



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

Trans Aracnix

**Memoria para optar al grado de Licenciatura en Artes con
mención en Artes Visuales**

Ivette Urrutia Valenzuela

Profesor Guía
Arturo Cariceo Zúñiga
Santiago, Chile, 2024



TRANS ARACHNIX

"EL NACIMIENTO DE UN
NUEVO SER"



ÍNDICE

05

¿QUIÉN ES IVETTE URRUTIA VALENZUELA?

06

STATEMENT

07

¿CUÁL ES EL ORIGEN DE MIS INTERESES, TALES COMO LA CIENCIA FICCIÓN Y EL USO DE MATERIALES POCO CONVENCIONALES DE LA CONSTRUCCIÓN?

08-10

¿POR QUÉ FORJA?

11-13

UNA HUELLA DE EMPODERAMIENTO: EL PAPEL DE KATE EN "A KNIGHT'S TALE"

14

CONCEPTOS CLAVES

15-24

PROYECTO IDALYA

25-29

PROYECTO ARACNIXIS

30-33 PROYECTO OTEKAS

34-36 EL ERROR

37-38 REFERENTES DEL CINE

39-40 REFERENTES EN EL ARTE

41-42 PROYECTO DE OBRA

43-56 PROCESO CREATIVO

57 AGRADECIMIENTOS

58 CAMPO REFERENCIAL



¿ QUIÉN ES IVETTE URRUTIA VALENZUELA?

Mi historia artística está profundamente entrelazada con la rica herencia cultural de mi familia donde el arte siempre ha sido un hilo conductor. Mi abuelo, un talentoso trapeceista conocido como Peter Black, llegó al circo a los ocho años, mientras que mi abuela, una mujer empoderada, no solo crió a siete hijos, sino que también compartía su pasión por la lectura y la poesía.

Desde muy pequeña, me sentí inspirada por la creatividad y la pasión que definieron la vida de mis abuelos. Mientras que mi padre, a pesar de que su sueño de ser músico profesional se vio limitado por las circunstancias, siempre mantuvo viva esta pasión transmitiendo la importancia de seguir mis sueños, sin importar los obstáculos. Por otro lado, mi madre ha sido un pilar fundamental en mi vida, alentándome desde la infancia a explorar diversas formas de arte, desde el dibujo y la pintura hasta las manualidades. Su apoyo incondicional me permitió descubrir mi propio camino artístico y me animó a ver la vida desde diferentes perspectivas.

Ser parte de una familia con intereses artísticos me ha permitido desarrollar y fortalecer mis propias capacidades. Me he sentido estimulada a explorar mi imaginación y creatividad sin límites. Cada influencia familiar, cada historia compartida, ha sido un paso en mi desarrollo, motivándome a expresar experiencias y emociones a través de mis obras.

Comencé mis estudios universitarios en la Etapa Básica, está duraba dos años, la cual se centraba en enseñarnos los fundamentos del arte y la carrera, proporcionándome una base que luego pude aprovechar al ingresar a la Licenciatura en Artes Visuales. Fue entonces cuando me di cuenta de que mi interés se inclina hacia lo tridimensional, hacia todo aquello que posee volumen y ocupa un espacio significativo.

STATEMENT

Mis inquietudes artísticas se centran en lo tridimensional, combinando materiales opuestos como el metal y el plástico, así como también utilizando mi propio cuerpo como medio de representación. Realizó instalaciones, esculturas y foto-performances. Me apasiona la ciencia ficción y encuentro en ella una fuente inagotable de inspiración. Me interesa crear espacios inmersivos donde la estética futurista cobre vida. Busco generar experiencias donde el espectador no solo sea un observador pasivo, sino un participante activo que se sumerge en estas realidades alternativas que construyó. Cada obra es un viaje hacia lo desconocido, una invitación a explorar otros universos donde la imaginación y la realidad se fusionan.





¿CUÁL ES EL ORIGEN DE MIS INTERESES, TALES COMO LA CIENCIA FICCIÓN Y EL USO DE MATERIALES POCO CONVENCIONALES DE LA CONSTRUCCIÓN?

Desde que era muy pequeña, mis intereses han estado fuertemente influenciados por mi padre. Él es un gran aficionado al cine y la ciencia ficción, y desde que tengo memoria, solíamos ver películas juntos. A los 4 años, ya tenía mi película favorita: "El Quinto Elemento" de Luc Besson, la cual ha sido y sigue siendo una parte importante de mi vida. Recuerdo pasar días viéndola una y otra vez, maravillada por todo el imaginario que contenía: los personajes, las armas, los autos, las escenografías y su relato, todo me parecía increíble.

Con el tiempo, mi amor por este tipo de películas ha ido creciendo, transportándome a universos completamente diferentes y despertando en mí la inspiración para crear experiencias capaces de transportar a los espectadores a mundos tangibles.

Además, mi interés por los materiales de construcción también proviene de mi padre y su familia. Él es constructor civil y desde pequeña he participado en diferentes actividades relacionadas con la construcción. Hacíamos reparaciones en casa, pintábamos y realizábamos arreglos eléctricos, entre otras cosas. Estos momentos son recuerdos que atesoro hasta el día de hoy y que han influido significativamente en mi vida cotidiana y en mi carrera profesional.

Ahora, al mirar hacia atrás, me doy cuenta que mis intereses y pasiones no son solo míos, sino que son el fruto del amor y la guía de aquellos que han estado a mi lado desde el principio. Cada película vista junto a mi padre, cada momento compartido en la construcción de algo nuevo, ha dejado una marca indeleble en mi alma y ha moldeado la persona en la que me he convertido.

Cuando ingresé a la universidad, siempre traté de incorporar algunos de estos materiales en mis proyectos, como el concreto o los circuitos eléctricos. Finalmente, encontré mi pasión en la forja, donde aprendí a trabajar con fierro y soldar al arco, habilidades que ahora utilizo para crear arte.

FORJA

A welder is shown in a workshop setting, wearing a dark blue protective suit and a silver welding mask. The welder is focused on a task, with a bright, intense light and a shower of orange and yellow sparks emanating from the point of contact between the welding tool and the metal workpiece. The background consists of wooden beams and metal structures, creating a rustic industrial atmosphere.

**TALLER
COMPLEMENTARIO**

Profesor: Sergio Cerón

2023-2024



¿POR QUÉ FORJA?

Es una pregunta que me hacen con frecuencia y que a veces me planteo a mí misma: ¿por qué forja? ¿por qué trabajar con metal?

Esta pregunta comenzó a rondar en mi mente unos meses antes de iniciar el tercer año de universidad, cuando debía elegir un ramo complementario. Había muchas opciones disponibles, como fotografía, serigrafía, carpintería, entre otras. Sin embargo, decidí arriesgarme y optar por la forja. Me intrigaba lo que se podía lograr con este oficio y sus materialidades, además, como mencioné en alguna ocasión, siempre me he relacionado con materiales y herramientas de construcción, así que pensé que podría aprovechar mis conocimientos previos en este nuevo campo.

Durante el proceso de decisión, no voy a mentir, tenía mis dudas si sería capaz de manejar la fuerza y precisión necesarias para lograr los acabados y formas requeridas en el metal. La forja es un oficio que exige tanto fuerza como exactitud, y muchos se cuestionaban si realmente me adaptaría a él.

No obstante, decidí no dejar que las opiniones de los demás ni mis propios pensamientos me impidieran realizar este desafío.

Así fue como llegó el primer día en el que debía realizar mis primeros ejercicios y ponerme a prueba. Fue un desafío, pero lo superé. Con el paso de las semanas, cada vez me gustaba más estar en el taller y ver que lograba los resultados esperados en los ejercicios guiados.

Luego llegó el momento de aplicar todo lo aprendido y crear mi propia obra. En ese instante solo sabía que quería hacer algo grande e imponente. No pensé mucho si sería complicado o cuánto tiempo tardaría. Por primera vez dejé que mi imaginación tomara el control y creé la obra "Aracnixis". Este proyecto marcó un punto crucial en mi vida universitaria, ya que siempre he sido una persona muy estructurada, propensa a sobrepensar las cosas y con la sensación que mi imaginación era limitada. Este tema lo discutí con muchos profesores a lo largo de los años, quienes siempre me animaron a atreverme, a no limitarme y a expresar lo que tenía en mente.

Fue en ese momento cuando realmente sentí que había encontrado mi lugar. Trabajé contra el tiempo, pero logré materializar lo que había imaginado, llevando lo intangible a la realidad. Desde entonces no he dejado de trabajar y explorar nuevas técnicas en el taller, hasta el día de hoy para seguir aprendiendo y profundizando en mi pasión por la forja.

Entonces, si me preguntan ¿por qué elegí la forja? la respuesta es clara: la elegí porque constantemente me desafía a mí misma. Es un oficio versátil que me permite conectar con recuerdos familiares y, además, desafiar los patrones establecidos en la sociedad. Aunque al principio esto no lo había considerado, los episodios en los que la gente se sorprendía o dudaba de mis habilidades por ser mujer hicieron que mi pasión por la forja creciera aún más.

