



UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE ARTES

DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

DISTOPIA

Memoria para optar el Título Profesional de Artista Pintora

PAOLA ANDREA KUNSTMANN SALINAS

Profesor Guía: Patricio González Reyes

Miembros de la comisión:

Byron Boyd

Jorge Gaete

Santiago de Chile, abril de 2017.

ÍNDICE

RESUMEN	4
I. INTRODUCCIÓN	6
II. EJERCICIOS DE TALLER	7
II.1. Claves valóricas	7
II.2. Clave de primarios	11
II.3. Antipaisaje	14
II.4. Estatuaria	17
II.5. Autorretrato	19
III. FUNDAMENTO TEÓRICO	21
III.1. La fotografía y el modelo	21

III.2. La sociedad multipantalla	24
III.3. El paisaje simulado	28
III.4. Anomia y alteridad	30
III.5. La fractura del cuerpo	31
III.6. Observar y traducir	34
IV. MECANISMOS DE OPERACIÓN	36
IV.1. Edición y composición	36
IV.2. Color y luz	39
IV.3. La paleta	42
V. REFERENTES	45
VI. <i>EL Quid</i>	46
VII. PALABRAS FINALES	49
BIBLIOGRAFÍA	50

RESUMEN

La producción artística ha traducido siempre su tiempo y su contexto. Hoy son los medios digitales los protagonistas de esta producción, manifestándose en múltiples formas que aprovechan cada nuevo recurso apenas liberado.

Con la evolución tecnológica y el consiguiente cambio en los modelos de producción y masificación global de productos de consumo (incluidos los relacionados con la información), el concepto de paisaje ha ido cambiando. Tal como señala Walter Benjamin, la velocidad de la producción (y de la vida en general) produce por una parte la alienación del sujeto y por otra, una sobreacumulación de desechos del pasado, al no posibilitar la desocupación de la escena.

La polución visual consiste en una exorbitante cantidad de estímulos de distinta índole, siendo los anuncios publicitarios parte principal de este paisaje. En medio de este caos está el sujeto, descentrado e individualizado. De esta manera este ahora “individuo”, se encuentra metamorfoseado y forzado a ser parte integrante de la escena, pero cumpliendo un estándar social (el que exigen las imágenes de consumo). Así, éste buscará

incesantemente cumplir con dicho estándar para luego fundirse en el paisaje.

Esta memoria tiene como objetivo mostrar al individuo vuelto paisaje, tomando como modelo representativo al cuerpo femenino ideal según nuestro tiempo; para ello adopto imágenes obtenidas de internet utilizándolas como registro del síntoma antes descrito. Este proceso será desglosado desde la evolución de mi trabajo plástico en el taller de pintura (año 2010 al 2013), finalizando con la obra plástica que constituye el presente trabajo de título (años 2015 al 2016).

I. INTRODUCCIÓN

El proceso de obra que describo en esta memoria se inicia con mi llegada a Santiago desde la ciudad de Valdivia.

Producto del arcaico prejuicio monetario que conlleva la elección de este oficio, estudié antes dos carreras (una de las cuales terminé) para luego trabajar, juntar dinero y poder concretar mi meta. Por supuesto que no fue fácil. Finalmente entré a la Facultad de Artes a los 28 años.

Llegar a Santiago fue un cambio muy drástico; desde vivir frente al mar hasta esta ciudad vertiginosa y agresiva que me recibió violentamente. Considero que todo mi trabajo en el taller de pintura evidencia mi proceso de adaptación a Santiago, para finalmente estabilizarse en una obra congruente.

Las obras que dan cuerpo a esta memoria son exclusivas de dicha etapa, excluyendo así los trabajos que realicé durante el período académico.

En el siguiente capítulo comentaré algunos trabajos realizados en el taller de pintura, que visualmente describen de forma más coherente (a mi modo de ver) la evolución de mi producción artística. Luego, comentaré sobre los aspectos teóricos y técnicos de mi trabajo y cerraré esta memoria con algunas reflexiones finales sobre este intenso período.

II. EJERCICIOS DE TALLER

II.1. Claves valóricas



Tríptico para taller de pintura

Óleo sobre Madera entelada 0,6 x 0,6m. C/u

Mayo, 2010

El tríptico anterior fue el primer trabajo que realicé en el taller. Consistía en representar las claves valóricas: luz, media tinta y sombra, en otras palabras; blanco, gris y negro. Teníamos, además la posibilidad de realizar dicho encargo utilizando colores, los cuales, si uno los transformara a escala de grises, permitieran distinguir claramente las claves de valor.

Realicé las maquetas con la idea de recobrar el lugar perdido (mi lugar perdido, más bien) desde el origen, la naturaleza. Decidí entonces utilizar hongos como base; sus sombras tenues casi sensuales, sus vetas, su

fragilidad...

Comencé la elaboración de las maquetas a partir de imágenes de internet que, con mi incipiente conocimiento de Photoshop, fui construyendo por capas incorporando texturas acuáticas y capas de color. El trabajo en Photoshop a través de capas posibilita trabajar cada “imagen” en la maqueta de manera separada, editando cada una sin afectar las otras.

El manual de usuario de Photoshop explica:

Las capas de Photoshop semejan hojas apiladas de acetato. Puede ver las capas que se encuentran debajo a través de las áreas transparentes de una capa. Si mueve una capa a fin de colocar el contenido en ella, es como si deslizara una hoja de acetato dentro de una pila. Además, si lo desea, tiene la posibilidad de cambiar la opacidad de alguna capa de manera que su contenido sea parcialmente transparente.

