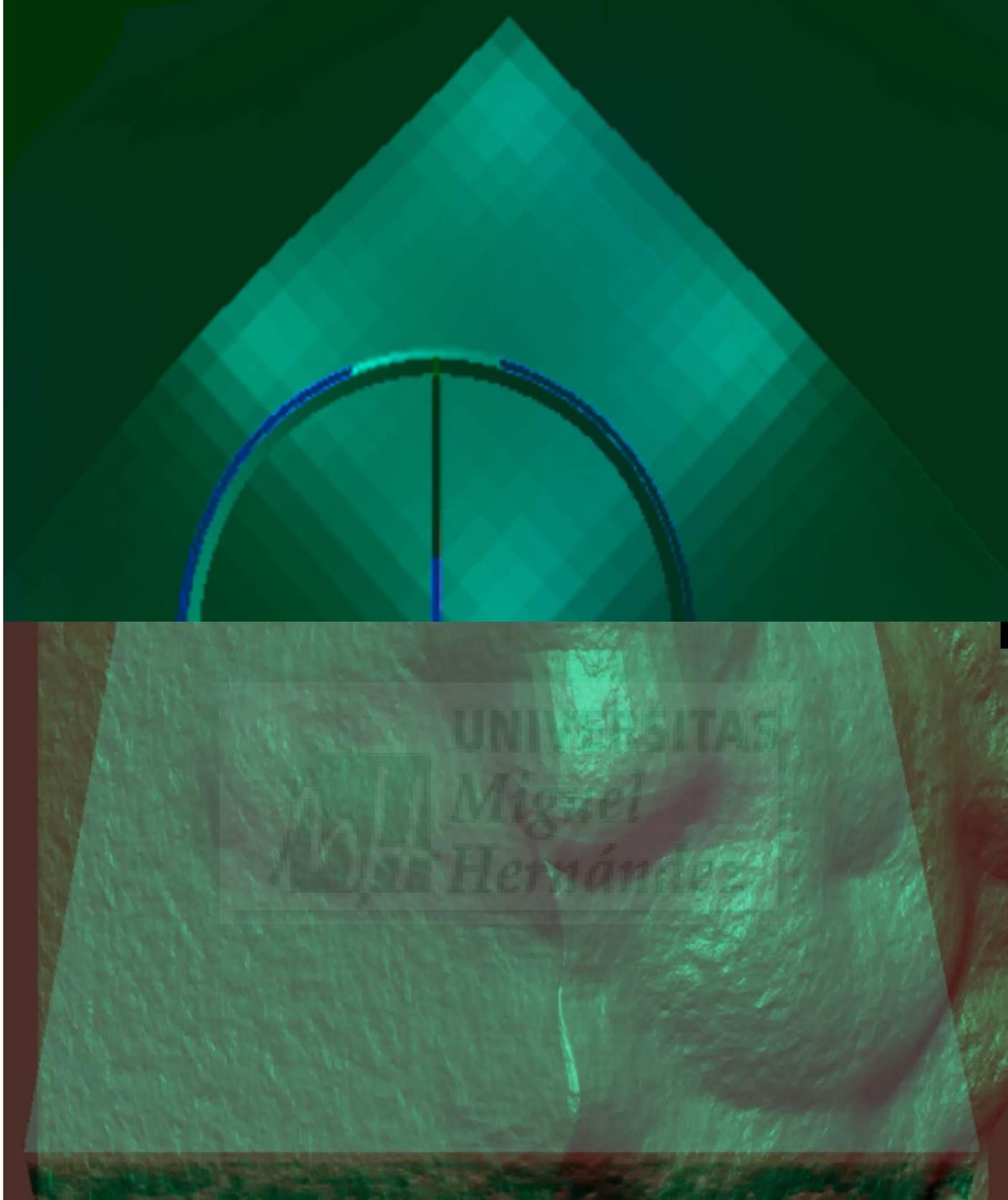


Imagen generada (2021), Videodigital, 01'13' min.
Link de visualización: <https://vimeo.com/563005389>



Desde píxel II (2021), Videodigital, 03'27' min.
Link de visualización: <https://vimeo.com/563005389>

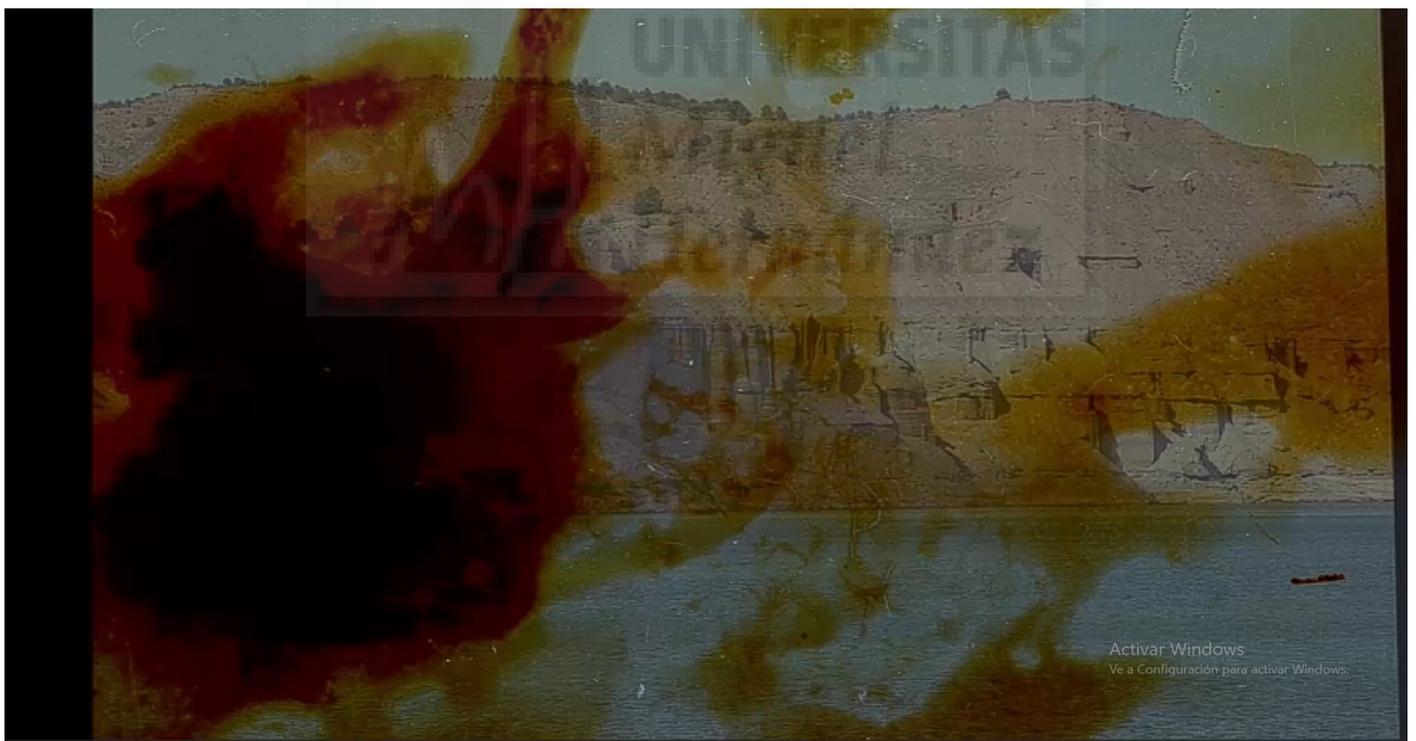


Imagen en ruina III (2021), video digital, 0'57 min.
Link de visualización: <https://vimeo.com/563020265>