¿Por qué, siendo mujer, no puedo golpear un fierro con un martillo? ¿Por qué no puedo soldar o cortar, simplemente porque soy mujer? sólo debería limitarme a aquellas cosas que se consideran más adecuadas para mi género, como si la fuerza física o las habilidades técnicas fueran cualidades exclusivas de los hombres.

Estas preguntas surgieron en mi mente con gran intensidad mientras avanzaba el tiempo, inicialmente no era consciente que el género podía influir en la percepción y el acceso a ciertas actividades. Sin embargo, aquí cualquiera podía tomar este taller, no existía ningún requisito más que tener ganas.

Dentro de la sociedad, existen estereotipos profundamente arraigados que limitan las percepciones sobre lo que las mujeres pueden o deben hacer. La forja, tradicionalmente vista como un oficio masculino, está envuelta en una serie de prejuicios que dictan que la fuerza y la destreza necesarias para trabajar con metal no son atributos asociados con las mujeres. Estos prejuicios no solo desestiman las capacidades individuales, sino que también perpetúan barreras invisibles que impiden que muchas mujeres exploren y se destaquen en campos tradicionalmente dominados por hombres.

En definitiva, mi experiencia en la forja me ha demostrado la importancia de cuestionar y desafiar estos prejuicios. La fuerza no está determinada por el género; cualquier persona dispuesta a aprender y a trabajar con dedicación puede alcanzar lo que se proponga.

"A KNIGHT'S TALE"

MAYO 2001

VOL.1

**ACCIÓN Y
AVENTURA**

DIRECTOR; BRIAN
HELGELAND

**LAURA
FRASER**

"KATE"

Una huella de empoderamiento: El papel de Kate en "A Knight's Tale"

Para mí, una de las películas que realmente marcó mis gustos e inspiró una admiración profunda por el empoderamiento femenino es "A Knight 's Tale" 2001. Esta película que fusiona la comedia con la aventura medieval, narra la historia de William Thatcher, un joven escudero que aspira a convertirse en caballero. Sin embargo, lo que me impactó profundamente no fue solo el viaje del protagonista, sino también el papel crucial de un personaje secundario: Kate, interpretada por Laura Fraser.

Kate, en la película, es una herrera excepcional cuyo trabajo es esencial para el éxito de William en los torneos. Aunque no es el centro de la historia, su presencia y carácter resuenan de manera significativa. En un mundo predominantemente masculino donde la valentía y la fuerza parecen ser las únicas cualidades valoradas, Kate se destaca por su habilidad, astucia y fortaleza.

Como herrera, Kate no solo se enfrenta a los desafíos técnicos de su oficio, sino que también se encuentra en un entorno en el que las mujeres a menudo eran relegadas a papeles secundarios. Su habilidad para forjar armas y armaduras no solo demuestra su competencia técnica, sino que también simboliza su capacidad para adaptarse y sobresalir en un campo dominado por hombres.



Kate no es una mera espectadora; ella es una participante activa en el éxito de William, y su trabajo es vital para que él pueda competir en igualdad de condiciones.

Este personaje refleja mi propia conexión con el mundo de la forja. La manera en que Kate desafía las normas establecidas y demuestra que la habilidad y el valor no están determinados por el género me ha inspirado profundamente. Su historia me recuerda que el empoderamiento femenino puede surgir en cualquier ámbito.

Es por esto que, al reflexionar sobre su historia y su rol en la película, se puede establecer un interesante paralelo con las mujeres escandinavas de la sociedad vikinga. A diferencia de Kate, que debía luchar por reconocimiento en un mundo donde las mujeres eran relegadas a papeles secundarios, las mujeres vikingas gozaban de un nivel de autonomía y respeto notable. En esa sociedad, no solo tenían un papel importante en las decisiones familiares y comunitarias, sino que algunas incluso participaban activamente en las guerras y en oficios como la herrería, con la misma destreza y coraje que sus compañeros masculinos. En el mundo vikingo, las mujeres eran escuchadas y valoradas, y su contribución era crucial en todos los aspectos de la vida, desde lo doméstico hasta en las guerras.

Así, tanto en la historia ficticia de Kate como en la realidad histórica de las mujeres vikingas, se constata que ambas desafiaron las expectativas impuestas por una sociedad predominantemente masculina. Esto demuestra que, en cualquier época o contexto, las mujeres han sido capaces de destacarse y forjar su propio camino, derribando barreras que intentaban limitar su potencial.



conceptos claves

- **Ciencia ficción:** Es un género literario y cinematográfico acuñado por el escritor Hugo Gernback en 1928, A menudo describe mundos futuros y explora conceptos imaginativos como la tecnología avanzada, la vida extraterrestre, los universos paralelos, la exploración espacial y la evolución de los robots. Estas historias transcurren en escenarios y tiempos irreales, transportándonos a realidades alternativas o dimensiones futuristas que nos alejan de la cotidianidad. Uno de los grandes exponentes de este género es Philip K. Dick, el escritor de la novela que inspiró la película "Blade Runner".
- **Cyberpunk:** Término creado por el escritor Bruce Bethke en 1983. Es una corriente de la ciencia ficción que surgió a principio de la década de los 80's producida como consecuencia del desarrollo y expansión de los computadores. Fue impulsado por William Gibson con su novela "Neuromante" en 1984. Este subgénero explora la posibilidad de que la tecnología, especialmente los avances en cibernética, llegue a dominar a los seres humanos. El término combina "cyber", en referencia a los avances tecnológicos y científicos, con "punk", que alude a la transgresión y rebeldía. El cyberpunk retrata una sociedad oscura y decadente, marcada por un alto nivel tecnológico y una profunda desintegración social.
- **Retrofuturismo:** Término acuñado por el editor Lloyd John Dunn en 1983, utilizado como título para su revista artística llamada "Retrofuturism". Movimiento artístico, una combinación de estética moderna, tecnología futurista y diseño retro. Se inspira en épocas pasadas y conceptos del futuro, fusionando elementos retro con materiales y avances tecnológicos de vanguardia, creando una mezcla única entre lo clásico y lo futurista.
- **Transhumanismo:** Acuñado por el biólogo Julian Huxley en 1957. Esta corriente busca modificar al ser humano mediante la incorporación de tecnologías avanzadas, alterando tanto sus capacidades y potencialidades como su propio cuerpo. Su objetivo es superar las limitaciones físicas y psíquicas del ser humano a través de avances tecnológicos y científicos, abriendo nuevas posibilidades de experiencia y ampliando los horizontes de la condición humana.

PROYECTO TALLER CENTRAL

Proferosa guía Mónica Bate

FOTO PERFOR MANCE

Creación de personaje
e indumentaria

IDALYA

Mis inicios en la exploración de manera fuerte con la ciencia ficción fue en el año 2023 donde realice la obra Idalya.

PROYECTO IDALYA

A partir de una serie de intereses personales relacionados a la moda, la innovación, la exploración de materiales no convencionales, el desarrollo creativo de personajes futuristas, el cine y la fotografía, surge este proyecto.

¿EN QUÉ CONSISTÍA?

El proyecto autoral, denominado "Idalya", se centra en la creación y desarrollo de una estética futurista centrada en un personaje ficticio, con especial énfasis en su indumentaria. Fueron creadas distintas historias fotográficas ligadas al cine de ciencia ficción. Mi creatividad se fusiona con la estética cyberpunk para dar vida a imágenes de colores vibrantes como naranja y azul, incorporando neones y formas aerodinámicas. Considero que "Idalya" no solo busca traspasar barreras y desafiar límites, sino que también contribuye a explorar su intersección con el cine y la fotografía. Este personaje se representa de manera personal, siguiendo el enfoque característico de Cindy Sherman, reconocida fotógrafa y directora de cine estadounidense, quien suele autorretratarse en sus obras. Sherman trabaja de manera meta-fotográfica, utilizando su propio cuerpo y rostro como lienzo para asumir diferentes roles y personajes ficticios. Uno de los aspectos destacables y dignos de replicar en "Idalya" es la metodología de trabajo empleada por Sherman. Mi intención fue poder cautivar a los espectadores, transportándolos a un mundo futurista que estimulara su imaginación, suscitando reflexiones sobre realidades alternativas. Su capacidad para captar la atención y generar una conexión emocional con la audiencia constituye un valioso aporte en el ámbito artístico.





¿CUÁL FUE LA METODOLOGÍA?

El método utilizado para esta producción fue principalmente la elaboración de un corset, prenda clave para producir una estética futurista, involucrando diversos materiales. El proceso inició con la creación de un molde en goma eva, que sirvió como guía para las etapas subsiguientes. Este molde fue posteriormente revestido con masilla mágica para brindarle rigidez y modelado con masilla epóxica. Una vez que estos materiales se secaron, se aplicó un meticuloso lijado para lograr un acabado más pulido. Posteriormente, a la estructura se le dio color mediante pintura en aerosol y finalmente se recubrió con resina epóxica para obtener el acabado deseado.



