



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Plásticas

VISLUMBRANDO

Memoria para optar al Título de Orfebre

SOLANGE CRUZ CERDA

Profesor Guía: Tanya Maluenda Toledo

Santiago, 29 de febrero del 2024.

INDICE

INTRODUCCIÓN	3
1. LA REPRODUCCIÓN DE LA FIGURA HUMANA	4
2. MUÑECAS	20
3. INTROSPECCIÓN DE LA FIGURA HUMANA Y MUÑECAS.....	24
4. MÁSCARAS	26
5. LENGUAJE, CUERPO E IDENTIDAD.....	29
6. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO ARTÍSTICO.....	32
6.1 MARCO TEÓRICO.....	33
6.2 DESCRIPCIÓN DE MONTAJE.....	36
6.3 PROCESO DE CREACIÓN.....	39
6.4 SELECCIÓN DE MÁSCARAS.....	43
6.5 REGISTRO EXPOSICIÓN	74
7. CONCLUSIÓN	80
BIBLIOGRAFÍA.....	81

INTRODUCCIÓN

El presente texto se basa en el estudio, observación y experimentación de la reinterpretación del cuerpo humano.

El cuerpo es un elemento que ha sido fuente de estudio y conservación por la mente humana, siendo abordado como elemento científico, como instrumento de alguna labor, o como elemento de inspiración artística.

En este texto el concepto anteriormente mencionado, será desarrollado desde una perspectiva histórica de la humanidad, a través de estudios científicos y artísticos, como dibujos, escultura, fotografía, performance, entre otras disciplinas.

Por otra parte, el cuerpo será abordado como elemento reproducido y reinterpretado como un objeto cotidiano o usual para el ser humano, en objetos como máscaras y muñecas. Conllevando a la observación e introspección de las características específicas y planificadas que emplea un ser humano para crear una representación de sí mismo.

Estudio que finalmente será objeto de inspiración para la creación de una obra artística basada en el rostro y en la reinterpretación del cuerpo humano.

1. LA REPRODUCCION DE LA FIGURA HUMANA

El cuerpo como medio de la propia expresión implica un largo recorrido que involucra crecimiento y asociación de sensaciones, percepciones y emociones.

Esto implica experiencias que Alejandro Hernández Gálvez reflexiona en su artículo-ensayo “Giulio Carlo Argán: lo liso y lo estriado”:

Con Borromini comienza la crítica y la eliminación gradual del de la experiencia. La diferencia entre sistema y método es tan esencial como sistema, la búsqueda de una experiencia directa y por lo tanto de un método aquella entre representación y determinación. El sistema, dice Argán, “es un conjunto de afirmaciones lógicamente relacionadas entre sí y que contesta a priori cada problema que el hombre pueda plantearse frente a lo que es el mundo.” El método, en cambio, “es el proceso de aquel que no acepta los valores dados, sino que piensa determinarlos él mismo en un «hacer» (1)¹

En el caso del cuerpo humano como elemento representado en el área de las artes, fue llamado “figura humana” por los artistas, para describirlo, exaltarlo de manera simbólica y como expresión de deseo.

¹ Alejandro Hernández Gálvez “Giulio Carlo Argán: lo liso y lo estriado” 17 mayo, 2015 por arquine.com

La historia de la reproducción de la figura humana abarca miles de años y ha sido moldeada por la cultura, el arte y la tecnología de cada época. Desde las primeras representaciones rupestres hasta las técnicas digitales y la realidad virtual de la actualidad; la representación de la figura humana ha ido evolucionando de manera fascinantemente con la llamada Inteligencia Artificial.

En los albores de la civilización, las primeras representaciones del cuerpo humano se encuentran en petroglifos y pinturas rupestres. Estas imágenes, aunque simplificadas y estilizadas, muestran la innata necesidad de los seres humanos de expresarse artísticamente y representar su mundo. Los contornos básicos y características más distintivas se plasmaban en las paredes de cuevas y rocas, ofreciendo un vistazo a las culturas y formas de vida de aquel entonces.

A medida que las civilizaciones antiguas prosperaban, como los egipcios, griegos y romanos, surgieron técnicas más elaboradas para representar la figura humana. En el antiguo Egipto, por ejemplo, se creaban esculturas de faraones y dioses con un énfasis en la perfección y la simetría. Estas obras maestras se realizaban en piedra, como el granito y la diorita, y se pulían para lograr una apariencia suave y detallada.

Con el florecimiento del arte y la filosofía griega, surgió un nuevo enfoque en la representación del cuerpo humano. Los escultores griegos, como Fidias, Praxiteles y Mirón, desarrollaron técnicas para capturar la perfección anatómica y el ideal de la belleza humana. Utilizando sistemas proporcionales, como el Canon de Policleto, crearon esculturas en mármol que se consideran algunas de las más emblemáticas de la historia del arte.

En la Antigua Roma, las esculturas de figuras humanas se volvieron más realistas y expresivas. Los retratos de emperadores y figuras destacadas adquirieron una importancia particular, y los escultores romanos desarrollaron habilidades para capturar los rasgos individuales y las emociones humanas en sus obras.

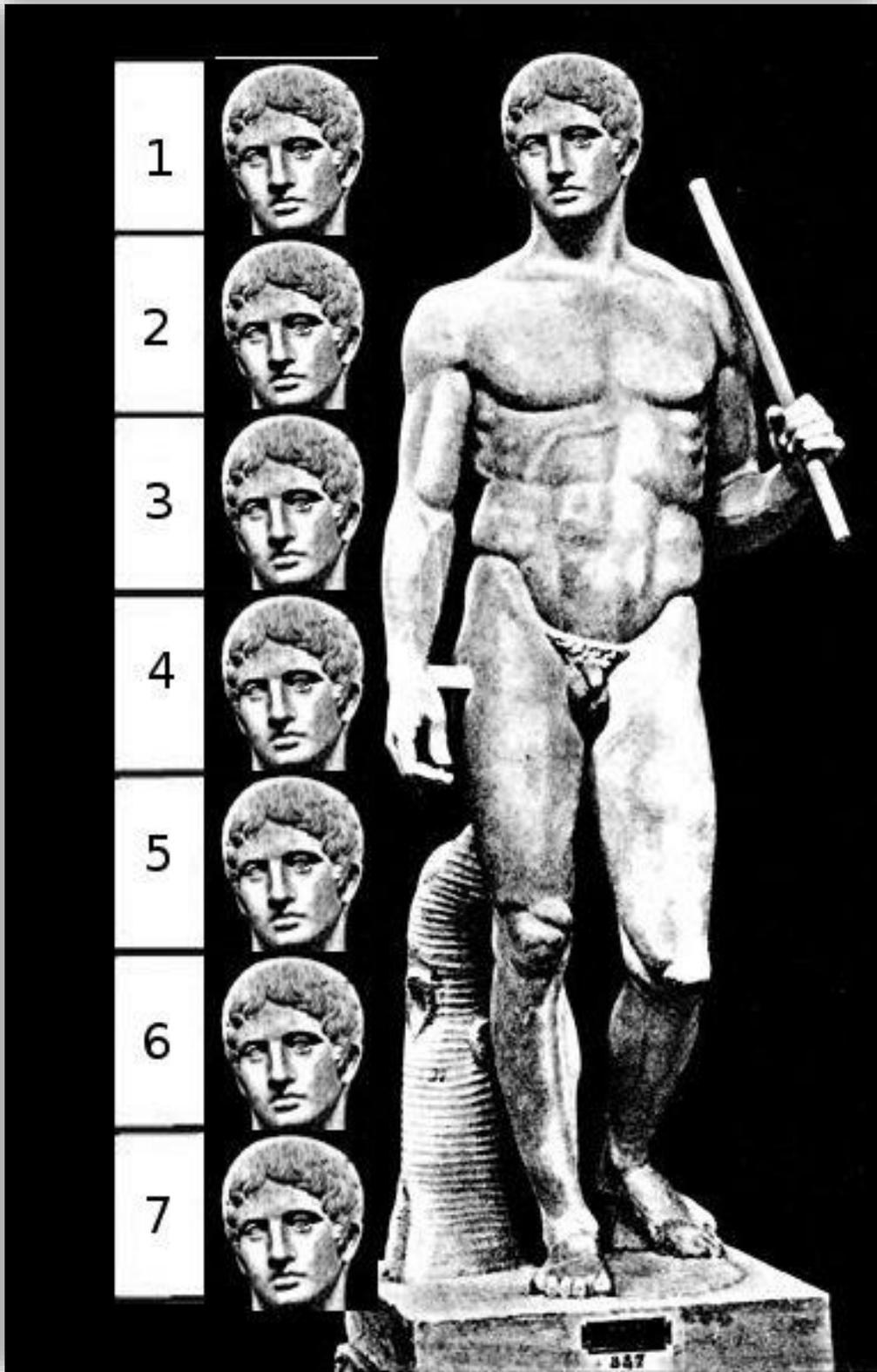
Posteriormente el renacimiento marcó un punto de inflexión, los artistas de la época como Leonardo Da Vinci y Miguel Ángel, revivieron el interés por la anatomía humana y la representación realista. Estudiaron la estructura y el movimiento del cuerpo, diseccionando cadáveres para lograr una mayor precisión en sus representaciones. Las obras maestras renacentistas como “La última cena” y “La Piedad”, son ejemplos icónicos de la habilidad de estos artistas para representar el cuerpo humano con una precisión y belleza sin precedentes.

A medida que avanzaba la edad moderna, las técnicas de representación se diversificaron aún más. Desde las pinturas de los maestros impresionistas, como Monet y Renoir, que capturaban la esencia y los matices de la figura humana en pinceladas sueltas y vibrantes, hasta los experimentos surrealistas de artistas como Salvador Dalí, que desafiaban las convenciones de la representación realista.

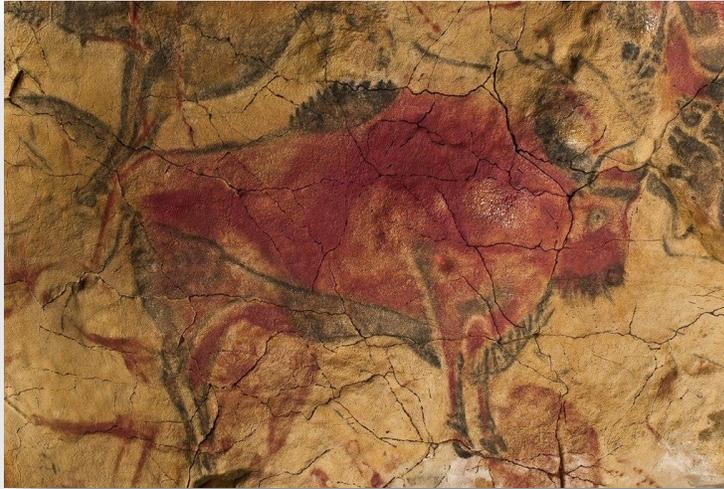
Hemos sido testigos a lo largo de la historia de que el arte de la representación de la figura humana ha tenido un desarrollo de una amplia gama de enfoques y estilos. En la actualidad, la reproducción del cuerpo humano ha sido transformada por la tecnología digital. Con el advenimiento de la escultura 3D y la impresión digital, los artistas tienen acceso a herramientas que le permiten

crear réplicas y representaciones realistas con una precisión asombrosa. Además, la realidad virtual ofrece nuevas posibilidades, permitiendo a los espectadores sumergirse en entornos tridimensionales y experimentar la representación de la figura humana en una manera completamente diferente.

La historia de la reproducción de la figura humana es un viaje fascinante a través del tiempo y el espacio, en que diferentes culturas y épocas han dejado su huella en el arte. Desde las primeras representaciones rudimentarias hasta las técnicas digitales vanguardistas, la figura humana ha sido una constante fuente de inspiración y exploración para artistas de todas las épocas. Cada era ha aportado nuevas técnicas, estilos y perspectivas enriqueciendo nuestra comprensión y apreciación de la diversidad y la forma humana como el canon de Policleto.