En el aspecto técnico, el soporte de este trabajo debía ser madera entelada, el cual jamás había utilizado por lo que el desafío me pareció interesante.

La utilización de maqueta fotográfica también fue algo nuevo que me interesó bastante por las posibilidades que descubrí al utilizar los distintos programas de edición. Crear maquetas partiendo a veces desde una idea sencilla, pero obteniendo resultados absolutamente inesperados e infinitos, al posibilitar su reedición.

Desarrollé el proyecto utilizando algunas técnicas que ya conocía y aprendí

varias más, arriesgándome con prueba y error. Entre ellas puedo destacar la veladura y el esfumado, a las que me referiré más adelante.



Tríptico Para Taller de Pintura I, 1 de 3
Óleo sobre Madera entelada, 0,6 x 0,6m C/u.
Mayo, 2010

II.2. Clave de primarios



Tríptico Para taller de pintura

Transferencia con Piroxilina y óleo sobre Madera entelada. 0,6 x 0,6m C/u.

Julio, 2010

Este trabajo se articula desde la idea del pop art, utilizando colores primarios. Debíamos construir las maquetas desde elementos de consumo.

La verdad es que el ejercicio no me atraía mucho ya que el pop art no es uno de mis estilos favoritos. Pensé bastante en la manera de abordarlo y quise enfrentarlo desde una imaginería más “popular”. Luego de una intensa búsqueda me decidí por “Don Toco”, personaje fácilmente reconocible por la mayoría de las personas, y que a la vez rompe un poco con la estética clásica del pop art.

Rompí la caja de vino y tomé varias fotos componiendo de forma manual.

Ese mismo año participé en el taller de serigrafía y aprendí la técnica del traspaso con piroxilina, que consiste en transferir una imagen fotocopiada al soporte. Este proceso se realiza ubicando la fotocopia sobre el soporte (con la tinta hacia abajo), y frotando la imagen en el papel con diluyente “duco” o piroxilina. Mecánicamente y por la acción del diluyente la tinta de la imagen es transferida al soporte.

Esta técnica me cautivó por lo poco predecible y la precariedad de sus resultados (en cuanto al desgaste). Así, decidí aplicarlo en vez del dibujo, fusionándolo con la pintura.



Tríptico para taller de Pintura I, 1 de 3

Óleo sobre Madera entelada y Fotoserigrafía, 0,6 x 0,6m

Septiembre, 2010

II.3. Antipaisaje



Tríptico para taller de Pintura I

Óleo sobre Madera entelada y Fotoserigrafía, 0,6 x 0,6m c/u

Septiembre, 2010

¿En qué pensamos cuando hablamos de paisaje?. Recuerdo con claridad el día en que nos encargaron este trabajo descrito como paisaje/antipaisaje. El profesor Jorge Gaete mencionó que nuestro paisaje había cambiado, es decir, que éste ya no era esa bucólica postal de la casa con rueda de carreta (concepto tradicional de paisaje); imagen que era más bien propia de viajes vacacionales y paseos. Debido a mi origen sureño esta sentencia me golpeó, por lo que decidí recobrar ese "paisaje" a mi manera. Pero como en todo proceso de un pintor, ambos; artista y obra cambian de manera casi indisoluble. Luego de un par de años pude darme cuenta de que el profesor tenía razón: la ciudad de concreto se yergue expandiéndose y arrasando con casi todo vestigio de naturaleza, sin criterio ni distinción.

El antipaisaje es entonces mi primera aproximación al trabajo pictórico con luces de ciudad y con, entre otras cosas, la implicancia de la tecnologización de nuestra cotidianeidad.

La exploración con las luces de la ciudad me ha atraído desde siempre, sin embargo, nunca había abordado el tema desde la pintura, lo que representaba un dulce desafío.

Para realizar las tres maquetas usé una imagen de internet. Tomé una escena completa para una y las otras dos serían fracciones de la primera. Una vez terminada la pintura agregué, mediante fotoserigrafía, detalles de la maqueta arquitectónica de una ciudad, procedimiento que -debo confesar- realicé con bastante temor por los posibles resultados, ya que no es posible controlar dicho proceso en su totalidad.

La página web “gabinete de grabado” explica que:

La fotoserigrafía es una técnica serigráfica que utiliza procesos fotosensibles en la elaboración de la matriz. Sobre la malla del bastidor y en cuarto oscuro, se extiende una emulsión sensible a la luz, sobre la cual, después de un proceso de secado, se aplica la imagen a trabajar y se expone sobre una mesa de luz. A través de este proceso, se fijan las zonas que detendrán el paso de tinta a la vez que aquellas que quedarán permeables al paso de esta, son eliminadas durante el proceso de revelado.

El resultado me gustó mucho, de hecho, este trabajo constituye a mí parecer, el puntapié inicial del imaginario actual en mi pintura.



Tríptico para taller de Pintura I (1 de 3)

Óleo sobre Madera entelada y Fotoserigrafía, 0,6 x 0,6m

Septiembre, 2010

II.4 Estatuaria



Primer Proyecto para taller de Pintura II

Óleo sobre tela, 1.0 x 2.0m

Junio, 2011

Este encargo incluía como pie forzado la inclusión de una imagen de estatuaria, componiendo nuestras maquetas a partir de ella, para luego traducir a pintura la materialidad de la escultura del cuerpo humano.