Otro procedimiento que se llevó a cabo fue la toma de fotografías. Durante este proceso se realizaron sesiones fotográficas en el metro de Santiago con el objetivo de capturar las imágenes necesarias para el proyecto, las que fueron sometidas a un proceso de selección y edición, con el fin de crear imágenes de alta calidad y con una estética visual futurista. Las cuales fueron impresas en el formato de 50x75cm. La historia se desarrolla a través de la selección de tres fotografías que representan portadas de una trilogía cinematográfica ficticia. Estas imágenes están diseñadas para simular carteles de cine, evocando la estética de películas de ciencia ficción. Cada cartel incluía un código QR, que permitía a los espectadores acceder a una página web interactiva.

Esta página detallaba el proceso creativo detrás de "Idalya", ofreciendo una visión profunda de cómo se construyó la obra. Además, presentaba las aventuras del personaje a través de diferentes escenas de la historia, enriqueciendo la narrativa y proporcionando un contexto más amplio invitando al público a explorar y conectar más profundamente.

El empleo de la fotografía resultó ser la elección idónea para crear la ilusión de estar ante el cartel de un estreno cinematográfico. Estos son uno de los mejores reflejos del estilo visual y gráfico. Su objetivo principal es seducir al público, representando la esencia y el estilo de la película.

Por ejemplo, un cartel de ciencia ficción utiliza imágenes impactantes y colores vibrantes para atraer la atención. En "Idalya", estas diferentes técnicas me permitieron explorar diversas posibilidades de edición, enriqueciendo la experiencia visual del proyecto y sumergiendo al público en un universo futurista.



¿CUÁL ERA LA IDEA?

La incorporación de materiales no convencionales abrió la puerta a la experimentación, la creatividad y la exploración. Esta elección no sólo permitió la creación de una prenda duradera en el tiempo, sino que también permitió innovar en el ámbito de la moda y el arte, logrando acabados visuales que evocan una estética futurista industrial.

Cuando hablamos de elementos futuristas tiene que ver con aquellos elementos fantásticos los cuales a través de la ciencia podríamos llegar a imaginar en un futuro cercano, ya que van de la mano con el avance de la tecnología, algo característico de las películas de ciencia ficción en donde se ven representados el espacio exterior y personajes futuristas.



La ciencia ficción y el Movimiento Futurista comparten una relación simbiótica, ambos exploran el impacto de la tecnología en la humanidad. El futurismo con su fascinación por la modernidad y la máquina, influyó en que las primeras películas de ciencia ficción adoptaran esta visión, como se ve en obras icónicas como Metropolis de Fritz Lang. A lo largo del tiempo, el cine de ciencia ficción ha ampliado esos temas, incorporando preocupaciones más profundas sobre la ética tecnológica y el futuro de la humanidad, creando una evolución narrativa que sigue dialogando con las ideas originadas en el movimiento futurista.

El desarrollo imaginario de personajes futuristas constituye un elemento esencial del proyecto. Este personaje está creado desde el imaginario del diseño de personaje, perteneciente al mundo del cine. Su estrecha relación con la fotografía implica una cuidadosa consideración de su estética, su impacto visual y su capacidad de transmitir narrativas y emociones en el contexto de estas disciplinas artísticas.

Cuando se habla de simular escenas cinematográficas sugiere la intención de recrear o emular la calidad visual y la naturaleza de ellas. En este caso, se podría estar hablando de la creación de contenido visual que tenga la apariencia y la atmósfera del cine futurista.



EL DESPERTAR

IVETTE
URRUTIA

FERNANDA
SAAVEDRA

f
D
A
L
Y
A





IVETTE
URRUTIA

CERNANDA
SAAVEDRA

EL REENCUENTRO



IDEALYA

EL FUTURO COMIENZA

IDA ALYA



IVETTE
URRUTIA

FERNANDA
SAAVEDRA



ARACNIXIS

JULIO 2023

VOL.2



PRIMER SEMESTRE FORJA

Profesor guía Sergio
Cerón

PROYECTO FINAL

escultura mixta fierro,
plástico y resina.
medidas 1,50 x 2 mts

PROYECTO ARACNIXIS

Esta obra fue el primer proyecto de forja que consistía en un insecto robótico, que surge del interés por la creación de personajes como en mi obra anterior.

¿EN QUÉ CONSISTÍA?

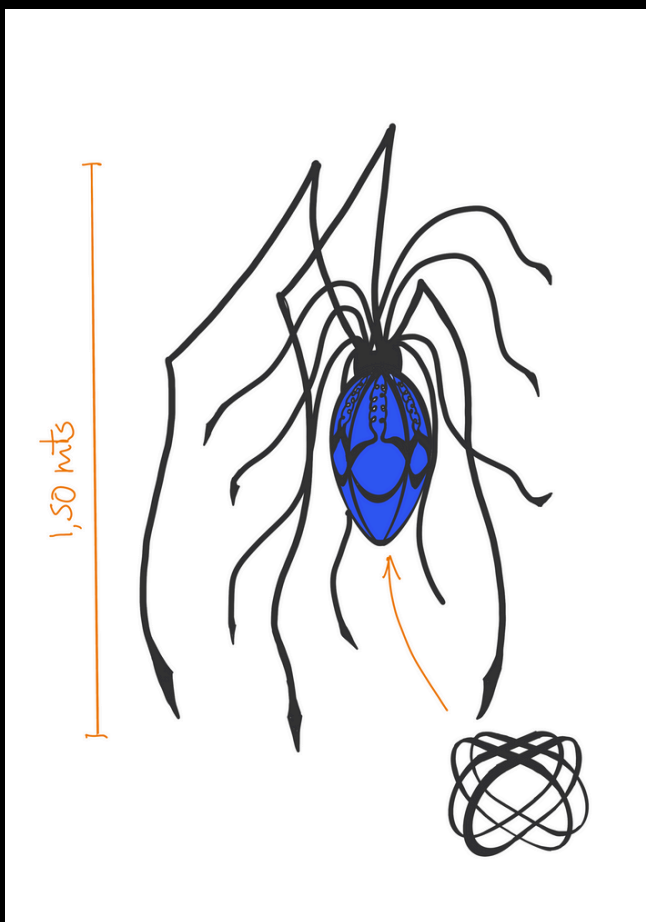
La obra que realicé fue una escultura de gran envergadura, elaborada en fierro. Mi intención era representar a un ser alienígena con características del estilo retrofuturista, el cual contaba con tres patas y ocho tentáculos. En la parte central de la escultura, incorporé una especie de capullo construido con plástico deformado, pintura y resina. Este capullo tenía como propósito conferir un aspecto más humano de carácter biológico, desagradable a la vista, pero a la vez intrigante. Además, en su interior albergaba un sistema de luces LED, que añadía un elemento adicional de interés visual.





¿CUÁL FUE LA METODOLOGÍA?

La primera etapa de mi proyecto consistió en la construcción de la estructura de fierro que serviría como soporte y guía para dar forma al ser alienígena mediante el proceso de forjado y soldadura. Una vez finalizada esta estructura, abordé la confección del capullo. Desde el principio, mi idea era utilizar resina para darle un aspecto viscoso, pero para trabajar con este material, tenía que crear moldes de caucho a gran escala que se ajustaran perfectamente a la estructura. Esto suponía un gasto significativo de material y además no lograría obtener la forma deseada, ya que me di cuenta de que los moldes resultarían lisos. Por esta razón, decidí experimentar con materiales que pudieran deformarse mediante el calor, ya que buscaba que el capullo tuviera pequeñas hendiduras.



Fue en este punto donde surgieron los primeros imprevistos. Compré una lámina de fibra de vidrio porque tenía el color lechoso que deseaba para el capullo. Sin embargo, al usar la pistola de calor, en lugar de deformarse las capas de vidrio comenzaron a desprenderse. Luego, opté por probar con bidones de plástico, ya que es un material más delgado y manipulable frente al calor. No fue sencillo encontrar la temperatura y la distancia adecuada para trabajar con la pistola de calor, lo que implicó numerosos intentos y errores. El plástico se deformaba con rapidez, y me costó determinar el tamaño adecuado para lograr cubrir las dimensiones de cada cara del capullo. Finalmente, tras superar múltiples obstáculos, conseguí trabajar con el calor de manera efectiva y darle la forma que tenía en mente y así lograr lo que imaginé desde un inicio.





OTTEKAS



DICIEMBRE

VOL.3

ESCULTURAS COLGANTES

técnica mixtas
láminas de fierro
repujado, plástico y
resina.