Policleto, "El Doriforo", 450 y 440 a.c.



Bisonte de Altamira, pintura rupestre, España.

“Una pintura rupestre es un dibujo o boceto que existe en algunas rocas o cavernas, cuevas, especialmente los prehistóricos. El término «rupestre» deriva del latín rupestris, y este de rupes (roca). De modo que, en un sentido estricto, rupestre haría referencia a actividad humana sobre las paredes de cavernas, covachas, abrigos rocosos e incluso farallones u otro instrumento (barrancos, entre otros). En este aspecto, es prácticamente imposible aislar las manifestaciones pictóricas de otras representaciones del arte prehistórico como los grabados, las esculturas y los petroglifos, grabados sobre piedra mediante percusión o abrasión. Al estar protegidas de la erosión por la naturaleza o ubicación del soporte, las pinturas rupestres han resistido el pasar de los siglos.

Se trata de una de las manifestaciones artísticas más antiguas de las que se tiene constancia, ya que, al menos, existen testimonios datados hasta los 40 000 años de antigüedad, es decir, durante la última glaciación.”²

² “pintura rupestre” por es.wikipedia.org.



“Venus de Willendorf”, periodo paleolítico de la prehistoria.

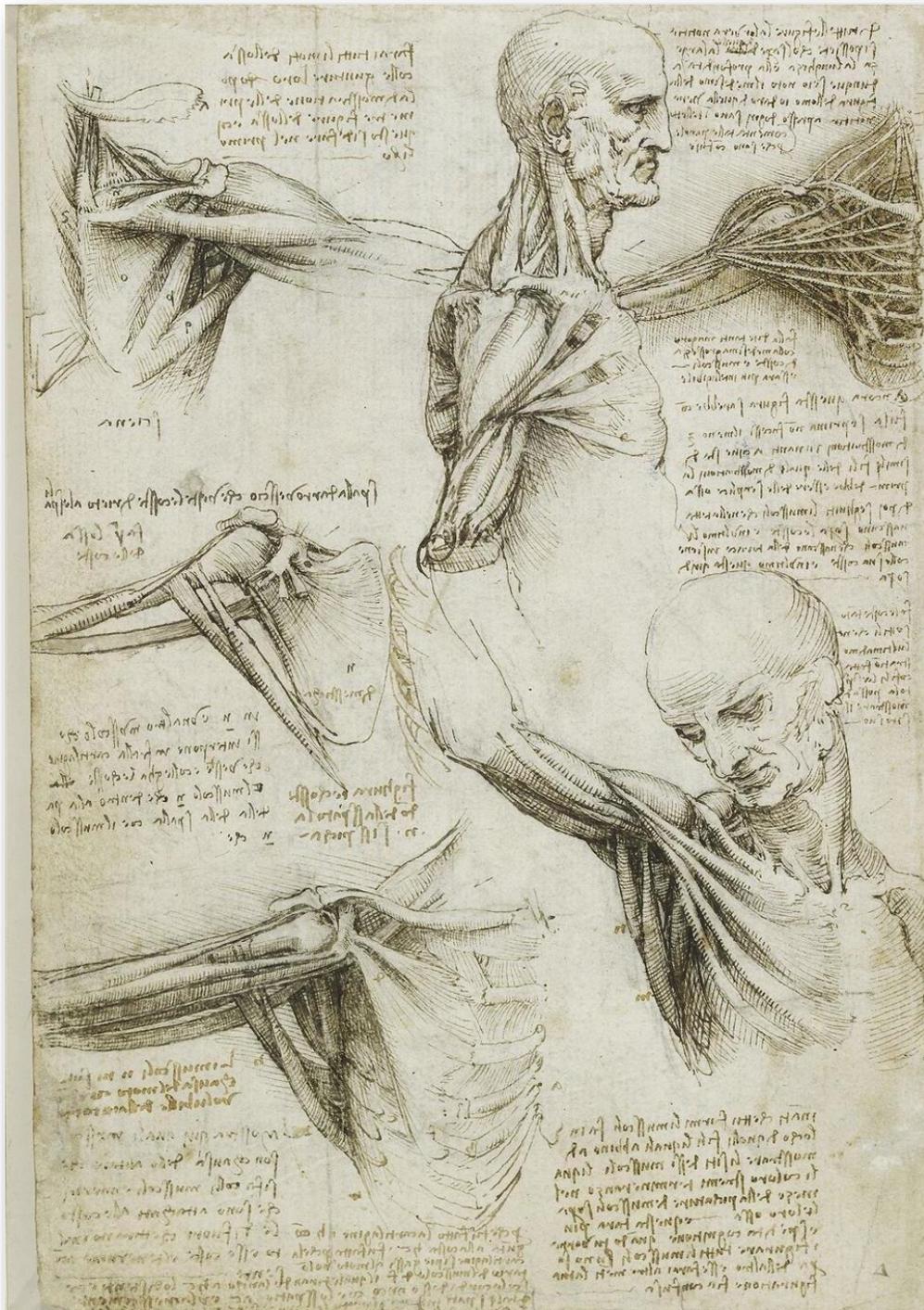


“Menkaure y su esposa Khamerernebtj”
Escultura faraónica egipcia.

Esta escultura esta datada entre 2548 – 2530 a.c y fue encontrada en el año 1910 en las cercanías del templo de Menkaure, Guiza, Egipto. Esta hecha de Grauvaca (roca detrítica formada por la consolidación de los minerales que resultan de la descomposición del granito) y mide 139 cm de altura.

Esta escultura representa la figura de un faraón y su esposa, ambos a un nivel similar en estatura, con actitud majestuosa, y un ligero movimiento en el pie izquierdo adelantado que indica la autoridad de cada una de las personas representadas.

La escultura sigue las características de la estatuaria clásica egipcia, son cuerpos voluminosos, con cara fija al frente, ojos almendrados y nariz recta. Apreciándose en el rostro una gran geometrización.



Leonardo Da Vinci, "Los Músculos del Hombro", 1510 – 1511.

Técnica: Pluma, tinta marrón. Colección: Royal Collection Trust / Her Majesty Queen Elizabeth II.



Pierre-Auguste Renoir, "*La Grenouillère*", 1869.
óleo sobre tela, 66 cm × 81 cm, Museo Nacional de Estocolmo.



Eduard Manet, "*Un bar Aux folies bergere*", 1881.
Óleo sobre tela, 96 x 130 cm. Courtauld Institute of Art, Londres,
Reino Unido.

“El hombre siempre ha sentido una profunda curiosidad y extrañeza ante los misterios de su cuerpo (1). Este ha sido uno de los fenómenos inherentes al arte, porque desde las primeras experiencias artísticas de las que se tiene conocimiento y hasta nuestros días, el cuerpo ha estado presente como agente configurador de las diferentes formas de representación. Ha sido entendido como la clave para expresar ese “Yo” interno del sujeto en una relación intrínseca con su exterior: una estructura conformada a partir de sentidos y diálogos que generan en aquellos que lo observan una fuerte sensibilidad.”³

³ Revista Magenta, “Fotógrafos del cuerpo, el gusto por el cuerpo. Estrategias discursivas de la novísima generación de fotógrafos del cuerpo” – Extracto primer párrafo, autor Yenny Hernández Valdés. 31 de marzo del 2020, La Habana, Cuba.



"Self Portrait at 17 years old" - 2003. Gillian Wearing.



Gillian Wearing – “Album”

Self Portrait, 2000.

Self Portrait as My Father Brian Wearing, 2003.

Self Portrait as My Brother Richard Wearing, 2003.

Gillian Wearing es una artista contemporánea inglesa, centrada en el trabajo del arte conceptual, mediante técnicas como fotografía, video y escultura.

En cuanto al desarrollo de diversas obras, esta artista ha explorado las máscaras como medios complejos de ocultamiento y revelación entre lo interno y lo externo, lo verdadero y lo ficticio.

Referente a la obra “Album” es un conjunto de fotografías de autorretrato, basadas en fotografías familiares, en las cuales la artista creó complejas máscaras de látex y prótesis que le permitían adoptar la fisionomía de su padre, madre, abuela, hermanos y al final de ella misma.

Respecto a la obra antes mencionada, en esta se desarrolla una exploración sobre la interrelación identidad/familia y reaviva los cuestionamientos sobre verdad/mentira, lo manifiesto y lo secreto. También se cuestiona la memoria y la realidad, así como la propia identidad y la identidad familiar.



“The Artist Is Present” – 2010. Marina Abramovic.
Performance, Museo MoMA, Nueva York, Estados Unidos.

Marina Abramovic es una artista contemporánea serbia dedicada al arte de la performance, en sus obras desarrolla la exploración sobre el propio cuerpo y la figura del artista, habiendo sido el dolor uno de sus intereses más destacados. A través del paso de años de trabajo también ha explorado la relación del artista con el público, junto con la energía de los cuerpos y el alcance del poder cognitivo.

La obra “la artista está presente” es una performance en la cual Abramovic permaneció 736 horas y 30 minutos sentada inmóvil frente a una mesa. Los espectadores que presenciaron esta obra entraban por turnos y permanecían minutos o horas frente a la artista mirándola fijamente a los ojos en silencio, sin realizar muecas, ni movimientos, arrancando con ello lágrimas, sonrisas, gestos de rabia, amor o nada.

En esta performance Abramovic experimenta la relación entre el público y la artista, el límite del cuerpo y las posibilidades de la mente.

Históricamente el cuerpo humano ha sido objeto de estudio, en diversos ámbitos del conocimiento.

La representación de su imagen, como observa Nicolás Morales Sáez en su artículo “El cuerpo, la medicina y la tecnociencia: apuntes históricos sobre la medicalización”, a partir del indispensable libro de David Le Breton titulado “Antropología del cuerpo y modernidad”:

Con los anatomistas, especialmente a partir de “De corporis humani fabrica” (1543) de Vesalio, nace una diferenciación implícita dentro de la episteme occidental entre el hombre y su cuerpo. Allí se encuentra el origen del dualismo contemporáneo que comprende, también de manera implícita, al cuerpo aisladamente, en una especie de indiferencia respecto del hombre al que le presta el rostro. Esta ruptura epistemológica señala el comienzo de un camino que lentamente irrumpirá en la racionalidad moderna. Sus grabados reflejan aún un cuerpo sufriente: Los grabados de la Fábrica y los de muchos otros tratados producidos hasta el siglo XVIII, presentan cuerpos ajusticiados; en estos alternan imágenes cargadas de angustias o de tranquilo horror. Ofrecen, con el correr de las páginas, las situaciones insólitas de un museo imaginario de la tortura, un catálogo onírico de lo insostenible. El trabajo del anatomista no está indemne de culpa y esto se vislumbra en las figuras. El cuerpo herido, lacerado, es testimonio simbólico del hombre al que representaba, recuerdo de su inviolabilidad pasada. Le Breton destaca cómo esta noción de cuerpo se construye en la *Einstellung* (actitud) occidental. No es que la filosofía cartesiana inaugure una nueva sensibilidad, sino que revela una transformación que opera en la *Weltanschauung* (visión de mundo) compartida por los grupos dominantes. En su Discurso sobre el método

Descartes reproduce el dualismo de Vesalio: el pensamiento es totalmente independiente del cuerpo, no atribuye la menor certeza racional a los sentidos. Le Breton reproduce un fragmento de la tercera de las Meditaciones filosóficas de Descartes: “Ahora cerraré los ojos, me taparé las orejas, eliminaré todos mis sentidos, incluso borraré de mi pensamiento todas las imágenes de las cosas corporales o, al menos, porque apenas puedo hacerlo, las consideraré vanas o falsas”⁴

En cuanto a la representatividad del cuerpo se ha mantenido la apariencia lisa de la piel, deteniendo el tiempo de la figura humana retratada, pues no se puede inferir mediante la observación la vida de la persona, sino solo un momento de ella.