Escogí una escultura de Rebecca Matte, ubicada en su tumba en el Cementerio General de Santiago. Me atrajo el escorzo y la sutil melancolía que transmite. Las manos fueron para mí lo más atrayente y uno de los principales desafíos para este trabajo. Realicé una maqueta bastante lúgubre

admito, pero coherente a mi parecer con el acento de la escultura elegida.

Este trabajo fue el primero de gran formato que he realizado, por lo que resultó un desafío extra, no obstante, lo más difícil sería traducir la materialidad; objetivo del ejercicio, y como consecuencia de mi técnica pictórica, ensuciar la tela.

Dar espacio al error ha sido uno de mis grandes desafíos durante la carrera, dado que naturalmente mi técnica era algo obsesiva (hoy en menor medida, pero no exenta), concentrándome mucho en los detalles. Más tarde que temprano aprendería a manejar dichos detalles sintetizando, y a la vez distinguiendo cuáles de ellos requieren el detalle que la obra exige. No es fácil y no siempre acierto, pero el aprendizaje en pintura nunca termina.

II.5. Autorretrato



Políptico para Taller de Pintura II

Traspaso con Piroxilina y óleo sobre tela. 0,5m. x 0,5m c/u

Diciembre, 2011.

El autorretrato fue y sigue siendo un proyecto difícil para cualquier persona. En lo personal, mucho mayor que el desafío técnico implícito en esta tarea, era el insoslayable trabajo introspectivo que supone. Proceso que es luego expuesto sin tapujos. Quise entonces alejarme del retrato "favorecedor", por así decirlo, e ir directamente a la expresión del cuerpo mediante la mueca. Las muecas provocan una reacción hilarante, ya que socialmente acostumbramos lucir nuestro mejor rostro (o al menos intentarlo), además, es muchas veces una manifestación espontánea de nuestro cuerpo, escenario que nos incomoda al ser sorprendidos (por ej. al bostezar, estornudar, etc).

Nuevamente utilicé el traspaso con piroxilina y continué complementando con éste al óleo.



Políptico para Taller de Pintura II, 1 de 4

Traspaso con Piroxilina y óleo sobre tela. 0,5m. x 0,5m

Diciembre de 2011

III. FUNDAMENTO TEÓRICO

III.1. La fotografía y el modelo

Junto con el nacimiento de la fotografía en el siglo XIX se inicia una reñida relación de ésta con la pintura, desde la añeja cuestión sobre si la fotografía es arte o no, hasta las razones que justificarían la traducción de la misma a pintura, pasando por diversos matices. La relación entre ambas sigue suscitando interesantes discusiones.

Descartaré referirme a la primera cuestión mencionada (de si la fotografía es arte o no), ya que la considero obsoleta. Entonces...

Con el vertiginoso avance de la tecnología y su accesibilidad cada vez mayor, la fotografía ha ido mutando y ha multiplicado sus posibilidades, siendo hoy, me atrevo a decir, infinitas. Las redes sociales, las aplicaciones móviles y centenares de otras herramientas ha provocado que la justificación de traspasar una imagen (me refiero a aquella obtenida de la edición de fotografías) sume una rica provocación a las implicancias filosóficas de dicha acción. Ahora bien, no pretendo explayarme en filosofía, y sin más hablaré desde mi experiencia y la de personas que trabajan desde una fuente similar.

Comencé a utilizar la maqueta fotográfica al momento de entrar al taller, me adapté a dicho proceso y lo considero hoy mi herramienta principal de composición. En mi trabajo actual adopto imágenes obtenidas de internet y las trabajo en Photoshop, muchas veces junto a imágenes propias, añadiendo múltiples capas que voy editando a mi antojo.

Con lo anterior la discusión se complica, ya que la imagen obtenida no constituye ya una fotografía ni la suma de ellas, sino imagen nueva, digital y muy probablemente inexistente en el entorno “real”. Sin embargo, existe digitalmente. “Piel digital” diría quizás el profesor Zúñiga. Por mi parte, me agrada pensar que al pintarla la vuelvo real.

La “piel digital” se escribe en binario, los colores de las maquetas digitales no son usualmente imprimibles, así como una fotografía no puede registrar colores reales, sólo aproximaciones. En la pintura uno traduce, es decir; tal como expresa la R.A.E. Sobre el término:

1. tr. Expresar en una lengua lo que está escrito o se ha expresado antes en otra.
2. tr. Convertir, mudar, trocar.
3. tr. Explicar, interpretar.

Sólo con aplicar la tercera acepción; la de “interpretación”, se añade lo

subjetivo; ¿existe la pintura objetiva?, quizás la que realizan hoy máquinas y robots (que ya no constituye arte). La piel que se crea de esta manera tiene características muy diferentes a las digitales; si tradujéramos una pintura por ejemplo a píxeles ¿cuántos de ellos ganaríamos?. Además al pintar decidimos, editamos, resumimos, traducimos y así volvemos real, -aumentado y mejorado en el mejor de los casos- lo intangible.

III.2. La sociedad multipantalla

La tecnología es el truco que consiste en organizar el mundo de modo que no tengamos que experimentarlo

(Fritsch, como se citó en McLuhan p.15)

El carácter y el consumo son opuestos. El *consumidor ideal* es un hombre sin *carácter*. Esta falta de carácter es lo que hace posible un consumo indiscriminado.