PROYECTO FINAL FORJA

Profesor guía Sergio
Cerón

PROYECTO OTEKAS

Esta obra representa un hito significativo en mi trayectoria artística, ya que marca un punto de inflexión en mis intereses personales.

¿EN QUÉ CONSISTE?

Esta serie de cinco esculturas colgantes fusiona distintas materialidades y estéticas, combinando metal y plástico de manera armoniosa. Me encanta cómo estos materiales se complementan sin competir entre sí, sino más bien colaborando en una función conjunta.

La idea original detrás de esta obra era crear una especie de huevos-incubadoras suspendidos en el aire, conectados por una suerte de cordón umbilical, lo que sugiere que estos seres se alimentan de él. Se buscaba que estas esculturas evocaran la visualidad de la obra anterior, "Aracnixis", un insecto robótico estableciendo así una relación entre ambas, como si este último hubiera dejado incubando a los nuevos seres, dando inicio a un relato visual.

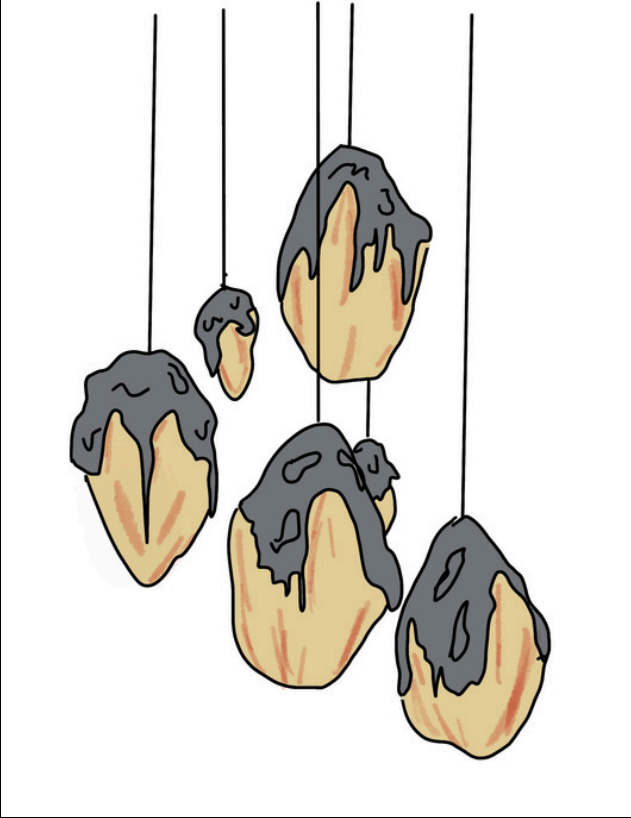
¿POR QUÉ ESTA OBRA ES TAN IMPORTANTE?

Porque funciona como un detonante llevándome a la decisión de centrar mi atención en este tema para mi obra final. Durante mucho tiempo, me he dedicado a la creación de personajes, y la creación de "Aracnixis" fue un paso importante en este proceso. Sin embargo, fueron sus descendientes los que verdaderamente expandieron mi imaginación y me inspiraron a concebir un universo completo. Ahora, mi objetivo es crear una obra más inmersiva, donde estos seres coexistan y donde el espectador pueda experimentar esta historia de una manera tangible, más allá de la pantalla, de manera similar a como sucede en la producción cinematográfica.





¿CUÁL FUE LA METODOLOGÍA?



La metodología empleada en este proyecto incluyó una técnica adicional llamada repujado para trabajar el metal. Se utilizó una plancha de hierro que fue cortada en trozos más pequeños y luego texturizada mediante dos procesos. El primero es el repujado este implica calentar la lámina de hierro en la fragua durante unos minutos y luego golpearla con un martillo de peña para crear diferentes volúmenes hasta lograr el acabado deseado.

Posteriormente, se procedió al corte con soldadura, un proceso meticuloso y prolongado que proporciona un acabado más rugoso, creando una especie de carcasa que cubriría la mitad de la otra pieza hecha de bidones de plástico y resina. Para lograr esto se deformaron los bidones de plástico con una pistola de calor hasta obtener una forma orgánica, que luego se pintó por dentro con pigmentos y resina para lograr un aspecto más humano, como el de una placenta.



Finalmente, se crearon los cordones umbilicales que recubren un cable de acero inoxidable que conecta el huevo con el techo. Estos cordones se fabricaron utilizando mangueras de medición transparentes que fueron pintadas y luego calentadas para adquirir una forma retorcida, otorgando a las esculturas un aspecto más dinámico y vivo.



"EL ERROR"



A lo largo de mi carrera, he enfrentado una constante lucha interna debido a mi trastorno de personalidad obsesivo-compulsivo, que me lleva a ser extremadamente perfeccionista. Esta tendencia me impulsa a exigir que todo esté 100% perfecto, lo que en muchos casos me ha permitido alcanzar exactamente los resultados que me propongo en mis trabajos. Sin embargo, esta búsqueda incesante de la perfección también ha sido un arma de doble filo, trayendo consigo desafíos significativos. Esta presión autoimpuesta ha creado barreras que a veces me han impedido avanzar y explorar otras posibilidades.

Esta se ha manifestado en mi trabajo diario, donde cada detalle y acabado se somete a una revisión meticulosa. Este enfoque ha sido una ventaja como una limitación, la cual me ha permitido lograr resultados coherentes con mis expectativas en algunos proyectos, pero también momentos de frustración y estancamiento. He tenido que aprender a equilibrar mi deseo de autoexigencia con la necesidad de ser flexible y abierta a nuevas experiencias.

Desde que comencé en forja, he tenido la oportunidad de poner a prueba mis emociones y desafiar mi relación con el “error”. La concentración total que exige el acto de forjar me ha permitido sumergirme por completo en el proceso, comprendiendo que, más allá de obtener resultados idénticos En todas las piezas, es fundamental que cada una de ellas posea una armonía propia.



Este entorno me ha permitido enfrentar y trabajar con las imperfecciones de una manera constructiva. A través de la experimentación y el ensayo-error, he aprendido a valorar los “errores” como parte integral del proceso creativo. Un claro ejemplo donde esto se manifiesta es el David de Miguel Ángel (1501-1504), donde las proporciones no son perfectas. Por ejemplo, su mano y otras partes del cuerpo no se ajustan exactamente a las proporciones canónicas. Esto no debería considerarse un “error”; Miguel Ángel empleó esta técnica intencionadamente para resaltar y reducir ciertas partes, creando así distintos planos que dan verosimilitud a la escultura.

Muchas de las técnicas y acabados que utilizo en mis trabajos han surgido de estas pruebas, que inicialmente parecían equivocadas, pero que con el tiempo han revelado resultados enriquecedores para mis obras.

Este enfoque renovado hacia el “error” y lo que para mí es una imperfección ha transformado cómo entiendo el proceso creativo, permitiéndome explorar otras direcciones y desarrollar una mayor confianza en mi trabajo. Los acabados que antes consideraba fallos se han convertido en elementos distintivos de mi estilo y he encontrado una nueva forma de expresión que fusiona mi búsqueda de perfección con la belleza inesperada de los “errores”. Esta evolución me ha permitido madurar tanto en lo artístico como en lo personal, y ha enriquecido mi trayectoria creativa profundamente.



REFERENTES DEL CINE

Películas importantes que sirven como fundamento para mi imaginario futurista.

EL QUINTO ELEMENTO



"El Quinto Elemento" es la película que ha sido el punto de partida de todos mis intereses e imaginarios hasta el día de hoy. Desde su guion hasta su visualidad, me parece una película cautivadora.

- Director: Luc Besson
- Año: 1997
- Género: Ciencia ficción
- Guión: Luc Besson, Robert Mark kamen
- Producción: Patrice Ledoux
- Montaje: Sylvie Landra
- Diseño de vestuario: Jean-Paul Gaultier
- Fotografía: Thierry Aebogast
- Música: Éric Serra

"El Quinto Elemento" es una película de ciencia ficción dirigida por Luc Besson. Ambientada en un futuro distópico, la trama sigue a Korben Dallas, un ex soldado convertido en conductor de taxis, quien se ve envuelto en una misión para proteger a Leeloo, el "quinto elemento", una entidad cósmica clave para salvar al mundo de una gran amenaza. La película destaca por su espectacularidad visual, su imaginativa ambientación futurista y su mezcla de acción, humor y elementos filosóficos. Además, cuenta con un elenco destacado, que incluye a Bruce Willis, Milla Jovovich, Gary Oldman y Ian Holm.

GHOST IN THE SHELL



Esta película me atrae enormemente tanto por su estética visual como por tener una protagonista femenina. Esta película fue mi principal inspiración para la creación de mi obra "Idalya".