Si nos referimos a la cultura actual, el ser humano se esfuerza aún por mantener la figura humana presente en el hogar, ya sean a través de figuras de porcelana o cerámica o en objetos de juguetería que se les da a los niños, siendo el cuerpo humano objeto de contemplación o de personificación de otro ser humano quien lo manipula. ¿Por qué el afán de tener la figura humana con nosotros? ¿Por qué mostrar la figura humana lisa sin ninguna cicatriz en el cuerpo?

⁴ Nicolas Morales Sáez, “el cuerpo, la medicina y la tecnociencia: apuntes históricos sobre la medicación”

2. MUÑECAS

La palabra muñeca se define como “figura de persona hecha generalmente de plástico, trapo o goma, que sirve de juguete o adorno” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

Este objeto se encuentra estrechamente relacionado con la cultura humana y la expresión creativa. Las muñecas han desempeñado roles significativos en diversos aspectos de la sociedad, desde ser simple juguetes infantiles hasta ser consideradas artefactos religiosos, elementos decorativos o incluso obras de arte en sí mismas.

Las primeras muñecas conocidas datan de civilizaciones antiguas como Roma y Egipto. Estas primeras creaciones fueron elaboradas utilizando materiales como arcilla, madera y hueso. Las técnicas utilizadas para crear estas muñecas variaban según la religión y el periodo de tiempo, pero en general tenían un diseño sencillo y reflejaban las técnicas y materiales rudimentarios utilizados en la época.

Además de ser utilizadas como juguetes para el entretenimiento de niños, las muñecas desempeñaban un papel importante en la religión y los rituales. Algunas de ellas representaban deidades o eran utilizadas como símbolos de buena suerte o para protección. Su presencia en estos contextos demuestra la importancia cultural y espiritual que se les atribuía.

Con el paso del tiempo, las muñecas evolucionaron y se volvieron más elaboradas y sofisticadas en su diseño y fabricación. Durante el renacimiento en Europa, las muñecas de porcelana se hicieron populares entre las clases

altas, destacándose su delicadeza y belleza. Estas eran consideradas obras de arte y se producían en talleres especializados.

En el siglo XIX, el auge de la industrialización y la reproducción en masa permitió que las muñecas fueran accesibles para un público más amplio. Se introdujeron nuevos materiales como el plástico, lo que hizo que las muñecas fueran más accesibles y duraderas. Además, se crearon muñecas con características más realistas, con cabello real, ojos articulados y ropa detallada.

En la actualidad las muñecas siguen siendo populares en todo el mundo y han evolucionado aún más con el avance de la tecnología. Las muñecas electrónicas con funciones interactivas como hablar o moverse, son muy demandadas por los niños. También existen muñecas coleccionables y de diseño artístico que atraen a una audiencia más adulta.

Referente a lo anterior, las muñecas se han convertido en un reflejo de nuestra historia cultural y creativa. Estas creaciones han desempeñado diferentes roles en diversas épocas y culturas, y continúan siendo una forma de expresión y diversión para personas, independientemente de su rango etario.



Muñeca egipcia.
Museo británico.



Muñeca romana de marfil,
encontrada a finales del siglo II.



Detalle de rostro de muñeca de
porcelana antigua



Detalle de rostro de muñeca de
porcelana antigua.



Escena de muñecas antiguas en el Museo de la infancia de Edimburgo.

3. INTROSPECCIÓN DE LA FIGURA HUMANA Y MUÑECAS

En relación con los capítulos anteriormente expuestos, podemos observar que el ser humano representa en general solo algunas etapas del desarrollo humano, predominando el aspecto físico presente en la etapa de la juventud y niñez.

En el caso específico del desarrollo de la figura humana como es una muñeca, estas figuras se han confeccionado con una estructura totalmente planificada, pues los creadores las diseñan utilizando todos los recursos estéticos a su disposición, como articulaciones, capacidad de comunicación oral, dirección de la mirada, facciones, superficie, entre otros elementos. ¿Por qué determinar todas estas características?

Pues cabe destacar que este objeto además de ser un objeto que tiene como principal función la entretención, ha conseguido que un sujeto (en este caso un niño/a), sea guiado a realizar una determinada actividad y proyectar una identidad a través de ella. Además, ha sido un ente que se ha desarrollado como un elemento espiritual, convirtiéndose en un objeto con finalidades relacionadas a rituales en diferentes culturas.

Respecto al párrafo anterior, es complejo como el ser humano se ha centrado en convencer a otro sujeto mediante la representación y caracterización humana de una muñeca, que este se proyecte a través de un objeto inerte y que sin la manipulación deja de tener una connotación. La figura humana logra proyectar más que solo pensamientos, sino que los personifica. Sin embargo

¿es posible transmitir un fin a través de la figura humana sin un rostro? ¿Qué sucedería si existiera una ausencia de información facial?

Para mí el gran éxito de la figura humana se radica en la transmisión de un mensaje mediante el desarrollo de una figura completa o por el desarrollo de un fragmento del cuerpo, pero en especial el rostro. Pues la intención de perfeccionar el entendimiento e interpretaciones de las características faciales permite que podemos interactuar e inferir los mensajes e intenciones de otro sujeto. Los seres humanos somos seres de expresividad y necesitamos de información para interpretar o reinterpretar un objeto o situación. Pero ¿Qué sucedería si solo nos centramos en un rostro o una máscara?

4. MÁSCARAS

La palabra máscara se define como “figura que representa un rostro humano, de animal o puramente imaginario, con la que una persona puede cubrirse la cara para no ser reconocida, tomar el aspecto de otra o practicar ciertas actividades escénicas o rituales” (Real Academia Española, s. f., definición 1).

La historia de este objeto se remonta a miles de años y abarca diversas culturas alrededor del mundo, desempeñando un papel importante en rituales, ceremonias, festividades, teatro y expresiones artísticas a lo largo de la historia de la humanidad.

La máscara ha formado parte de ancestrales rituales sociales. Desde África hasta Asia y desde América hasta Oceanía, los arqueólogos han descubierto máscaras antiguas que datan de miles de años; las cuales servían para diversos fines, como invocar a los dioses, representar seres sobrenaturales o transformar humanos en animales.

Por otra parte, desempeñaron un papel vital en el teatro y en las representaciones dramáticas en diversas culturas. En la antigua Grecia, los actores las usaban para permitirles representar diferentes personajes y transmitir emociones de manera más efectiva. En otras partes del mundo, como Asia y África, se utilizaban para narrar historias, transmitir tradiciones culturales y proteger a las comunidades.

Con el tiempo, este objeto fue evolucionando y diversificándose en cuanto a sus formas y estilos. Se convirtieron en símbolos de identidad cultural, expresión artística y patrimonio cultural en muchas sociedades. Diferentes

regiones desarrollaron sus distintas tradiciones de máscaras, cada una de las cuales refleja creencias estéticas y costumbres únicas de la gente.

En algunas culturas, las máscaras se utilizaban para honrar a los antepasados y deidades, encarnando su presencia durante los eventos ceremoniales. En otras comunidades se crearon para representar animales, criaturas míticas y espíritus, y a menudo conectaban a los humanos con el reino natural y sobrenatural.

En otros contextos históricos, las máscaras sirvieron como medio de comentario social y sátira. En festividades y espectáculos se utilizaba para burlarse de figuras de autoridad, desafiar las normas sociales y proporcionar una plataforma para la crítica.

Además de su significado cultural y ceremonial, las máscaras tenían propósitos prácticos. Se utilizaban para protección, disfrazar la identidad o como parte de rituales curativos. Los chamanes, curanderos y practicantes espirituales de diversas culturas las usaban en prácticas curativas para conectarse con el reino espiritual y ayudar al proceso de curación.

En la actualidad las máscaras siguen utilizándose en diversos contextos. Ocupan un lugar destacado en fiestas tradicionales, rituales religiosos, representaciones teatrales y creaciones artísticas. Además, han obtenido un amplio reconocimiento y aprecio en el mundo del arte, y muchos coleccionistas y entusiastas los valoran por su importancia cultural e histórica. Las máscaras son un testimonio de la creatividad, espiritualidad y diversidad cultural de la humanidad. Nos recuerda el poder duradero de estos artefactos antiguos para

conectar a las personas a través del tiempo y servir como profundos símbolos del patrimonio cultural.

5. LENGUAJE, CUERPO E IDENTIDAD

La palabra lenguaje se define como “facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos.” (Real Academia Española, s. f., definición 1).

Las personas relacionadas con las artes buscamos encontrar un lenguaje propio, algo que nos identifique como **sujetos únicos**, algo similar a una marca. Buscamos realizar reinterpretaciones de conceptos y situaciones de la vida; comunicando algún mensaje directo o indirecto al espectador-receptor.

El sentido de la obra no surge en la dialéctica hermenéutica entre significante y significado, sino en la creación de una vivencia para el espectador>>. Es así, como el proceso de la lectura e interpretación de la obra artística se torna en experiencia compartida por parte del creador y el receptor. A ello se suma el indudable cambio que supuso la desmaterialización del objeto artístico como entidad física revisitable, en la que un receptor podía volver al encuentro de la obra artística ad inifinitum para reencontrarse con los mismos o nuevos significados, contrariamente el giro reformativo se fundamenta en su carácter efímero. Así mismo, otro de los elementos que ha contribuido a transformar la experiencia estética tras el giro performativo lo constituye el hecho que en la aprehensión estética entran en juego otras percepciones <<no solo intelectuales, sino también fisiológicas, afectivas, volitivas, energéticas e incluso motoras.>> (Pérez royo, 2010)⁵

⁵ Victoria Pérez Royo “el giro performativo de la imagen”, Revista Signa 19, 2010.

Es evidente que el ser humano a lo largo de la historia ha registrado y representado la figura humana, su imagen, su existencia y su presencia, mediante diversas tecnologías. Lo que más llama la atención en este sentido es la reinterpretación del rostro en figuras de plástico o cerámica de niños y como se mantiene una estética lisa en cuanto a la piel y líneas de expresión, asimismo como expresiones mayoritariamente aceptadas por la visualidad como neutras o positivas, evitando expresiones negativas como por ejemplo de enfado o tristeza.

La realidad de la vida humana es que esta se encuentra rodeada de cicatrices visibles e invisibles de la experiencia, las cuales se ven reflejadas en la piel y el cuerpo de un sujeto.

El ser humano es imperfecto y adquiere heridas que dejan marcas en la piel, pues el cuerpo se va desgastando a medida que transcurre la vida de una persona, convirtiendo a un sujeto en contenedor de conocimientos, vivencias e ideales.

Por otra parte, el rostro como objeto de estudio, no solo representa un retrato de una persona, un ser humano, sino que es un medio de expresividad y de ocultación. La expresividad facial es un recurso que podemos manipular y darle diversas connotaciones dependiendo de nuestra interpretación solitaria o grupal, es decir, del contexto social.

La parte y el todo, ahí tenemos el rostro como una parte del cuerpo humano, e independientemente de sus diversas interpretaciones figurativas, refleja considerablemente una historia, una cultura.



Ana Mendieta "Silueta de nieve", 1977.

Ana Mendieta fue una artista cubana de nacimiento, pero estadounidense de adopción, desarrolló su obra con técnicas como escultura, videos, fotos, performance, entre otras. Desarrollo un lenguaje personal en que nos habla de la mujer, la tierra, la belleza, la violencia, los estereotipos, las nacionalidades.

Su obra conecta la naturaleza con la humanidad, expresa elementos de feminismo y espiritualismo, y refleja su propia experiencia como exiliada y como mujer.

6. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO ARTÍSTICO

Vislumbrando es un proyecto artístico basado en el concepto de reinterpretación del cuerpo humano como contenedor de conocimientos, siendo una obra compuesta por una serie de “máscaras” realizadas por medio de las técnicas de vaciado en yeso y encapsulado en resina epoxica.

La intencionalidad de cada máscara varía con relación a la intención e imaginación de un elemento que pueda identificar o representar una actividad laboral humana.

Las máscaras presentadas son de un rostro de una muñeca de juguete, el cual no es modificado, sino que es tomado como imagen de un ser humano, sin género específico, en el que se realiza un vaciado de yeso o de encapsulado de resina, que en su composición contiene un elemento que represente una labor, que un niño podría elegir realizar o no en el desarrollo de su vida.

Utilizar como recurso el rostro de un niño, es debido a que las personas no nacen con una idea clara de lo que harán en la adultez, los niños tienen la capacidad de imaginar y de experimentar diversas experiencias, que luego se convertirán en aprendizajes y seleccionarán los elementos que los definan como sujetos únicos, al igual que cada máscara realizada en esta obra artística.

6.1 MARCO TEÓRICO

Tema:

Ser humano interpretado como contenedor de experiencia.

Pasos:

Investigación sobre el cuerpo humano (características físicas, estudios científicos, modos de interpretación e interpretación del cuerpo humano, etc.)

Investigación sobre la representación de la figura humana como esculturas y juguetes (características más representativas, materialidad, interpretaciones y finalidades de creación, etc.)

Investigación centrada en el rostro y mascararas (historia universal, modos de dibujo, modos de creación de mascarás, finalidades de creación, etc.)

Selección de un fragmento del cuerpo humano.

Investigación de métodos técnicos de creación de máscaras (materialidad y moldeado)

Investigación de técnicas en resina epoxica.

Experimentación de materialidad y tipo de rostro a trabajar.

Selección de elementos de trabajo.

Investigación de montaje y cuidados de las máscaras.

En el proceso de creación de esta obra artística se realizó una extensa investigación sobre como el ser humano ha interpretado y representado el cuerpo a lo largo de la historia de la humanidad, centrando el estudio en un fragmento del cuerpo, el rostro.

La elección de este fragmento se justifica en que el ser humano centra su aprendizaje en la visión e interpretaciones de las características físicas de sujetos, animales u objetos. Por otra parte, ha sido un elemento de amplio estudio científico y artístico, dándole a este fragmento gran versatilidad de reinterpretaciones.

En cuanto a investigaciones paralelas y personales, sentí un gran interés respecto a las formas de representar la piel y corporalidad del ser humano, en el cual se ve un interés general por mantener la imagen humana lisa en cuanto a la piel se refiere.

Respecto a mi desarrollo como artista para mi es esencial trabajar el elemento de la experiencia y/o labor, lo que me llevo a reinterpretar el rostro y cuerpo humano como un elemento contenedor, y para llevar a cabo esta reinterpretación me centre en la investigación de técnicas que más se acercaran a esta idea inicial, encontrando la técnica del moldeado de máscaras a través de gasa de yeso y moldeado a través de silicona estructural, la técnica de vaciado y por otra parte como materialidad el yeso, la técnica el encapsulado y materialidad resina epoxica.

Al comienzo de la experimentación y posterior selección de elementos a contener, se realizó unas máscaras a partir del rostro de una persona real y otras a partir del rostro de una muñeca de plástico, dando como resultado dos

rostros en contraste, en el cual se determinó el uso del rostro del juguete, debido a su impacto visual y en relación a que en general este tipo de juguete no tiene un género claro sin otro elemento que lo acompañe, y por otra parte no se asocia una labor en específico a un niño, pues se encuentra en punto medio donde no se le puede asignar alguna característica de este tipo.

Referente a la realización de las máscaras se decidió hacer diferentes intervenciones en cada una de ellas, como por ejemplo marcas por elementos de papel, plástico o género, diversificación de coloración y de texturas, incorporación de elementos de origen natural y de origen industrial, además de elementos que produjeran mezclas homogéneas como la tinta y el fragüe. Dando como resultado una máscara única e irrepetible.

Finalmente, respecto al montaje este se realizará un anclaje a muro a través de estructuras metálicas que le permitan una separación entre el fondo y la obra, creando un aspecto sobresaliente de las máscaras. Por otra parte, la sala de exposición tendrá condiciones de luz específicas, incorporando direcciones e intensidades de luminosidad.

6.2 DESCRIPCIÓN DE MONTAJE

Se realizará una serie de máscaras compuesta de un total de 30 piezas, de medidas 8 x 10.5 cm cada una.

Se dividirán en 5 grupos de 6 mascararas; seleccionadas según la similitud del resultado de intervención realizada en cada una de ellas, tomando en cuenta categorías como deformación, texturación, coloración, porosidad, entre otras.

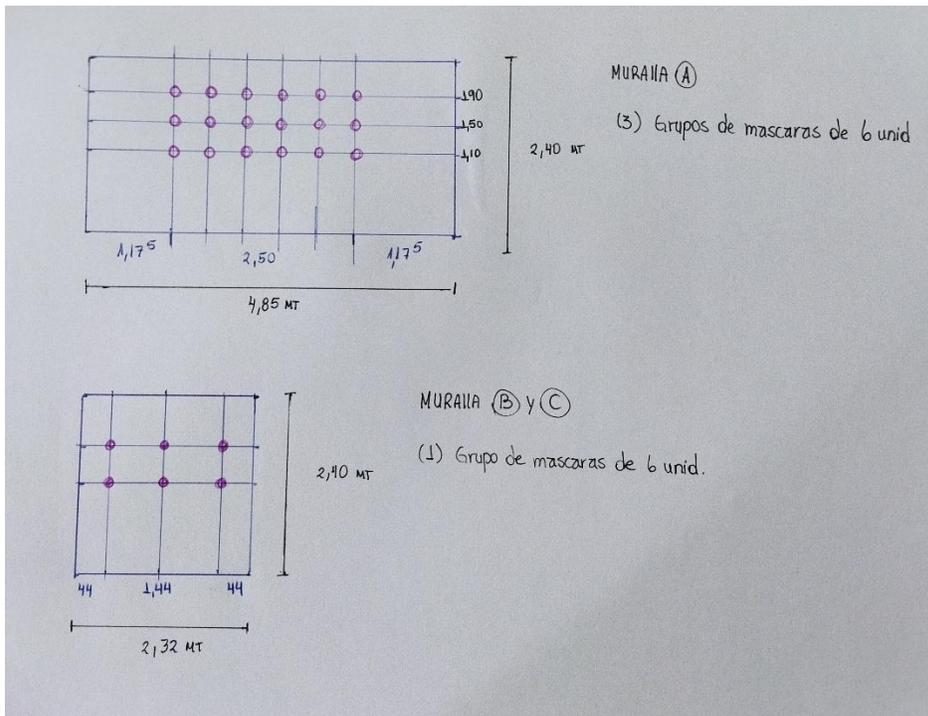
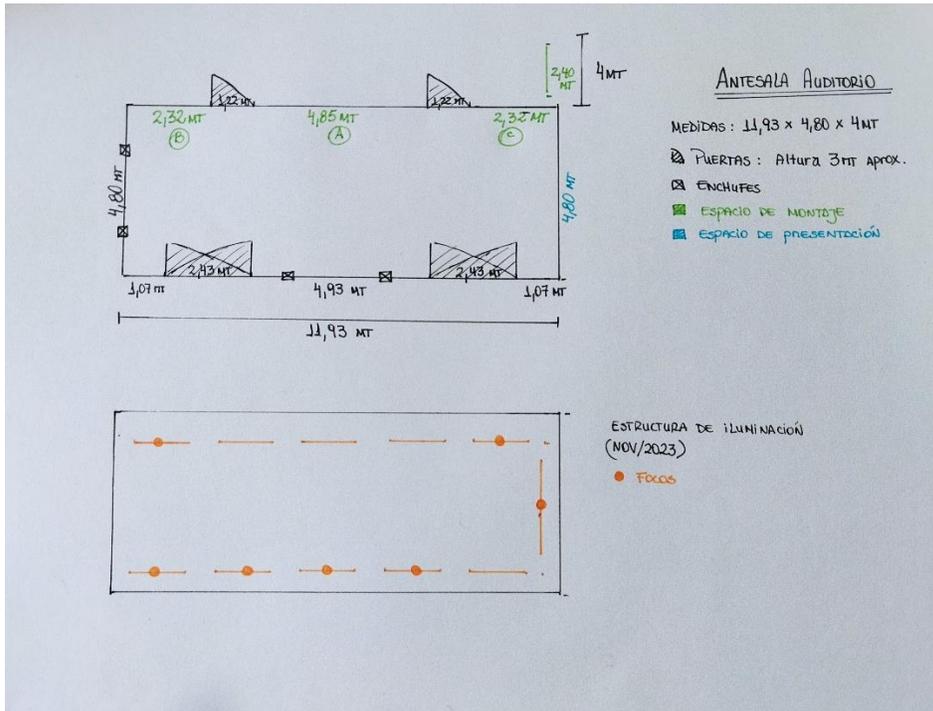
La base en la cual se montará la obra será una muralla la cual tiene de extensión total de 11.93 metros de ancho x 4 metros de alto, es una superficie lisa y de color blanco.

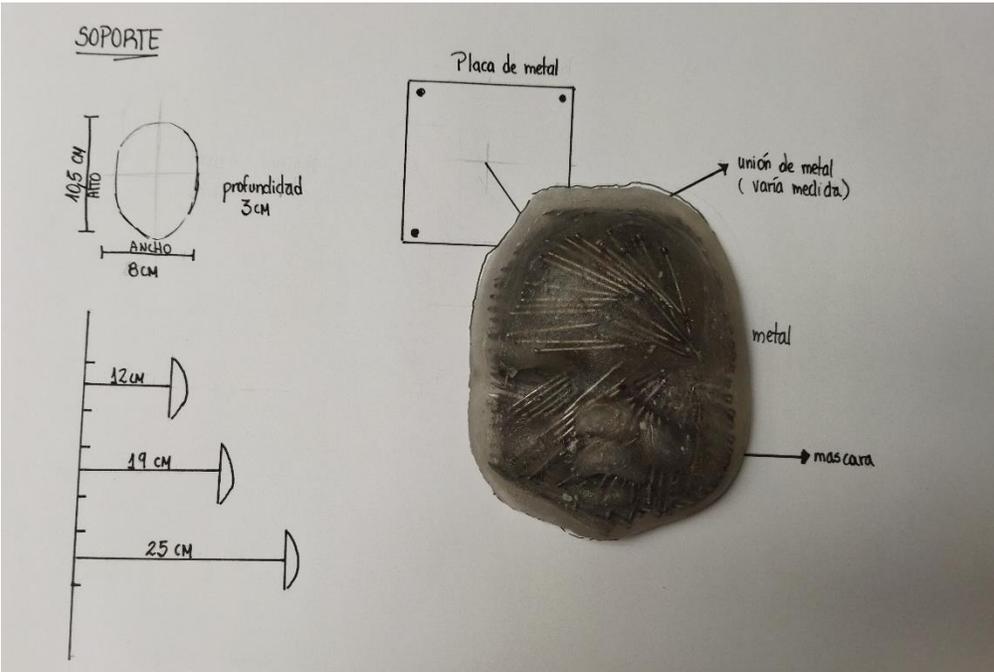
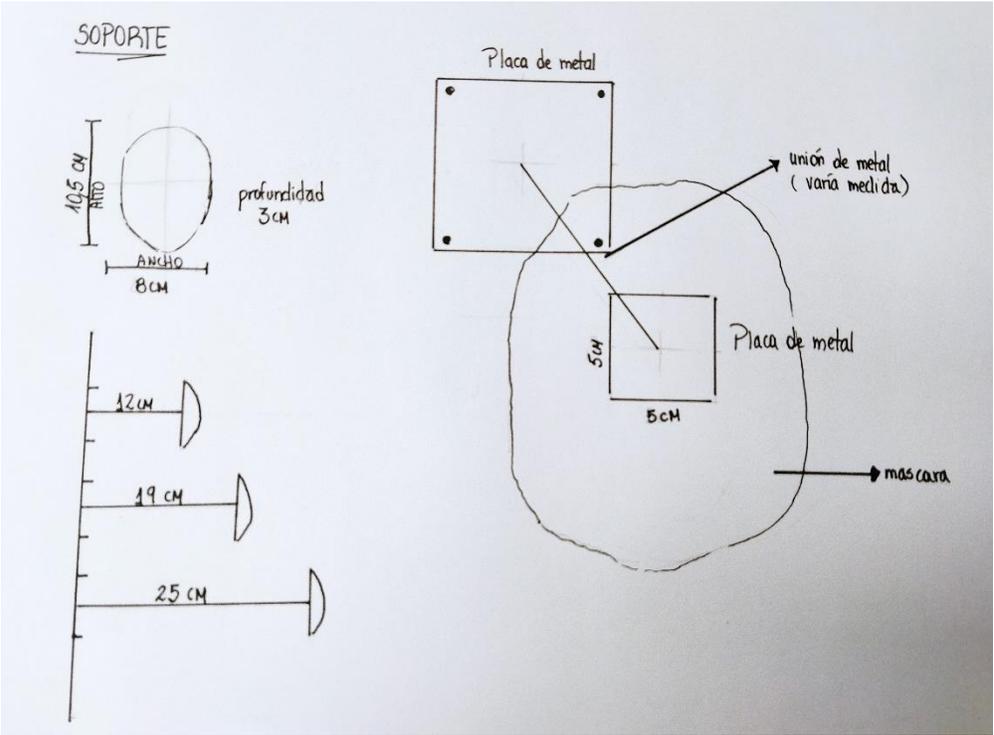
La serie será montada a través de estructuras metálicas que le permitan una separación entre el fondo y la obra, creando un aspecto sobresaliente.