(Han, 2015. p.72)

Actualmente despojada de su trono, “la caja tonta” debe competir con múltiples soportes: el teléfono celular, el tablet, el laptop entre otros. Es normal alternar entre los dispositivos casi sin distinguir diferencias entre unos y otros, por lo que esta competencia por sobresalir es parte primordial del mercado tecnológico.

En la cultura de lo instantáneo, la información a través de los medios muchas veces se recibe como verdad, y a cambio obtenemos una sociedad ignorante y crédula que publica, comparte y *retuitéa* sin cuestionar veracidad.

Mitchell (1992/2001) menciona que “una sociedad capitalista requiere una cultura basada en imágenes. Necesita proveer gran cantidad de

entretenimiento para estimular el consumo y anestesiar las injusticias de clase, raza y sexo” (como se citó en Molinari, p.250)

Debord (1967) explica que “el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes (...) el espectáculo no puede entenderse como el abuso de un mundo visual producto de las técnicas de difusión masiva de imágenes (...) es más bien una visión de mundo que se ha objetivado” (p. 3)

Joan Fontcuberta (2015) coincide con Debord, señalando que “las imágenes son pantallas que median entre nosotros y la realidad. De ahí que, en un sentido político, las imágenes sean agentes formateadores de la conciencia. La saturación icónica actual nos lleva a la paradoja de que las imágenes ya no se limitan a representar la realidad, sino que se convierten en realidad misma. Hoy vivimos en la imagen, y en esa saturación es responsabilidad del artista no incrementar la polución visual, sino contribuir a una pedagogía de la supervivencia en la imagen”.

La retina digital transforma el mundo en una pantalla de imagen y control. En este espacio autoerótico de visión, en esta *interioridad digital*, no es posible ningún *asombro*. Los hombres ya sólo encuentran agrado en sí mismos.

(Han, 2015. p. 43)

En este punto debo aclarar que no estoy en contra de los avances

tecnológicos, lo que me preocupa es la falta de cuestionamiento crítico en torno a los estímulos que recibimos de nuestras pantallas. Sumado a que la tecnología se ha alejado tanto de la mecánica tradicional basada en una lógica relativamente comprensible, hoy encontramos niños que poco se preguntan sobre cómo funcionan las cosas, limitándose a usar y a desechar (la obsolescencia programada se experimenta en ellos de forma natural). En este nuevo escenario parecería lógico combatir la idiotización de las nuevas generaciones mediante la educación en pensamiento crítico, sin embargo, ya sabemos que hasta ahora poco hemos avanzado en ello.

La ignorancia conseguida por esta falta de filtros “intelectuales” ha hecho posible el surgimiento de originales crímenes cibernéticos, como el que consiste en publicar y viralizar noticias falsas para así reeditar con el alcance de sus reproducciones. Sencillo y elegante.

Un fenómeno que llama mucho la atención, es la aparición de “tribus” que se identifican con una marca. Se generan entonces pequeñas comunidades cuya unión se basa en compartir como “valor cohesionante” de pertenencia, un mismo hábito de consumo: Apple o Samsung, Adidas o Nike, Coca Cola o Pepsi, etc. No resulta extraño entonces encontrarnos con la “tribu del futbolista” por ejemplo, donde los individuos (jóvenes en su mayoría) adquieren marcas de alto costo relacionadas con este deporte, generando un hábito de consumo de montos en muchos casos, muy sobre las posibilidades de su rango etario o su clase social.

Otra de las consecuencias “políticas” si se quiere, es el surgimiento de un nuevo “panóptico”. En “la sociedad de la transparencia”, Han explica:

La sociedad actual de control muestra una especial estructura panóptica (...) lo que garantiza la transparencia (...) es la hipercomunicación. La peculiaridad del panóptico digital está sobre todo en que sus moradores mismos colaboran de manera activa en su construcción y en su conservación, en cuanto se exhiben ellos mismos, y se desnudan.

(Han, 2015. p. 89)

III.3. El paisaje simulado

La socialización digital mediatizada por imágenes ha sobrepasado en demasía lo previsto por Benjamin. Hoy podemos tomarnos una *selfie* (no sin antes arreglarnos claro), editarla y compartirla inmediatamente en nuestras redes “sociales”. Fontcuberta reedita acertadamente el “*cogito ergo sum*” (pienso, luego existo) en “fotografía, *ergo sum*”.

Luego, “cultura y simulacro” de Baudrillard (1978) nos sitúa en la era de la simulación, donde impera la “hiperrealidad” que cambia el sentido por el signo, al objeto por su reflejo, suplanta la realidad con signos de lo real eliminando los referentes:

“Lo divino ha sido despojado del hombre, gracias a la imagen de lo divino, al icono que no es el espejo y la manifestación de la divinidad sino la simulación que termina por anular al objeto originalmente poseedor de la divinidad” (Ruiz, 2011, p.2)

El escenario actual no es muy diferente -a mi parecer- del que señala Baudrillard por cuanto nuestros referentes conceptuales se han editado en “hachedé”, alterando y “mejorando” la imagen, creando un modelo que existe en el espacio hiperreal, inasible; un imposible que aceptamos como real y que nos ahoga en una búsqueda sin sentido.