- Director: Rupert Sanders
- Año: 2017
- Género: Ciencia ficción
- Guión: Jamie Moss, William Wheeler y Ehren Kruger
- Producción: Avi Arad, Steven Paul y Michael Costigan
- Montaje: Billy Rich y Neil Smith
- Diseño de vestuario: Kurt Swanson y Bart Mueller
- Fotografía: Jess Hall
- Música: Clint Mansell y Lorne Balfé

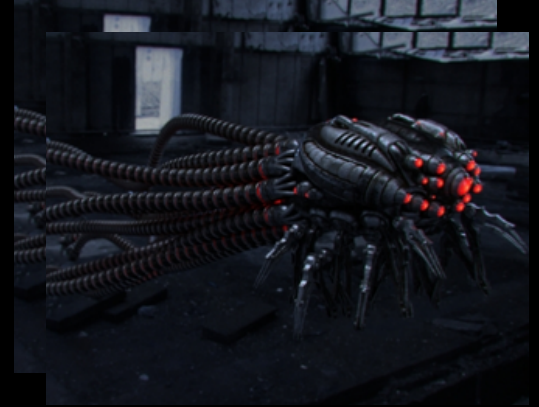
La película "Ghost in the Shell" del 2017, dirigida por Rupert Sanders, es una adaptación cinematográfica del manga y anime homónimo de Masamune Shirow. Ambientada en un futuro distópico, sigue la historia de Major, una cibernética con un cerebro humano que lidera una unidad especial antiterrorista. La trama se centra en sus esfuerzos por detener a un peligroso hacker que amenaza la seguridad cibernética y descubrir su propia identidad. La película destaca por sus impresionantes efectos visuales y acción, aunque ha generado controversia debido a la elección de Scarlett Johansson para el papel principal y las diferencias con el material original.

MATRIX



Esta película sirvió como una fuente de inspiración clave para la creación de mi obra 'Aracnaxis'. En particular, los Centinelas de 'Matrix' fueron un referente inicial importante.

- Director: Lana Wachowski y Lilly Wachowski
- Año: 1999-2003
- Género: Ciencia ficción
- Guión: Hermanas Wachowski
- Producción: Joel Silver
- Montaje: Zach Staenberg
- Diseño de vestuario: Kym Barrett
- Fotografía: Bill Pope
- Música: Don Davis



“Centinelas”

"Matrix" es una trilogía de películas de ciencia ficción dirigida por las hermanas Wachowski. Sigue la historia de Neo, un hombre que descubre que el mundo en el que vive es una simulación creada por máquinas. La trilogía explora temas de realidad, libertad y destino, y es conocida por sus innovadores efectos visuales y elaboradas secuencias de acción. La trilogía ha dejado un impacto duradero en la cultura popular y ha inspirado numerosas obras en cine, televisión, videojuegos y literatura.

VAN HELSING



Una de las escenas de esta película sirvió como principal referencia para la creación de la obra 'Otekas', donde aparecen millones de incubadoras colgantes.

- Director: Stephen Sommers
- Año: 2004
- Género: Ciencia ficción
- Guión: Stephen Sommers
- Producción: Bob Ducsay, Stephen Sommers
- Montaje: Bob Dusgay
- Diseño de vestuario: Gabriella Pescucci
- Fotografía: Allen Daviau
- Música: Alan Silvestri



“Incubadoras”

"Van Helsing" es una película de acción y aventuras dirigida por Stephen Sommers y lanzada en 2004. La trama sigue a Gabriel Van Helsing, un cazador de monstruos, mientras lucha contra criaturas como Drácula, el Hombre Lobo y el monstruo de Frankenstein. La película combina elementos de terror clásico con efectos visuales modernos y secuencias de acción emocionantes. Aunque recibió críticas mixtas, se convirtió en un éxito de taquilla y ha desarrollado una base de seguidores desde su lanzamiento.

REFERENTES EN EL ARTE

Artistas escultores importantes que me ayudaron en mi creación artística.

LOUISE BOURGEOIS



Es una de mis grandes referentes por el tipo de esculturas que realiza. Cuando empecé a trabajar en mi primera obra, "Aracnaxis", la profesora Mónica Bate me mencionó que las formas de esta obra se asemejaban a las de Bourgeois. Esto me llevó a investigar más sobre ella y quede fascinada. Me encanta la estética de sus obras, más allá del significado que puedan tener.

- Nacimiento: 25 de Diciembre de 1911 (París, Francia)
- Fallecimiento: 31 de Mayo de 2010 (Nueva York, Estados Unidos)
- Movimientos: Expresionismo abstracto, arte feminista, modernismo, surrealismo y abject art

Louise Bourgeois fue una destacada artista francesa, conocida principalmente por sus esculturas y obras de arte abstracto. Su trabajo explora temas como la sexualidad, la identidad y el trauma, a menudo utilizando formas orgánicas y materiales no convencionales para expresar la complejidad de las experiencias humanas. A pesar de haber ganado fama tardíamente, Bourgeois dejó un legado significativo en el arte contemporáneo, y su trabajo continúa siendo influyente y apreciado.

"ARAÑA" 1996

Esta escultura es una de sus obras más emblemáticas y representa una araña de gran tamaño, realizada en bronce, acero inoxidable y mármol. Esta obra forma parte de una serie que Bourgeois creó en la última parte de su carrera. La figura de la araña simboliza la figura materna, combinando fuerza y protección con una cierta inquietud, la cual refleja la compleja relación entre la seguridad y la vulnerabilidad, características que Bourgeois asocia con su propia experiencia de maternidad y la figura de su madre. "Araña" es reconocida por su imponente presencia y su capacidad para evocar una mezcla de admiración y desasosiego.



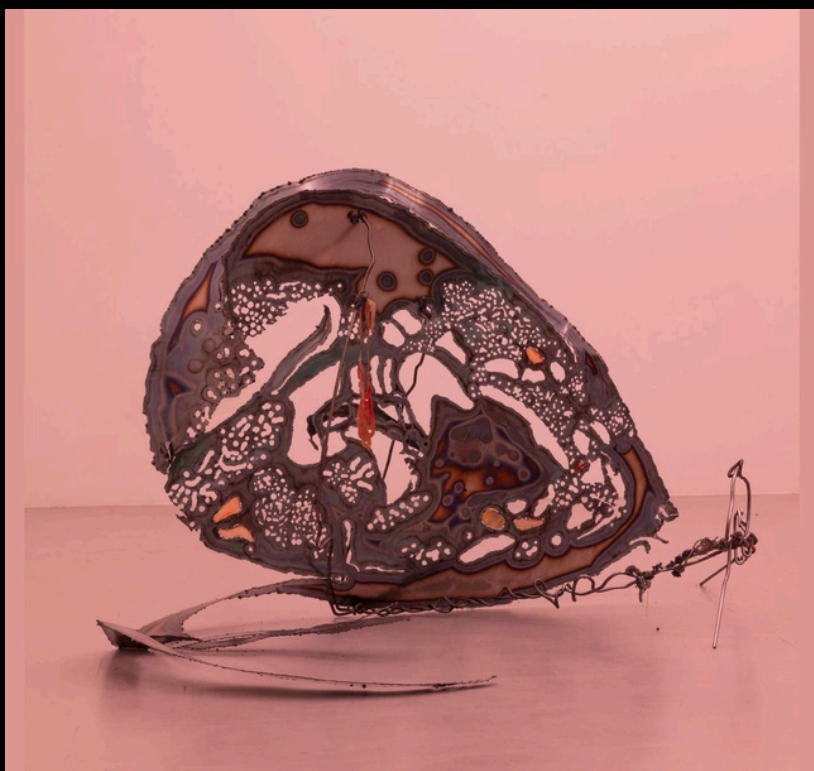
ELIZABETH BURMANN



Es un referente fundamental en el ámbito de las materialidades y las formas que emplea en su trabajo. Su habilidad para explorar y manipular diversos materiales le permite crear piezas que no solo destacan por su originalidad, sino también por la profunda conexión entre su estética y su estructura.

Elizabeth Burmann es una artista contemporánea que explora la relación entre humanidad y entorno a través de ensamblajes con diferentes materiales como el soplado de vidrio y el trabajo en metales, junto con métodos científicos. Utilizando técnicas no tradicionales y restos industriales y biológicos para desafiar jerarquías convencionales como naturaleza/cultura. Su trabajo fusiona arte y ciencia para cuestionar las categorías establecidas, promoviendo una visión más integrada y reflexiva de nuestra conexión con el mundo material. Sus instalaciones crean espacios para pensar y sentir, resaltando el impacto social y económico de los materiales.

- Artista dedicada a la instalación
- Nació: 1992, Santiago de Chile
- Estudios: Licenciatura en Artes Visuales, Pontificia Universidad Católica de Chile



Elizabeth Burmann Littin, "Beso vegetal" (2023), Acero, silicona, vitrales, restos metálicos. Dimensiones variables.



Elizabeth Burmann Littin, "Pupila" (2023), Vidrio fusionado, vidrio moretti, acero, agua. 13" x 12" x 11.5".