Las estructuras serán hechas de fierro soldado, con una placa que será soporte a muro, un tubo de 2mm de unión y otra placa cuadrada de 3x5cm que será la base en la cual se adherirá en el centro una máscara.

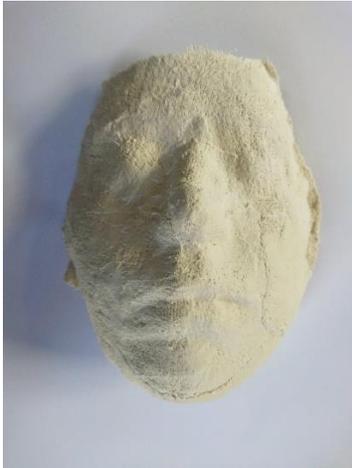
La unión tendrá tres medidas diferentes, 12 – 19 – 25 cm correspondientemente.

Bocetos:





6.3 PROCESO DE CREACIÓN



Molde de gasa de yeso de rostro humano real

Medidas 15 x 22 cm



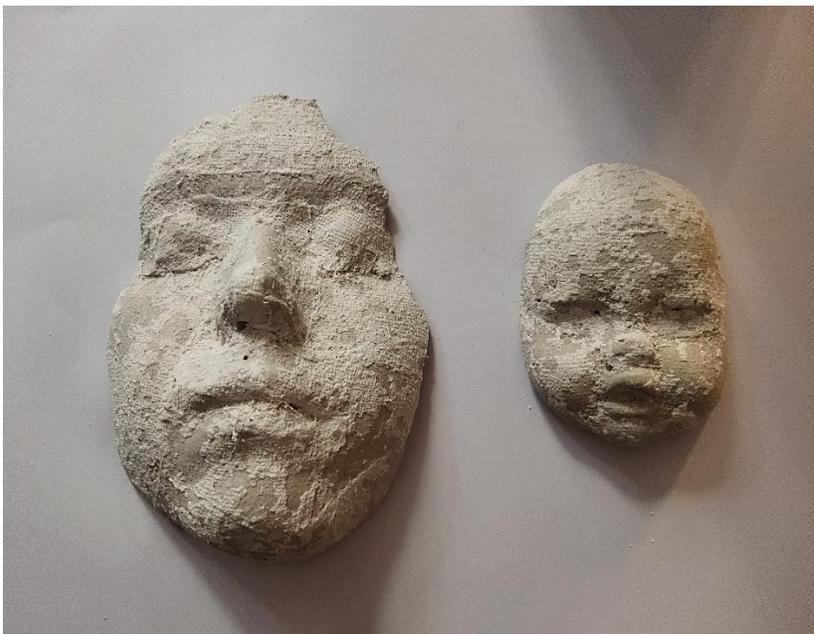
Molde de gasa de yeso de muñeca de plástico

Medidas 9 x 12 cm



Molde de silicona color gris

Medidas 16 x 15 cm



Vaciado de yeso de rostro humano real y de muñeca, a partir de molde de gasa de yeso.

Medidas 15 x 22 cm – 9 x 12cm



MÁSCARA EXPERIMENTAL

Vaciado de yeso de rostro de muñeca.
Intervención con tela con diseño.



MÁSCARA EXPERIMENTAL

Vaciado de yeso de rostro de muñeca.
Intervención de rotura con cincel y encapsulado de resina
texturizada con bolsa plástica.

Las máscaras realizadas con la técnica de vaciado en yeso se realizaron con moldes hechos de tela de gasa y con uso de desmoldante, talco.

Las máscaras que se obtuvieron al realizar esta técnica presentan textura, color e incrustaciones.

Para crear texturas e incrustaciones se usó el yeso de una forma líquida, utilizando de forma inicial dentro del molde de gasa una tela, papel, plástico u otro elemento que se pudiera manipular o dejar marcas en el yeso.

Para crear color y/o incrustaciones se utilizó el yeso de una forma líquida, el cual fue mezclado de forma homogénea o heterogénea, lo cual llevo a diversos resultados.

Por otra parte, se realizaron experimentaciones en las cuales se utilizaron vaciado de yeso y encapsulado de resina, sin embargo, el yeso perdía su coloración blanca y presentaba absorción de resina, provocando un resultado grisáceo similar al cemento, haciendo que la pieza perdiera luz y sentido, lo que llevo a concluir que ambos materiales cumplían una función de contención pero que funcionaban mejor como elementos en solitario.



MÁSCARA ESPERIMENTAL

Encapsulado de resina transparente y resina con pigmentación verde claro, intervenido con perforaciones



EXPRIMENTACIÓN RESINA

Pieza circular de 12cm de circunferencia y 1 cm de espesor. Encapsulado de vidrio incoloro



MÁSCARA EXPERIMENTAL

Encapsulado de resina transparente de escuadras de armado marco espejo de aluminio.

La resina epoxica es un polímero termoestable y que se compone de dos elementos, resina y catalizador correspondientemente, generalmente se aplican en una dosificación 1:1, elementos los cuales al mezclarse se obtiene una reacción química exotérmica provocando que la resina empiece su proceso de endurecimiento o curado, el cual es un proceso irreversible. Los encapsulados y efectos de pigmentación deben realizarse en el período de curado inicial, que es un lapso de entre veinte y treinta minutos aproximadamente, dependiendo de las condiciones climáticas del lugar de trabajo, en preferencia se debe trabajar a una temperatura ambiente mayor a 20°C sino la mezcla puede presentar cristalización. Durante el proceso inicial de curado se debe aplicar calor directo a la resina a través de una pistola de calor o soplete para evitar la aparición de burbujas en el objeto a realizar para obtener un efecto cristalino al terminar el endurecimiento total de la resina. Se debe tener en consideración que la resina es un material que demora 1 a 2 días en endurecer completamente.

En el desarrollo de la obra las máscaras de resina son un resultado de la previa experimentación con el vaciado de yeso, en un comienzo se realizaron pruebas de materialidad en moldes plásticos redondos de PVC, usando como desmoldante vaselina líquida lo que resultó en una difícil extracción del encapsulado, debido a la rigidez del molde y por otra parte se presentaron burbujas en las primeras pruebas debido a que no se aplicó calor correctamente en el proceso de curado. Luego de la experimentación en bases de PVC, se realizaron moldes de rostros de muñecas hechos de silicona estructural, que al ser utilizadas presentaron zonas lisas y con textura al ser hechas desde un vaciado de yeso de la muñeca. Por otra parte, también se desarrollaron pruebas de máscaras con pigmentación para resina sin embargo se concluyó que la pigmentación de la resina era excesiva para la preselección de un conjunto de máscaras compuestas de yeso y resina.

Al observar todos estos resultados y experiencias, se determinó trabajar con el encapsulado de resina de coloración transparente para darle protagonismo al elemento contenido y a las diferentes texturas que se obtuvieron en el proceso de creación, así mismo en algunos casos las máscaras de

resina fueron pulidas para acentuar el trabajo de contención, uno de los principales conceptos de esta obra artística.



Conjunto de 17 piezas experimentales de vaciado de yeso y encapsulado de resina epoxica de rostro de muñeca.

6.4 SELECCIÓN DE MÁSCARAS

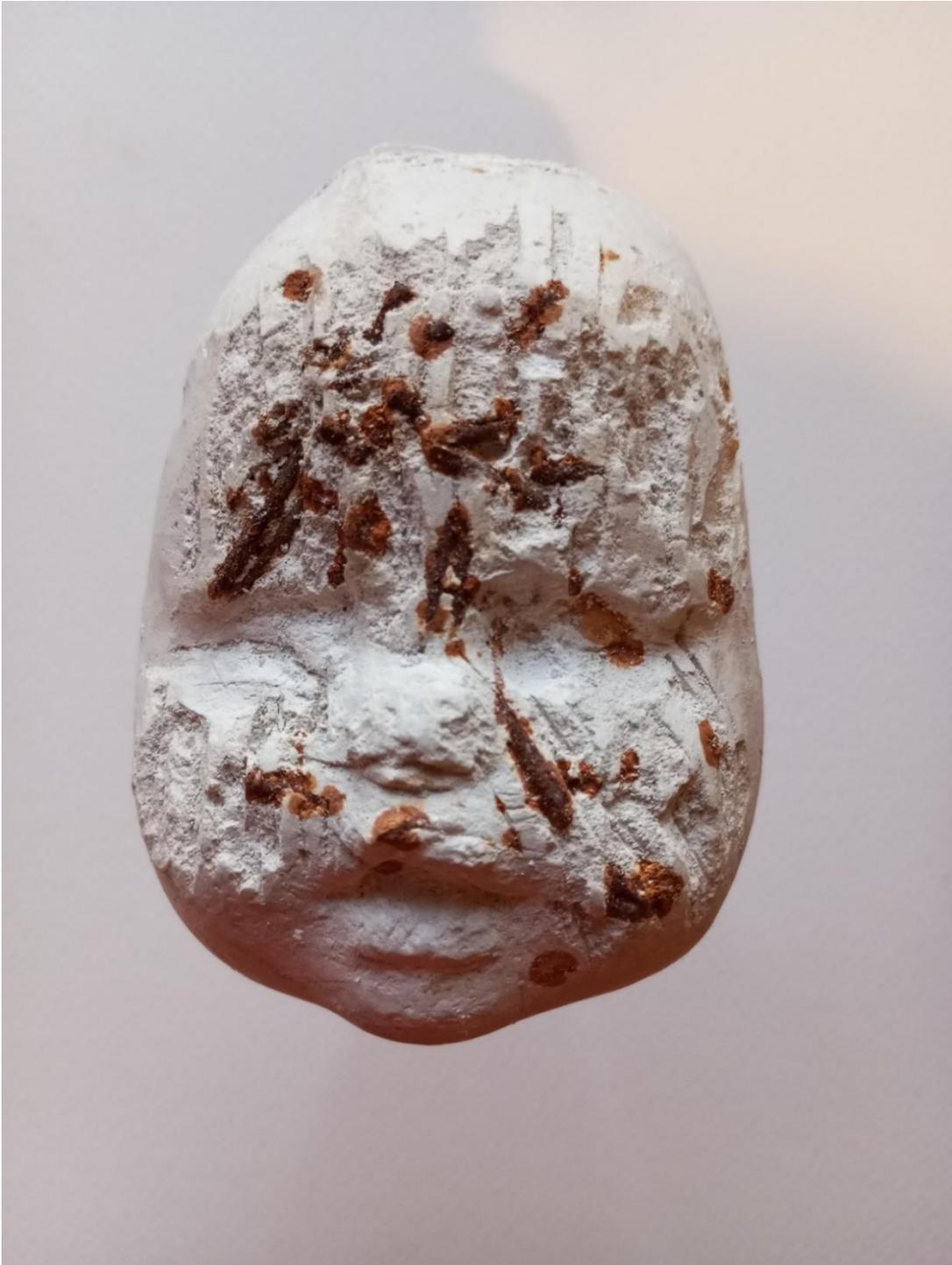
Durante el desarrollo práctico de la obra se realizaron más de cuarenta unidades de máscaras intervenidas artísticamente, de las cuales se seleccionaron treinta máscaras que componen *Vislumbrando*.