Lo anterior forma parte fundamental de la obra que se articula en mi

proceso de memoria, en cuanto hoy nos hallamos inmersos en el paisaje simulado, ficticio que se adecua más que nunca a la "sociedad del espectáculo" descrito por Debord donde "todo lo que una vez fue vivido directamente se ha convertido en una mera representación".

Es probable que mi punto de vista ya pertenezca a un orden retrógrado, pero me parece inaceptable que un niño no sepa (conceptualmente) de qué animal viene el pollo que come.

III.4. Anomia y alteridad

Para el hombre apurado lo único que importa es la mirada; su propio cuerpo constituye un obstáculo para avanzar. Las sociedades occidentales reemplazaron la rareza de los bienes de consumo por la rareza del tiempo. Es el mundo del hombre apurado

(Le Breton, p.106)

Con el modelo neoliberal adaptado a nuestra idiosincracia tercermundista, el primer cambio es alejarse del otro y potenciar la competitividad entre las personas. Existe un extrañamiento y añoranza del “paraíso perdido”, en este caso referido al espíritu comunitario caracterizado por la relación fraterna y colaborativa, espíritu casi extinto en estos días. Además, como herramienta de supervivencia natural, hemos desarrollado casi de manera intuitiva la desconfianza para protegernos de cualquier manifestación física de un otro, con lo que se destruye la alteridad.

La primera consecuencia, a mi parecer, deviene en *horror vacui* (según Wikipedia: "la expresión latina *horror vacui* (literalmente 'miedo al vacío') se emplea en la historia del arte, especialmente en crítica de la pintura, para describir el relleno de todo espacio vacío en una obra de arte con algún tipo de diseño o imagen". Este vacío se completa hoy a través del consumo. De esta manera la idea de que “la naturaleza aborrece al vacío”, en sentido pragmático se vuelve obsoleta.

III.5. La fractura del cuerpo

Y sin duda nuestro tiempo prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser (...)

Lo que es “sagrado” para él no es sino la ilusión, pero lo que es profano es la verdad. Mejor aún: lo sagrado aumenta a sus ojos a medida que disminuye la verdad y crece la ilusión, hasta el punto de que el colmo de la ilusión es también para él el colmo de lo sagrado.

(Feuerbach, como se citó en Debord, p.5)

David Le Breton explica en su libro “Antropología del cuerpo y modernidad”, que el dualismo cartesiano manifiesta una preocupación por el cuerpo descentrado del sujeto; el cuerpo se vuelve un accesorio de la persona, es decir una posesión.

Por su parte, Sergio Rojas (2012) menciona que la pérdida de confianza en las instituciones que procuraban proteger y defender al sujeto produce finalmente un extrañamiento y desarraigo donde “sus referentes de orientación heredados caen en desuso (...) la escala humana de sentido comienza a ser traducida en valores de producción y circulación" (p.42).

Rojas también recuerda a Chaplin en la célebre “Tiempos Modernos”, donde el actor encarna a un trabajador alienado por aquello que Walter

Benjamin denomina “el *tempo* de la velocidad”; con esto sugiere que es la velocidad de los procesos productivos la que provoca dicha alienación y con ello la desaparición del cuerpo. En este punto Le Breton coincide con Benjamin, añadiendo además que nuestra actual sociedad de consumo, con sus estándares y parámetros trastocados para alimentar dicho consumo, nos incita a buscar incansablemente lo que él llama “el borramiento ritualizado del cuerpo”, el cual se produce mediante la socialización, la cotidianeidad, la repetición sin pausa de situaciones y percepciones; “es el mundo del hombre apurado (...) su propio cuerpo constituye un obstáculo para avanzar” (Le Breton, 2002, p. 106). Este obstáculo lo constituyen las manifestaciones “incontrolables” del cuerpo, por ejemplo la enfermedad, las deformaciones, amputaciones, entre otras. Es en esta crisis que el cuerpo vuelve a hacerse visible, se "rompe la unidad de la presencia". Señala Le Breton:

La socialización del sujeto lleva a ese monismo de la vida cotidiana, a ese sentimiento de habitar, naturalmente un cuerpo del que es imposible diferenciarse. A través de las acciones diarias del hombre, el cuerpo se vuelve invisible, ritualmente borrado por la repetición incansable de las mismas situaciones y la familiaridad de las percepciones sensoriales.

(Le Breton, 2002, p.93)

En un tono más pragmático, Han (2015) afirma que “la industria de la belleza explota el cuerpo sexualizándolo y haciéndolo consumible (...) Una identidad personal basada en resultar sexualmente deseable es un producto

del capitalismo de consumo” (p.71)

Han explora además en “la salvación de lo bello” la actual adoración por “lo pulido”, adoración de la que hoy son víctimas desde los jóvenes en su “adolescente” lucha por satisfacer cánones, hasta el simple consumidor final. Según Han:

“Lo pulido” no daña ni ofrece resistencia. Lo bello digital constituye un espacio pulido y liso de lo igual, un espacio que no tolera ninguna extrañeza, ninguna alteridad, ninguna negatividad.

Lo bello natural se ha atrofiado en lo liso y pulido de lo bello digital (...) Lo bello se ha convertido en algo arbitrario y placentero que se mide por su inmediatez y su valor de uso y consumo.