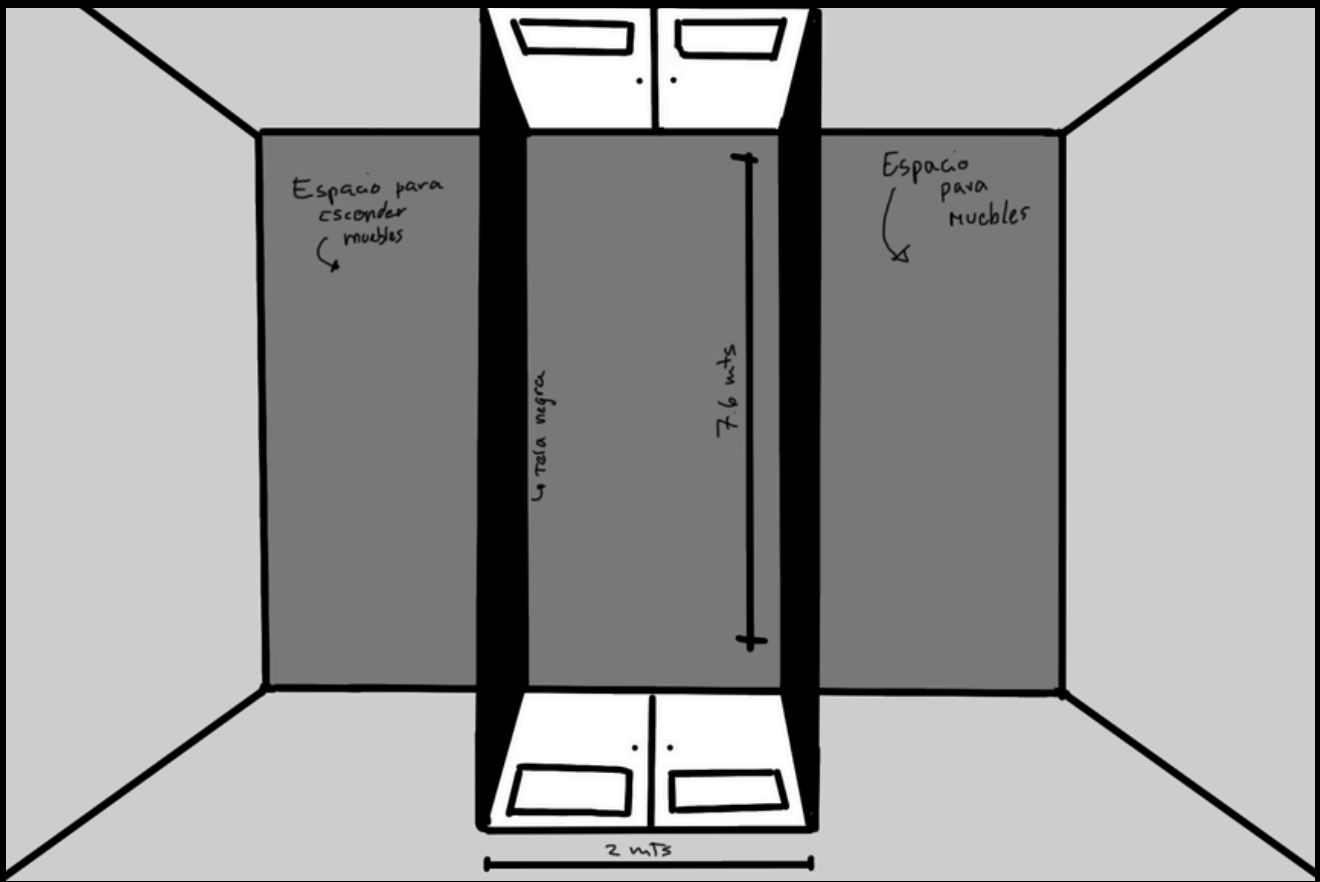
PROYECTO DE OBRA

Evolución de lo desconocido: Un viaje a través del “Ciclo de la vida Alienígena”

Esta serie de esculturas consistirá en una instalación donde el espacio de exhibición se transformará en una travesía de ciencia ficción: una exploración de la evolución y el ciclo de vida de seres alienígenas, capturados en diferentes etapas de su existencia. Cada pieza será una ventana hacia lo desconocido, porque intento visualizar lo que podría ser la vida más allá de nuestro planeta. Las esculturas forjadas en fierro, plástico y fibra de vidrio evocan una dualidad entre la materialidad robótica y la orgánica. El fierro, con su rigidez y geometría, sugiere una estética mecánica y tecnológica, mientras que el plástico o la fibra de vidrio, con su flexibilidad y fluidez, introducen elementos de organicidad y adaptación. Esta combinación de materiales metaforiza la relación de lo artificial y lo natural, ofreciendo una visión compleja de los seres extraterrestres. Cada pieza estará apropiándose del espacio circundante, permitiendo al espectador recorrer visualmente el ciclo de vida de estos seres enigmáticos. Desde las formas iniciales que sugieren los primeros brotes de vida en un entorno alienígena, hasta estructuras más complejas que evocan la madurez y la interacción dentro de su nuevo entorno. En este caso, será una sala abandonada que solía ser un taller de fundición la cual jugará un papel crucial en la propuesta, ya que se transformará en el nuevo hábitat de estos alienígenas, donde comienzan a incubarse. El diálogo entre las piezas y el espacio creará una atmósfera completa, diseñada para evocar una estética retrofuturista, donde se aprovechará el contraste entre el antiguo taller y las formas alienígenas. Aunque no puedo asegurar con certeza que en el proceso ocurran cambios. Esto contribuirá a la recreación de una estética cinematográfica que busca provocar en el espectador su inmersión.

Este último proyecto me ha permitido constantemente materializar lo que imaginaba y convertirlo en una realidad artística. A través de la forja, siento que puedo desafiar autoralmente las representaciones tradicionales del arte. También, la obra ofrecerá a los espectadores la oportunidad de interpretarla desde sus propias perspectivas y experiencias, sin perder su esencia original. Siempre he querido crear algo de gran escala, capaz de cautivar a las personas, demostrando que el arte está abierto a todo tipo de público, no solo a quienes son entendidos. Al ser vivido y contemplado, el arte trasciende las barreras y conecta con cada individuo de manera personal.

INSTALACIÓN



PROCESO CREATIVO



**BOCETOS Y
PRUEBAS DE
MATERIAL**

ИДАЛҮА

Inspiración

Diseño Proyecto I



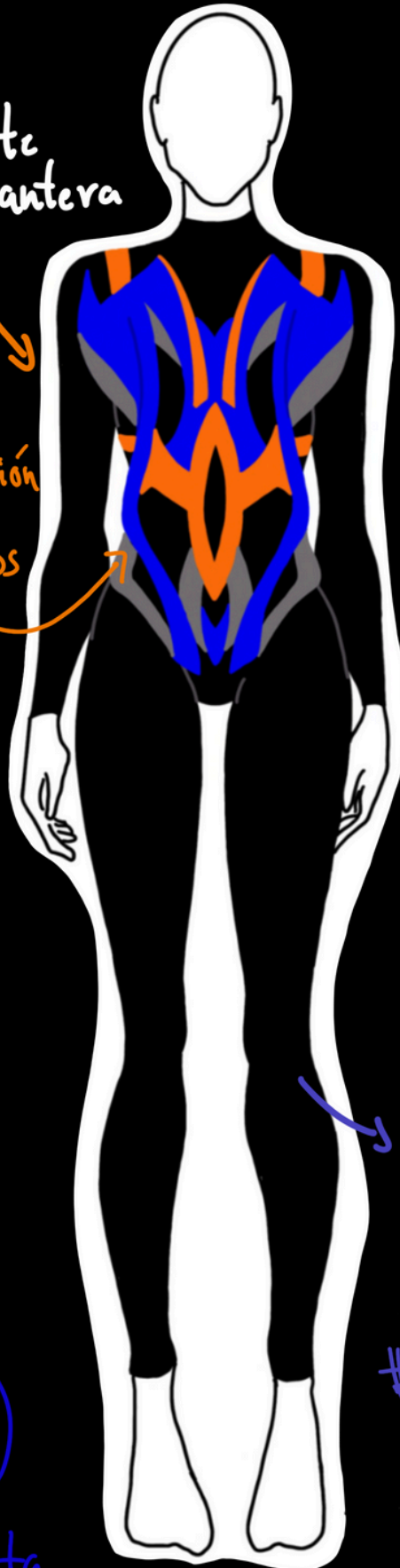
parte delantera



abstracción de cascos



abstracción cascos de bicicleta



parte trasera

Traje negro Latex

Materialidades

- Resina
- Goma Eva
- Pintura spray

Proceso de Construcción

Etapa I



2 componentes
mismas cantidades



Recubrimiento
con masilla
epóxica.



modelado
y lijado

proceso de
pintura

- Naranja
- azul
- plateado



Total masilla 1,5kl

Última fase
bañar toda
la pieza en
Resina epóxica.