Las máscaras fueron seleccionadas por medio de sus características más relevantes, componiéndose en cinco grupos de seis máscaras, que son expuestas en tres secciones. La sección central se dispone solo la técnica de vaciado en yeso, compuesta de tres grupos de las siguientes categorías incrustación con relevancia en tonos grises y negros, intervención por textura e intervención por coloración. Mientras que las secciones laterales de la obra artística se dispone solo la técnica de encapsulado de resina epoxica, compuesta cada sección por un grupo de las siguientes categorías, encapsulado con tonos grises con ausencia de elementos brillantes y encapsulado con presencia de color.

La disposición de las secciones es elaborada centrándose en la idea de que la obra sea un recorrido, en el cual el espectador pueda observar de manera conjunta y unitaria cada pieza expuesta en la obra, sin centrar la vista en un solo elemento.

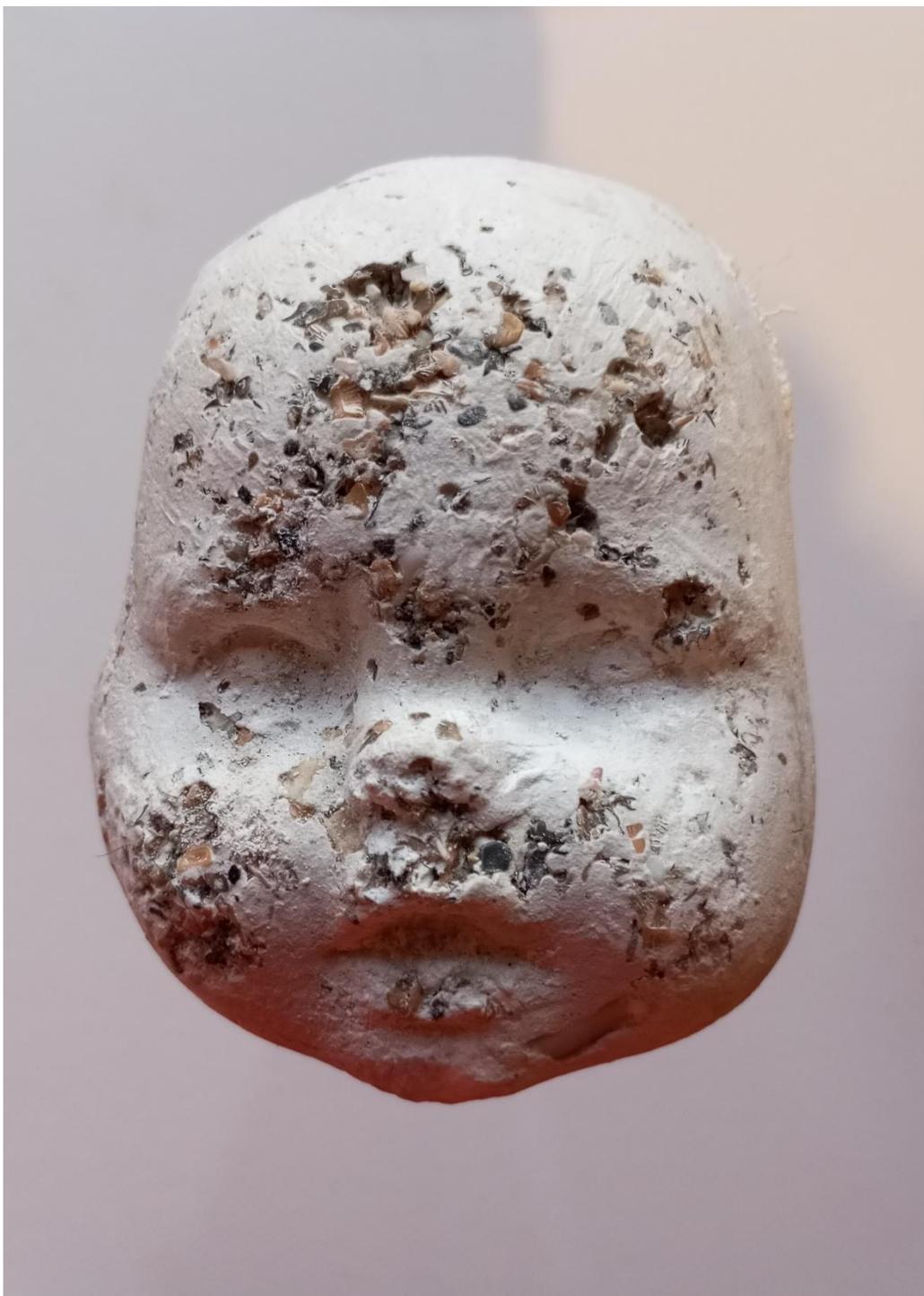
Por otra parte, se realizó un montaje con diferentes distancias entre la máscara y la pared de una forma piramidal, alcanzando su distancia máxima en el centro de la obra que luego desciende de forma sutil hacia ambas secciones laterales para guiar la lectura del espectador asimismo como recrear de otra forma el volumen del rostro humano.

A continuación, se dispondrán fotografías de la obra terminada, mostrando a detalle sus intervenciones y una descripción de los elementos que componen cada una de las piezas realizadas.



MÁSCARA Nº1

Vaciado en yeso con incrustaciones de puntas de 1 pulgada ½.



MÁSCARA N2

Vaciado de yeso con incrustación de arena y piedras.



MÁSCARA Nº3

Vaciado de yeso con incrustación de trozos de burlete.



MÁSCARA Nº4

Vaciado de yeso con incrustación de tornillos cabeza plana negros de 5mm



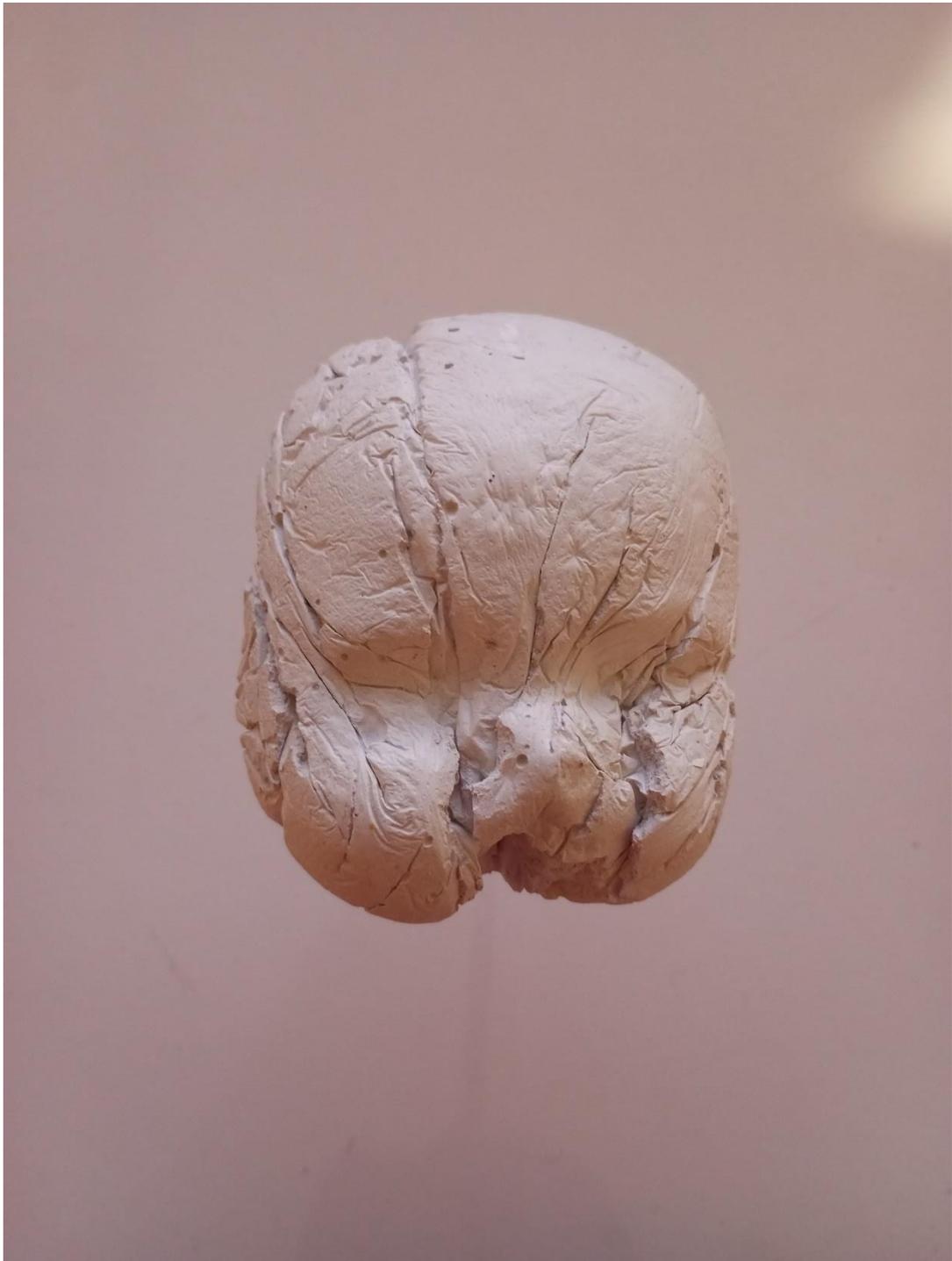
MÁSCARA Nº5

Vaciado de yeso con incrustación de copias de llaves de aluminio.