(Han, 2015. p. 18)

Sería muy simplista de mi parte pretender describir nuestro entorno actual sólo en torno a los autores mencionados, de hecho todo escritor genera realidades o “mundos posibles”, sin embargo, los autores que cito son los que más sentido me hacen al momento de articular y explicar mi trabajo al describir con distintas teorías, la transformación de un mundo cuya tecnología avanza a mi parecer, más rápido de lo que podemos aprehender, y se nos escapa de las manos junto al sentido entre otras cosas, dando paso a un individuo descentrado y añorante de pertenencia.

III.6. Observar y traducir

Una de las grandes lecciones que aprendemos estudiando artes visuales, es que para empezar a observar hay que olvidar lo que sabemos de las cosas. Por ejemplo, si en presencia de una modelo nos encontramos dibujando un desnudo, uno “sabe” la mano “sabe el pie”, los labios, etc. Con lo cual a veces completamos nuestro dibujo con información proveniente de la memoria y no de lo que ven nuestros ojos. Quizás de la modelo no vemos la uña de un dedo, pero la dibujamos porque sabemos que está. Es proceso difícil callar al cerebro para conectar la mirada directamente a nuestras manos.

Desde que comenzamos a dibujar cuando niños, aprendemos que la oscuridad es el negro y que por tanto las sombras son negras, por lo que en cada objeto que dibujamos traducimos sus sombras oscureciendo su color, sin embargo, si observamos aplicando el proceso que describo antes, nos damos cuenta de que las sombras tienen su propio color. En el cuerpo humano, por ejemplo, encontramos verdes, azules y rojos (entre otros).

En mi trabajo para la exposición de memoria, como mencioné anteriormente, compongo las maquetas usando capas. en este proceso podemos disminuir la transparencia de cada capa, posibilitando que aparezca la imagen que se encuentra en la capa inferior. Con esto logramos

modificar las consecuencias naturales de la luz en los objetos, facilitando la ocurrencia de fenómenos ficticios que a veces confunden o desorientan al espectador.

El ejercicio de replantearse el concepto de paisaje, es similar al de desaprender lo que sabemos de los objetos y las cosas, quizás más que reconceptualizar el paisaje se trata de recontextualizarlo, ya que éste se adecua a su tiempo y lugar, envejece y evoluciona. Aquí podemos también cuestionarnos el concepto de naturaleza y de lo orgánico, ya que el concepto de paisaje tradicional se halla ligado a tales conceptos.

Hoy es “natural” que las nuevas generaciones nazcan mejor adaptadas a la tecnología, con lo que nuestros conceptos (mis conceptos) heredados sobre las ventajas de crecer ligado a la naturaleza (tierra, plantas, estrellas etc.) de pronto tiemblan, ya que hoy parece ser más natural adaptarse a un entorno dominado por la tecnología y, para estos fines, también parece ser lo más práctico.

Seducida en ciudades, por los paisajes de luz y su organicidad cálida y plástica, siento en esta atracción también un gusto a traición a todo lo que enriqueció mis primeras décadas, a mis espejos de agua...

IV. MECANISMOS DE OPERACIÓN

IV.1. Edición y composición

La fotografía clásica perteneció durante muchos años al ámbito del registro, por cuanto suponía una copia directa de la realidad y se podía confiar en ella.

El fotomontaje según Jacob Bañuelos (2008, p. 92) “es un principio de creación de imágenes que se obtiene a partir de la yuxtaposición de dos o más fotografías sobre un mismo plano visual”, con esto resignificamos y damos origen a una nueva “realidad”. Esta técnica no sólo permite fusionar imágenes, sino además posibilita incluir casi cualquier elemento desde concepciones oníricas hasta mensajes políticos, logrando una fractura con el referente. Los dadaístas, surrealistas y también maestros del pop art, fueron los precursores en la utilización artística del fotomontaje.

Actualmente esta técnica evoluciona al mismo ritmo que la tecnología, ya que es ésta la que nos brinda nuevas herramientas para su aplicación en ámbitos diversos.

Utilizo el fotomontaje, como mencioné anteriormente, mediante el programa de edición Photoshop. Mi objetivo es crear imágenes nuevas en

las que reconocemos fragmentos que percibimos en la realidad, pero que en esta nueva relación de cercanía conforman una nueva imagen unificada con un significado propio, nuevo.

Junto a éste nuevo significado me importa muchísimo la sensación durante la contemplación de la obra terminada; lo que nos pueda traer al inconsciente las texturas del agua, la organicidad del cuerpo y de las luces falaces.



S/t, óleo sobre tela. En “*Distopia*”

1.0 x 1.5m

Noviembre de 2015

IV.2. Color y Luz

Es un hecho que no podemos imitar de manera exacta todos los colores que percibimos, además de los componentes subjetivos de interpretación, nos topamos con colores que son propios de algunas materialidades y texturas. Las luces, por ejemplo, son etéreas; su composición hace imposible que podamos emularla por otro medio que no sea la misma luz, por lo que la pintura (carente de luz), no puede más que simular sus efectos mediante contrastes de tono, saturación y valor.

Un efecto interesante se produce cuando observamos y analizamos una luz en una imagen, el efecto de encandilamiento en nuestros ojos al contemplar directamente una luz, se encuentra presente muchas veces -en menor medida, claro- en la imagen o fotografía impresa de esa luz. Me explico: al encontrarme observando una luz de una de mis maquetas para pintarla, encontré que su efecto reverberante provenía en gran parte del contraste entre los tonos centrales de dicha luz y sus bordes difuminados, predominando un centro, por ejemplo, blanco y amarillo limón con una orla de blanco cerúleo y amarillo en un fondo rojo (funciona con varios tonos de rojo, inténtelo).