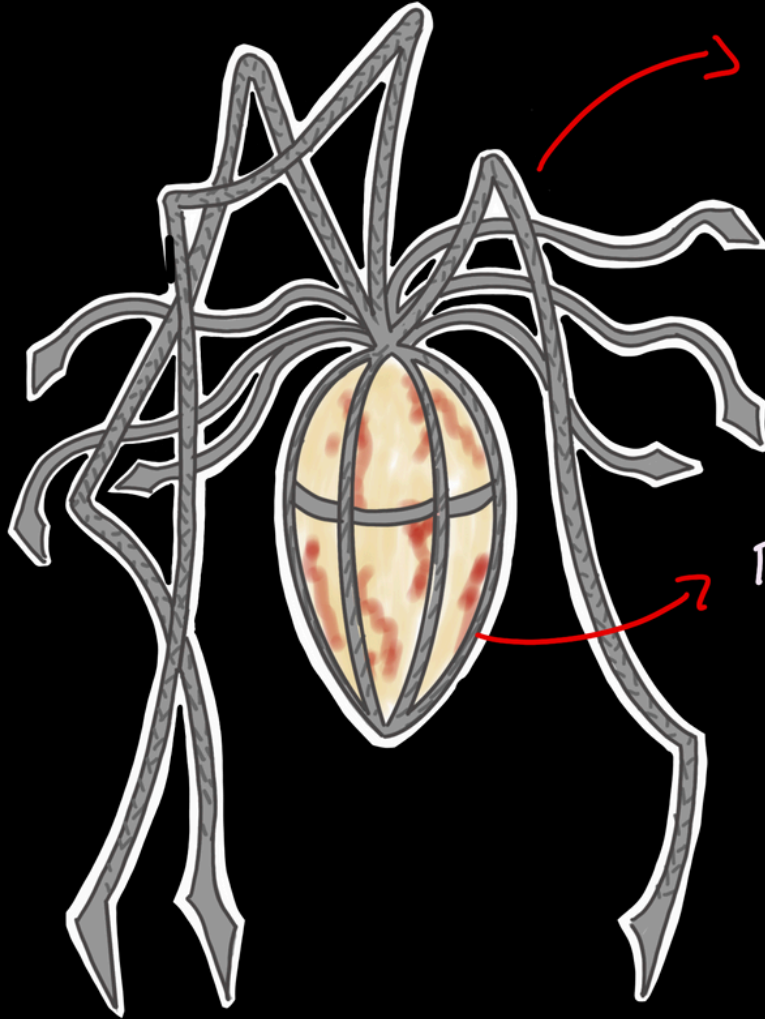
Etapa II

ARACNIXIS

Boceto Araña (Alien)



acabado capullo



Fierros
estriados

- 12 mm
- 18 mm
- 8 mm

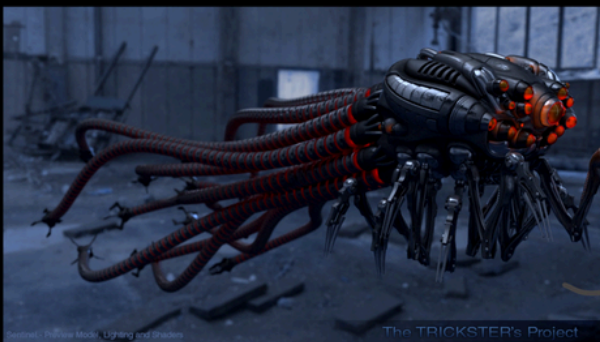
Bidones plásticos
con resina
epóxica.

1,20 mt

2 mts



acabado
puntas



Referencia
centinela
Matrix

OTEKAS

Boceto HUEVOS

Manguera pintada con tintas



Mangueras de medición

* Luego doblar para que se vea similar a un cordón umbilical.



Estructura de metal.

acabado con soldadura al arco 100 amp.



bidon de plástico

pintado con Resina epoxi.



Resultado Final



TRANS
ARACNIX

Boceto Meduza.

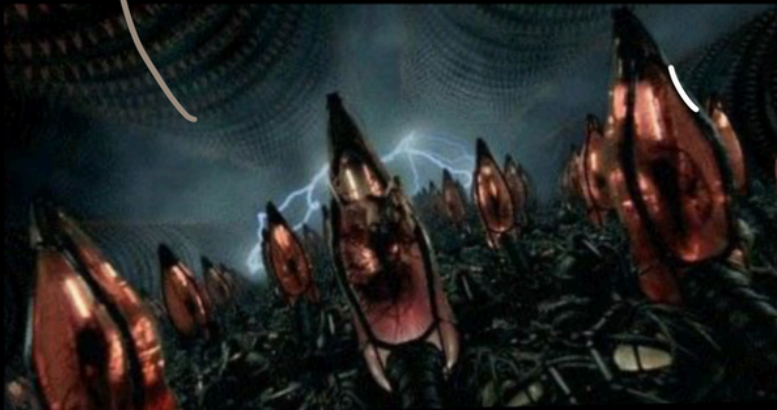


(Capullo)
Estructura
de Fibra
de vidrio

Estructura
de fierro
Estriado

Referencia
(Alien)

Referencia
para el
capullo



Construcción de la estructura.



Paso 1

Calentar fierros en la fragua

Paso 2



Paso 3



Crear forma con una guía

Material

- Fierros estriados 8 mm / 12 mm
- Electrodo 8/32
- combo - martillo peña

El diseño contiene 4 tentáculos de 8 mm, 4 de 12 mm y 4 de 18 mm



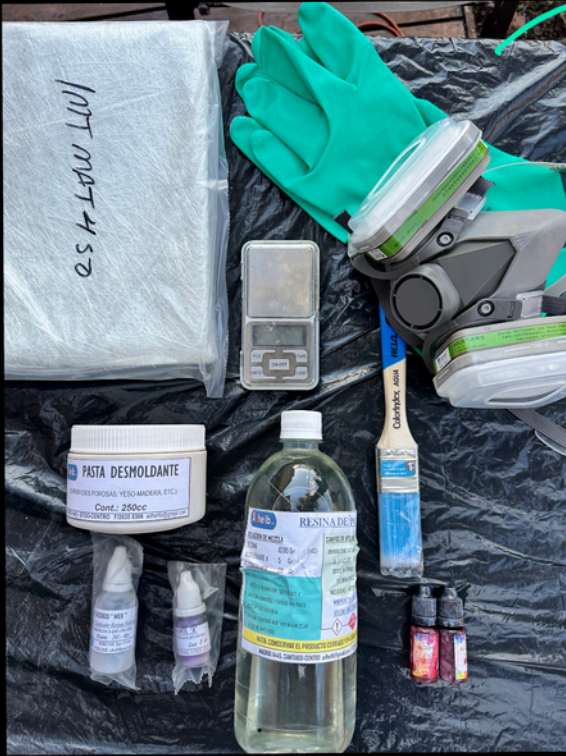
Proceso de creación de punta

Tentáculos

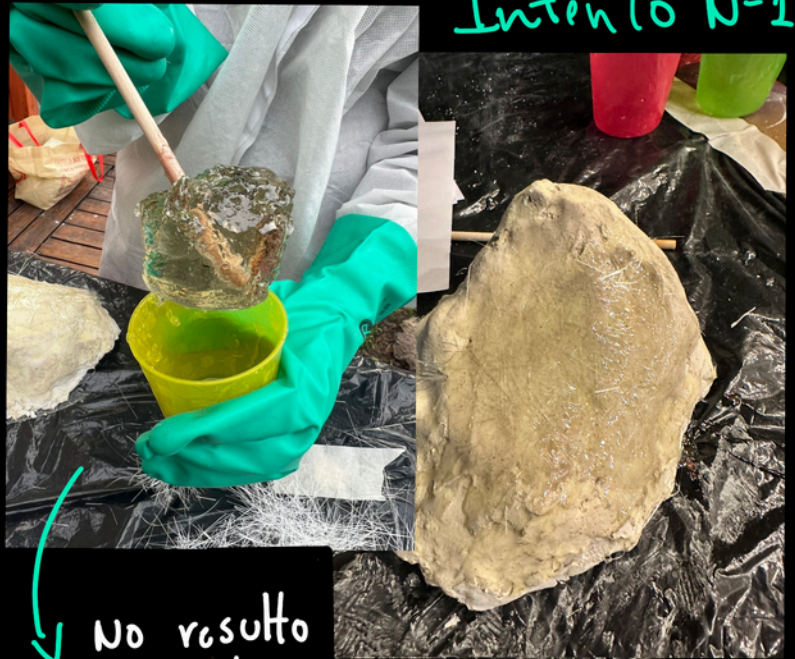
Garras de cada Tentáculo.