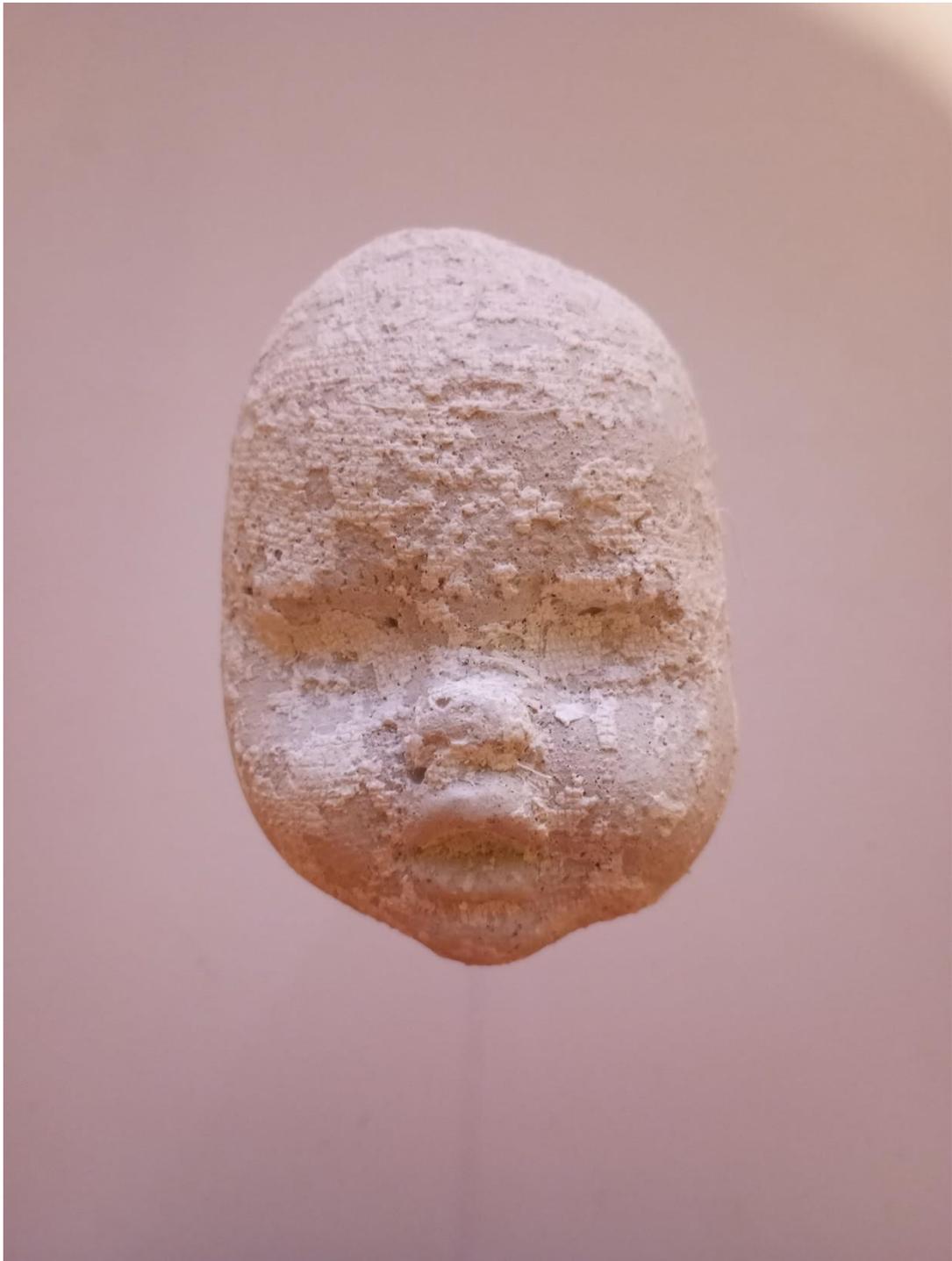
MÁSCARA Nº6

Vaciado de yeso con incrustación de teña dorada con figura



MÁSCARA Nº7

Vaciado de yeso con intervención de textura realizada con bolsa plástica.



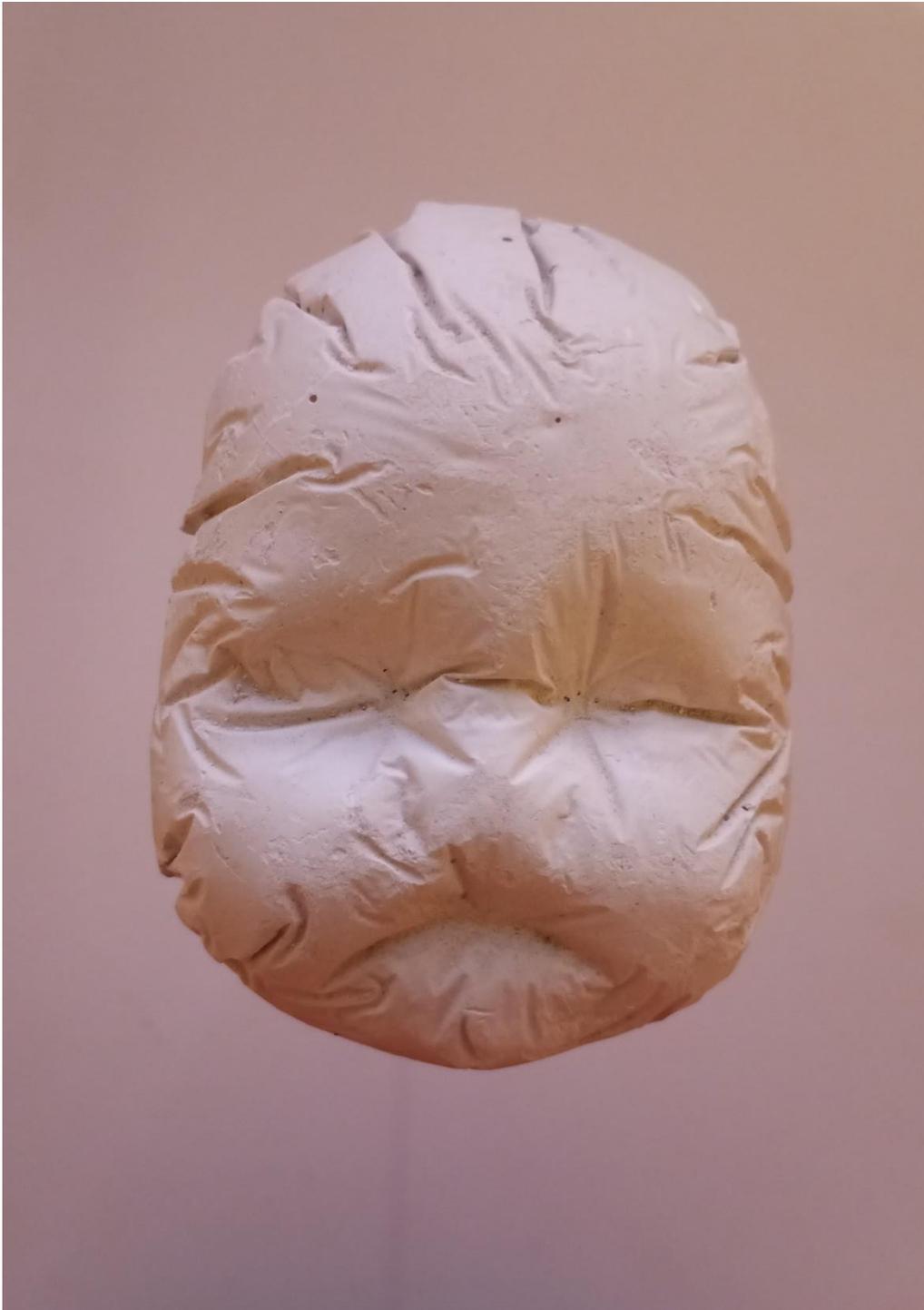
MÁSCARA Nº8

Vaciado de yeso con intervención de textura realizada con molde de gasa directo,
sin desmoldante



MÁSCARA Nº9

Vaciado de yeso con intervención de textura realizada con hojas de higuera



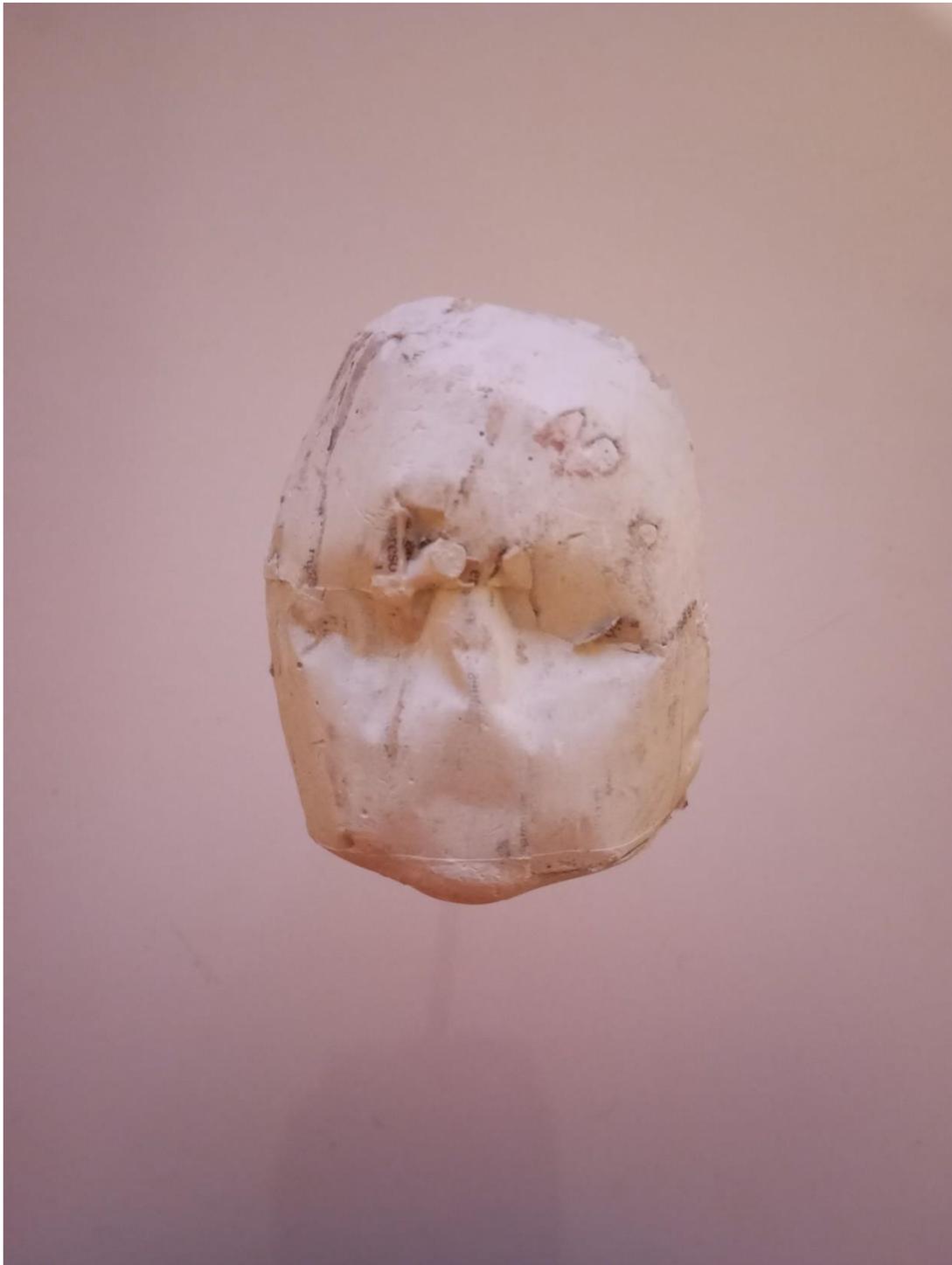
MÁSCARA Nº10

Vaciado de yeso con intervención de textura realizada con filer



MÁSCARA Nº11

Vaciado de yeso con intervención de textura realizada con papel hoja simple de toalla nova industrial.