Con lo anterior nuevamente nuestra lógica aprendida de que la luz es sólo una claridad blanquecina, queda refutada por la simple observación.

Las luces cálidas, por su parte, presentan otro tipo de desafíos en su

traducción pictórica, ya que en muchos casos resulta difícil lograr el color en una sola capa de pintura por lo que tuve que aplicar varias de ellas variando el color, a modo de veladuras gruesas. Es importante aclarar que no podemos aplicar blanco de manera indiscriminada para obtener “luz”, ya que esto opaca y disminuye la intensidad del color.



S/t, óleo sobre tela. En "*Distopia*"

1,0 x 0,6m

Mayo de 2016

IV.3. La paleta

El óleo presenta características que facilitan mi pintura en particular. El tema escogido en “*Distopia*” requiere de un secado lento en algunos casos. El óleo facilita el abordaje de áreas amplias que deben unirse en el esfumado y, al acelerar el secado (modificando las proporciones del médium) a su vez permite el tratamiento más rápido de áreas con detalle y de aquellas que requieran veladuras, por ejemplo.

En este trabajo utilizo una paleta bastante variada, y en general equilibrada entre colores cálidos y fríos. En los cálidos predominan rojos, amarillos y cafés y en los fríos principalmente azules y en menor medida los verdes. En “*Distopia*”, particularmente predominan los tonos cálidos, principalmente los tonos rojos.

Mezclar y crear los tonos es para mí un ejercicio intuitivo más que meditado, con esto no quiero parecer pretenciosa; esta intuición la adquiere todo pintor con la práctica.

Cada vez que estamos frente al lienzo es obviamente un momento distinto, y en cada uno de esos momentos hay para mí un proceso donde comienzo por la planificación, elegir un método para la sección a trabajar, luego la

construcción de la paleta etc. En este proceso la parte más meditada y fría, si se quiere, es la definición del área a trabajar, lo que determinará el desarrollo y el orden a seguir.

No puedo decir que la paleta haya sido elegida, ya que el proceso de construcción de maquetas es también para mí intuitivo, y comienza con ideas más bien abstractas. Sin embargo, los colores que utilizo en “*Distopia*” son coherentes con el sustento teórico que planteo, al generar en el espectador una sensación de calidez propia de la organicidad que posee el paisaje del espectáculo.

Parte de esta organicidad también se traduce a través del cuerpo humano presente en la obra. Si bien la imagen no proviene de mi propio cuerpo, constituye también autorretrato al “encarnar” una etapa personal que utiliza el cuerpo femenino idealizado como síntoma de un proceso que es también cultural.



S/t, óleo sobre tela. En “*Distopia*”

1,0 x 0,6m

Agosto de 2016

V. REFERENTES

Me encantaría poder decir que mi trabajo se inspira románticamente en tal o cual maestro, sin embargo, reconozco en mí un rasgo más bien pragmático al generar obra; predomina en este proceso más bien un concepto, una hipótesis no visual que de a poco absorbe imágenes.

Por supuesto nuestros conceptos provienen también de nuestro entorno. Los procesos inconscientes quizá en su mayoría, preceden al concepto otorgando significado, por lo que no puedo afirmar certeramente que vino primero; si el huevo o la gallina.

En general mi técnica se basa en veladura y difuminado. La veladura según Wikipedia “consiste en capas muy delgadas de pintura de forma que se transparente la capa inferior, así el color que se ve es el resultado suavizado de la mezcla del color inferior más el de la veladura”. Por su parte el esfumado (del italiano *sfumato*) “es una técnica pictórica que se obtiene por aumentar varias capas de pintura extremadamente delicadas, proporcionando a la composición unos contornos imprecisos”.

En los últimos años he tenido la infinita suerte de poder visitar algunos grandes museos donde pude admirar “en carne viva” a algunos grandes como Rembrandt, Rubens, Courbet, Caravaggio, Tintoretto, Friedrich,

Freud, Bacon, y podría seguir...

Luego de contemplar y tratar de entender un poco sus técnicas me parece más sencillo dilucidar la propia. Las técnicas del renacimiento se caracterizan en gran medida por la suavidad y ligereza que transmite el esfumado y la veladura; y es justamente en esa sensación tan placentera que explico mi propia técnica. Son sólo sensaciones a las que puedo culpar, y ¿que sería del arte sin ellas?, probablemente en todo el caos y cantidad de estímulos que pretendo traducir en mi obra (he aquí la influencia barroca) es dicha técnica el remanso de calma necesario.

Puedo entonces reconocer en el renacimiento y el barroco los rasgos más influyentes en mi pintura, aunque sea de forma inconsciente. Aunque no puedo desmerecer el enorme impacto que causan en mí los gigantes de Lucian Freud y Francis Bacon, cuya fuerza visceral me mueve como una tormenta.

Dentro de las influencias directas que reconozco están grandes obras cinematográficas y literarias como Blade Runner, 1984, y Fahrenheit 451 entre otras. En Blade Runner (la película) aparece la estética del ciberpunk en un futuro decadente dominado por la tecnología, en su argumento entre otras cosas la naturaleza humana se encuentra acorralada por esta tecnología. Además, durante toda la película es constante la presencia de múltiples pantallas que forman parte activa de toda su sociedad (un poco más que hoy... todavía).