→ Materiales

- Fibra de vidrio
- Resina poliéster
- pigmentos
- máscara antigas
- guantes de nitrilo
- desmoldante
- gramera



Intento N°1



↙ No resulto
La mezcla
Tenía mucho
catalizador

Prueba N°2



↘ logrado!
textura y color
La mezcla duro 30min.

Molde
de
yeso





Boceto "Araña grande"

Octopus
"Hombre araña"
Referencia
Tentáculos



Referencia *

proceso de construcción
Fierros de 18 mm
estriados



4 mts

- 2 mts cada pata
- 241 piezas soldadas (perpil)
- 4 patas de 10 mm 240 piezas de 2cm soldadas



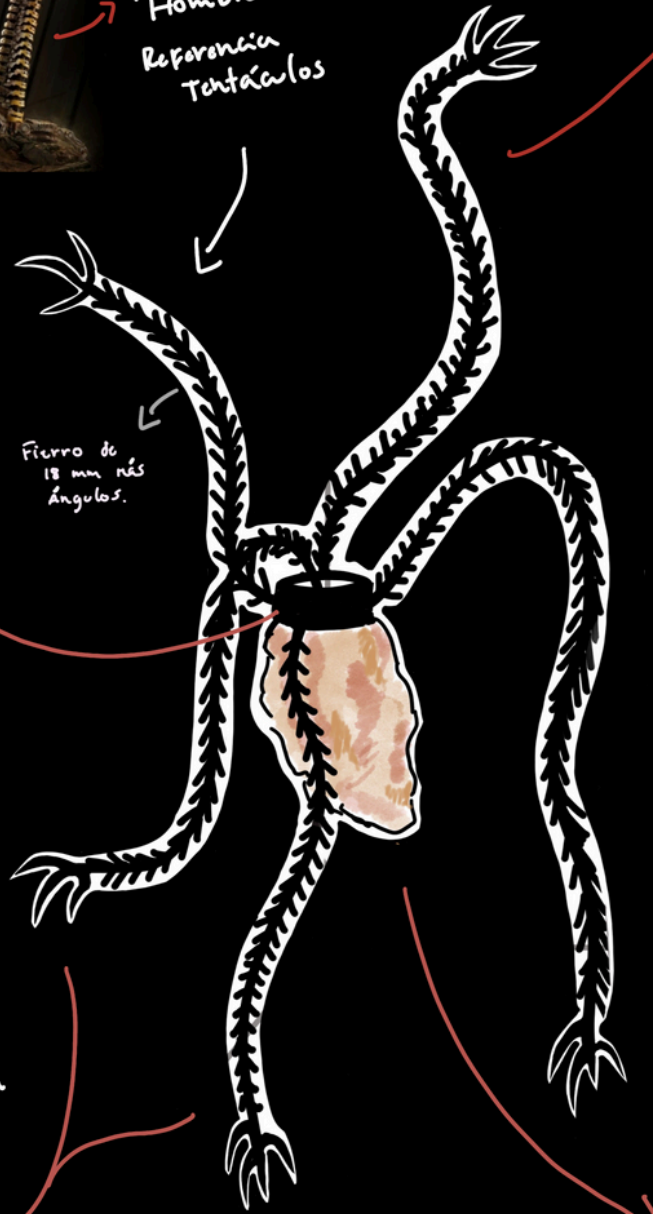
Fierro de 18 mm más ángulos.

base de fierro
12 cm de alto x
10 mm de espesor

Uñas

* 12 piezas de 15 cm
Hechas con fierro
estriado de 14 mm

* 3 uñas x pata
punta con disco de
desbaste



Fibra de Vidrio
65 cm de alto aprox.

- molde:
- malla galvanizada
 - espuma expansiva
 - yeso y desmoldante
 - Resina poliéster

Huevo



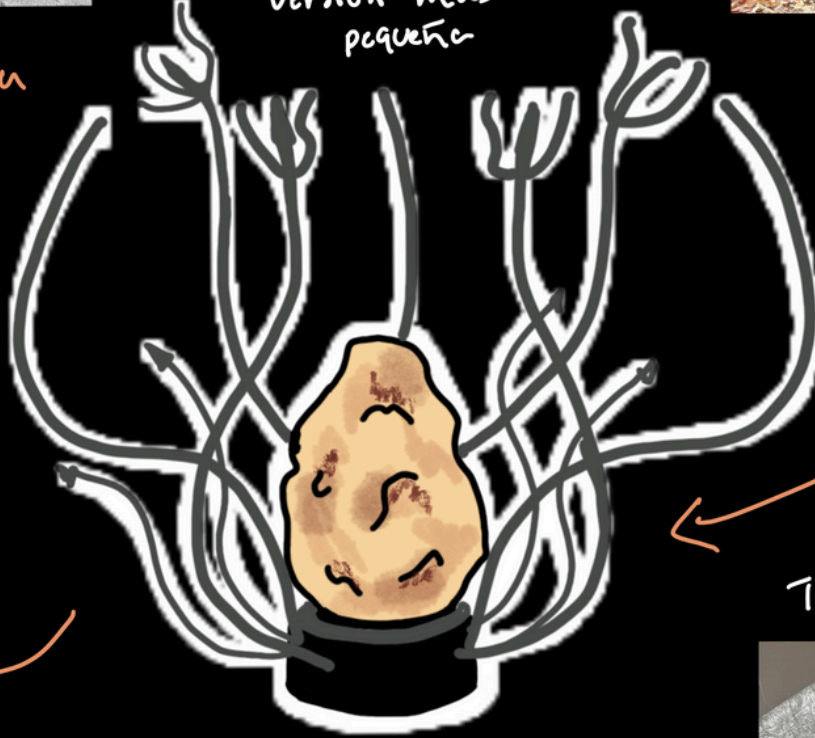
Medusa invertida



Estructura invertida



Versión más pequeña



Huevo de fibra de vidrio con Resina poliéster

Tela de fibra.

- 4 Fierros de 14 mm
- 4 fierros 8 mm
- 4 fierros 10 mm

1,20 mt

Base de Hierro

taller fundición



estará enterrado en la arena.



15 cm de Alto

10 mm de espesor



A mis papis, que creyeron en mí desde el primer momento y me dieron todo su apoyo durante estos largos años.
Gracias a mi mami, por nunca dejarme sola y estar a mi lado en cada instante, siempre ayudándome incondicionalmente.
A mi papi, por sus consejos sabios y por enseñarme tanto con su ejemplo.
A ustedes, a quienes les debo la vida, les dedico este logro.
Todo lo que soy es gracias a su amor y comprensión.
Los amo con todo mi corazón.

Campo Referencial

Novela de ciencia ficción. (s. f.). Biblioteca Nacional de España. Recuperado de

<https://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/NovelaCienciaFiccion/Introduccion/#:~:text=o%20los%20submarinos,-,El%20t%C3%A9rmino%20%E2%80%9Cciencia%20ficc%C3%B3n%E2%80%9D%20naci%C3%B3n%20en%201926%20de%20la%20mano,primeros%20relatos%20de%20este%20g%C3%A9nero.>

Signorelli, A. D. (2024, 24 junio). *William Gibson, el hombre que inventó el ciberespacio (y el ciberpunk)*. WIRED. Recuperado de

<https://es.wired.com/articulos/william-gibson-invento-ciberespacio-y-ciberpunk>

Aterenzani. (2023, 19 diciembre). *RetrofUturismo*. Ciberestética. Recuperado de

<https://ciberestetica.wordpress.com/2023/12/19/retrofuturismo/>

¿Hacia un futuro transhumano? | Nueva Sociedad. (2019, 15 octubre). Nueva Sociedad | Democracia y Política En América Latina. Recuperado de

<https://nuso.org/articulo/hacia-un-futuro-transhumano/#:~:text=Poco%20despu%C3%A9s%2C%20en%201957%2C%20el,acu%C3%B1%C3%B3n%20el%20t%C3%A9rmino%20%C2%ABtranshumanismo%C2%BB>

Fernandez Perals, A. (2015). *La recepción del mundo vikingo: una aproximación sociocultural* [Trabajo fin de grado, Universidad de Almería]. Recuperado de

https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3506/2858_LOS%20VIKINGOS%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Besson, L. (1997). *El quinto elemento [Película]*. Gaumont Film Company.

Sanders, R. (2017). *Ghost in the shell [Película]*. Production I.G y Bandai Visual.

Wachowski, L. Wachowski, L. (1999). *Matrix [Película]*. Warner Bros. Pictures.

Sommers, S. (2004). *Van Helsing [Película]*. Universal Pictures.

Louise Bourgeois. (1911). HA! <https://historia-arte.com/artistas/louise-bourgeois>

nini. (s. f.). <https://elizabethburmann.com/>

Giunta, A. (2019). *Feminismo y arte latinoamericano: Historias de artistas que emanciparon el cuerpo*. Siglo XXI Editores

AA.VV.(2019). *Grandes Mujeres Artistas*. Phaidon Press.

Esta memoria hizo uso ético de herramientas de inteligencia artificial.