VI. El *Quid*

Recuerdo una conversación que tuvimos hace algún tiempo con el profesor Patricio González, donde le comenté acerca del “sufrimiento” que experimentaba al enfrentarme cada día a un cuadro difícil de abordar, frente a esto él me comentó (a grandes rasgos) que trabajar en pintura siempre involucra una crisis, ya que trabajamos con nuestros sentimientos. Éste hecho es uno de los aspectos fundamentales del trabajo de un artista, y una de las razones que me mueve. Muchos coinciden en que el artista necesita crear para poder manifestar y comunicar cosas que no puede verbalizar o expresar de otra manera. Para mí la pintura es un complemento fundamental en ese sentido, ya que mis habilidades sociales son bastante pobres.

Existen por cierto razones románticas, pero bastante alejadas a mi modo de ver, del tradicional concepto de artista melancólico que muchas personas tienen. En mi caso opera una combinación entre ideas o visiones de mundo y obsesiones estéticas que surgen de maneras insospechadas, en el caso particular de este trabajo, fueron las luces de la ciudad y las calidades de la luz a través del agua reflejada en el cuerpo, entre otras.

La obsesión estética (con esto me refiero a algún fenómeno u objeto en particular) genera deseo, y en consecuencia un ansia de posesión, de apropiación. Se vuelve necesario entonces poner en obra el objeto de deseo,

volverlo real y nuestro en el propio imaginario.

El aprendizaje que se obtiene al trabajar en arte, es una recompensa sin límites; las distintas obsesiones o deseos pueden llevarnos por caminos imprevisibles que jamás pensamos recorrer e interesarnos en temas que parecerían no tener relación con el arte, de aquí se crean conexiones entre saberes profundamente enriquecedoras.

En cuanto a la técnica considero, con un ánimo evolutivo para la propia producción, que un nuevo proyecto siempre debe ser un desafío. Durante la experiencia creativa de esta memoria, muchas veces me encontré pensando frente a un cuadro en el inmenso problema en que me había metido; rabié, luché y me peleé con el lienzo varias veces. Jamás había intentado traducir las materialidades que abordo en este trabajo y fue un camino difícil, pero el aprendizaje y la gratificación misma de la obra conquistada es inefable.

Por supuesto que algunos opinarán que se debe escoger el camino fácil; lo que uno ya conoce, pero en el riesgo de lo desconocido hay riqueza y conocimiento, por ende, no hay fracaso.

VII. PALABRAS FINALES

El proceso de título que da cuerpo a esta memoria, ha sido uno de los más difíciles que he enfrentado, no tanto por la parte “académica” en sí, sino más bien por la potencia emocional que supone. Además, creo que estudiar arte requiere de una valentía no menor, que se alimenta en gran parte de nuestra pasión, pero esa valentía no está exenta de aprensiones.

En el ámbito académico este proceso también ha sido muy enriquecedor; diría que, de lo que he aprendido hasta hoy un 50% corresponde a la etapa universitaria y la otra mitad netamente al proceso de título. Esto porque dicho proceso representa en mi caso la primera gran producción que se articula de forma cohesionada y coherente desde mi visión de mundo actual, y mi experiencia personal como síntoma de una pandemia social.

Durante este proceso, creo que el logro más grande que obtuve fue descubrir la pintura propia, el acento subjetivo único que luego de muchas etapas comienza a develarse y a asentarse en nombre propio, en signo propio.

Quise poner en obra “*Distopia*” traduciendo el mencionado síntoma utilizando las mismas herramientas estéticas de seducción y persuasión que utiliza la *mass media*, entre ellas color, forma y con ellos un exceso de estímulos visuales a los que ya estamos acostumbrados y anestesiados.

BIBLIOGRAFÍA

1. Bañuelos, J. (2008). Fotomontaje. Barcelona: Ediciones cátedra
2. Baudrillard, J. (1977). La precesión de los simulacros. Editor digital: Ascheriit.
3. Benjamin, W. (2004). La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. Ciudad de México: Itaca.
4. Debord, G. (1995). La sociedad del espectáculo. Santiago: Ediciones naufragio.
5. Fontcuberta, J. (2010). La cámara de Pandora. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
6. Gabinete de grabado PUC. Obtenido de:
http://www6.uc.cl/sw_educ/gabinete_de_grabado/tecnica.php?tecnica=Fotoserigrafia
7. Guía de usuario de Photoshop. Obtenido de:
<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/using/layer-basics.html>
8. Han, B. (2014). La sociedad de la transparencia. Barcelona: Editorial Herder.
9. Han, B. (2015). La salvación de lo bello. Barcelona: Editorial

Herder.

10. Le Breton, D. (2002). Antropología del cuerpo y modernidad. Buenos Aires: Nueva visión.
11. McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación. Buenos Aires: Editorial Paidós.
12. Molinari, S. (2016). Realidades ficticias de la imagen fotográfica. Barcelona, tesis doctoral.
13. Rojas, S. (2012). El arte agotado. Santiago: Sangría Editora.
14. Ruiz, M. (2011). Reseña de “Cultura y simulacro” de Jean Baudrillard. Editor digital: Razón y palabra. Obtenido de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706032>>
15. Wikipedia.com. Obtenido de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Horror_vacui

..