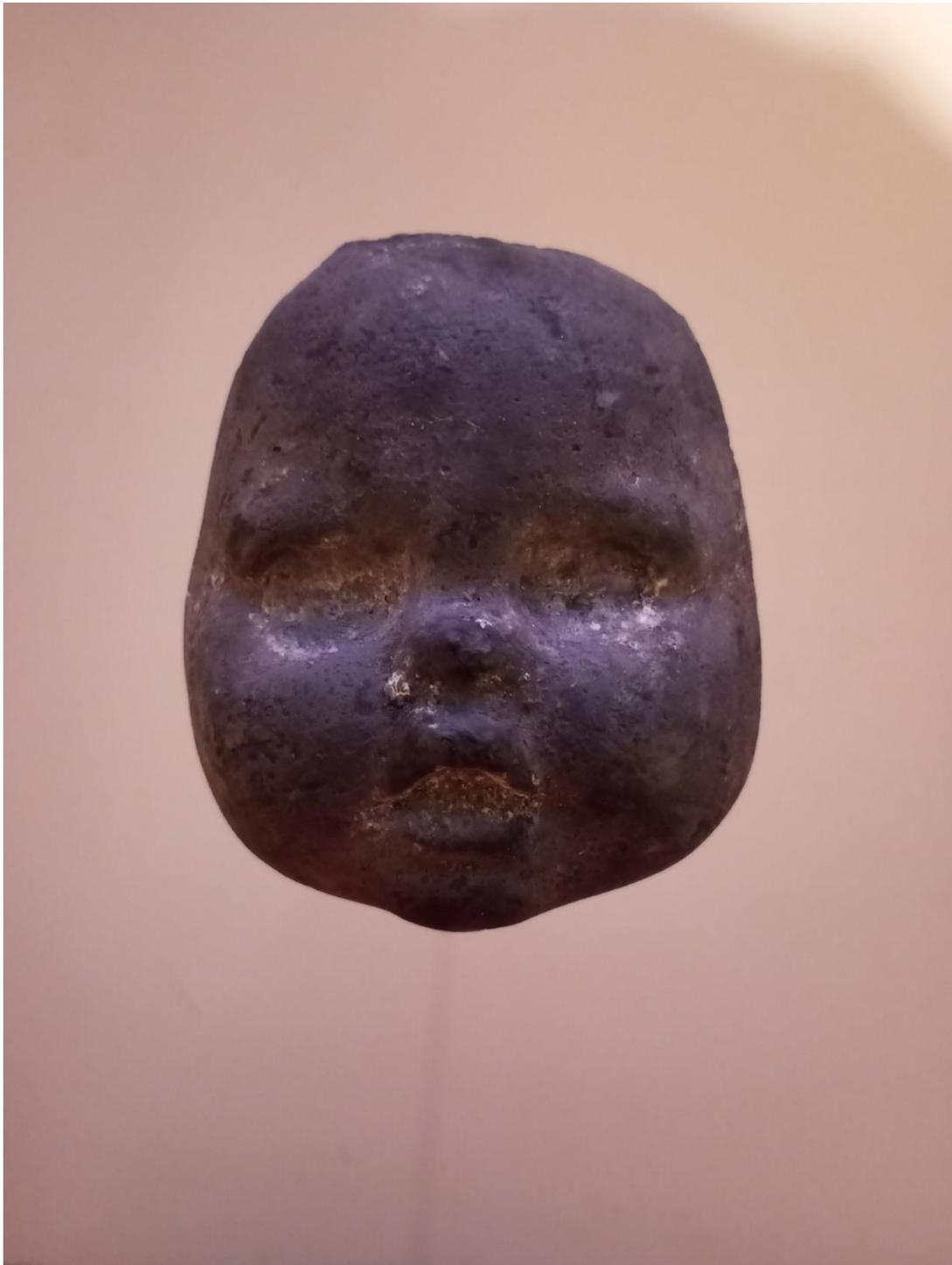
MÁSCARA Nº12

Vaciado de yeso con intervención de textura con papel de diario.



MÁSCARA Nº13

Vaciado de yeso con intervención de color y textura mediante mezcla de yeso con fragüe color Quilicura.



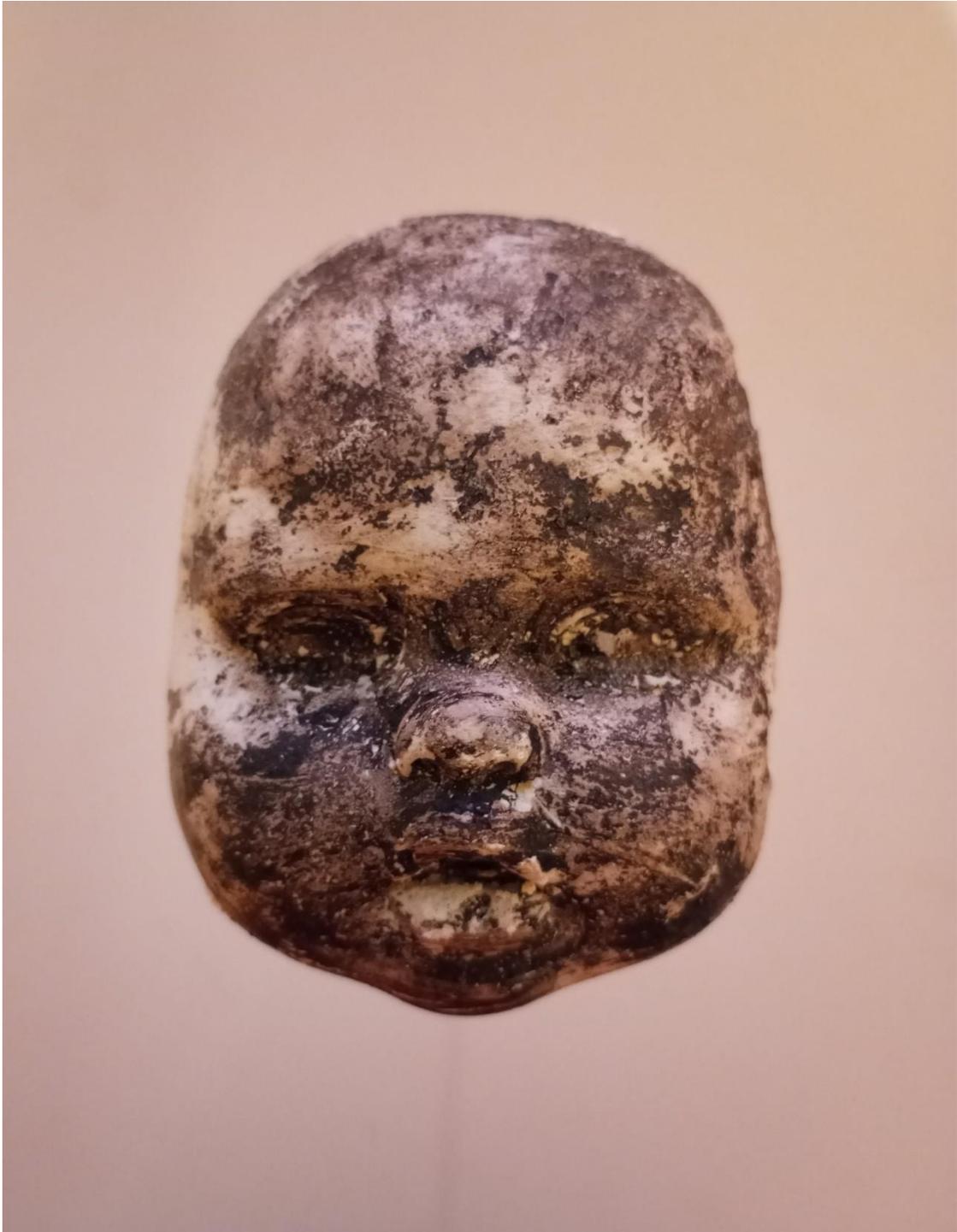
MÁSCARA Nº14

Vaciado de yeso con intervención de color mediante mezcla de yeso con tinta china de color negro y azul.



MÁSCARA Nº15

Vaciado de yeso con intervención de textura realizada con silicona neutra industrial.



MÁSCARA Nº16

Vaciado de yeso con intervención de color mediante el uso de betún de judea.



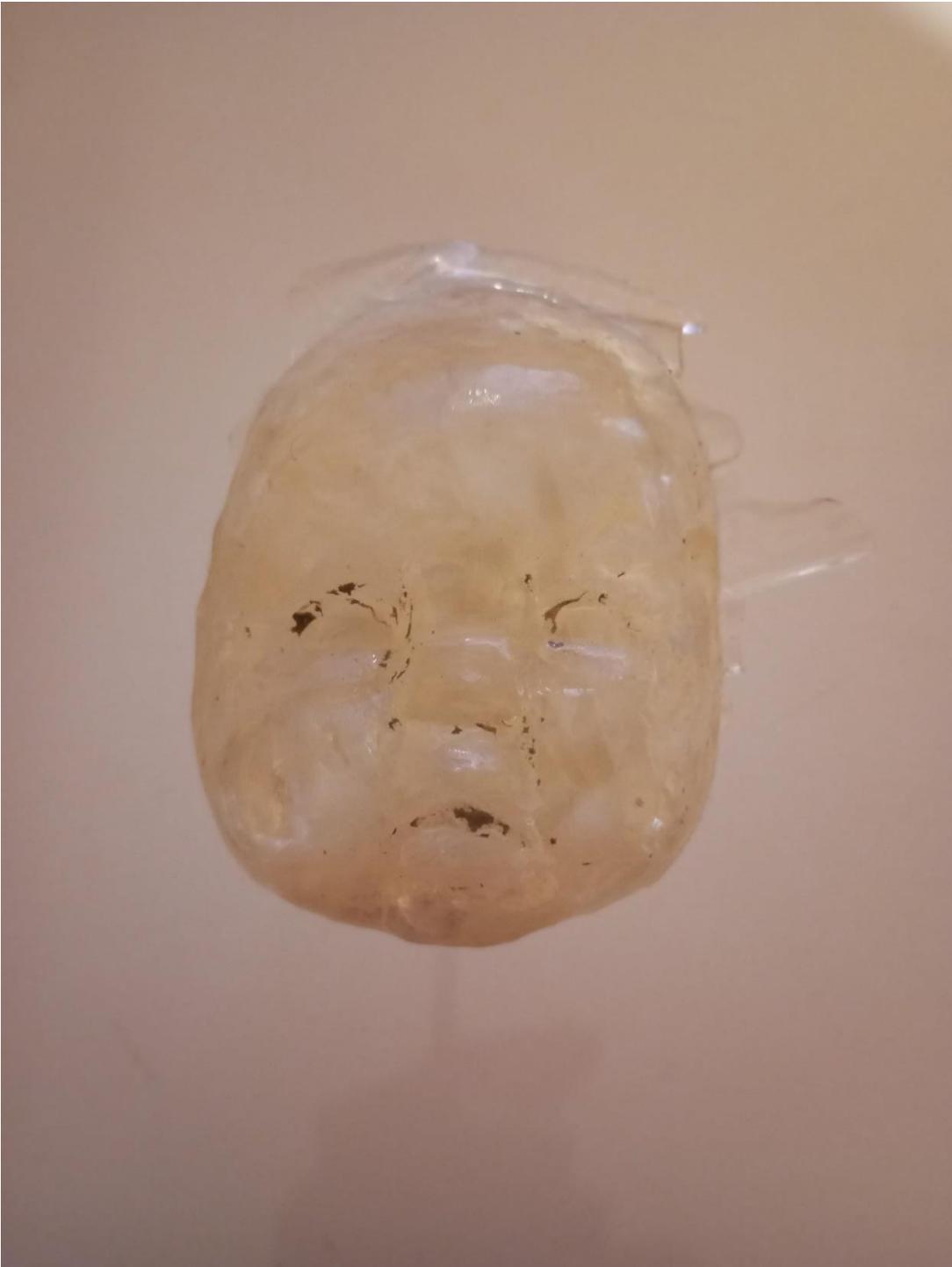
MÁSCARA Nº17

Vaciado de yeso con intervención de color, mezcla de yeso con gotas de tinta china azul.



MÁSCARA Nº18

Vaciado de yeso con intervención de color mediante mezcla de pintura de color rojo para cemento.



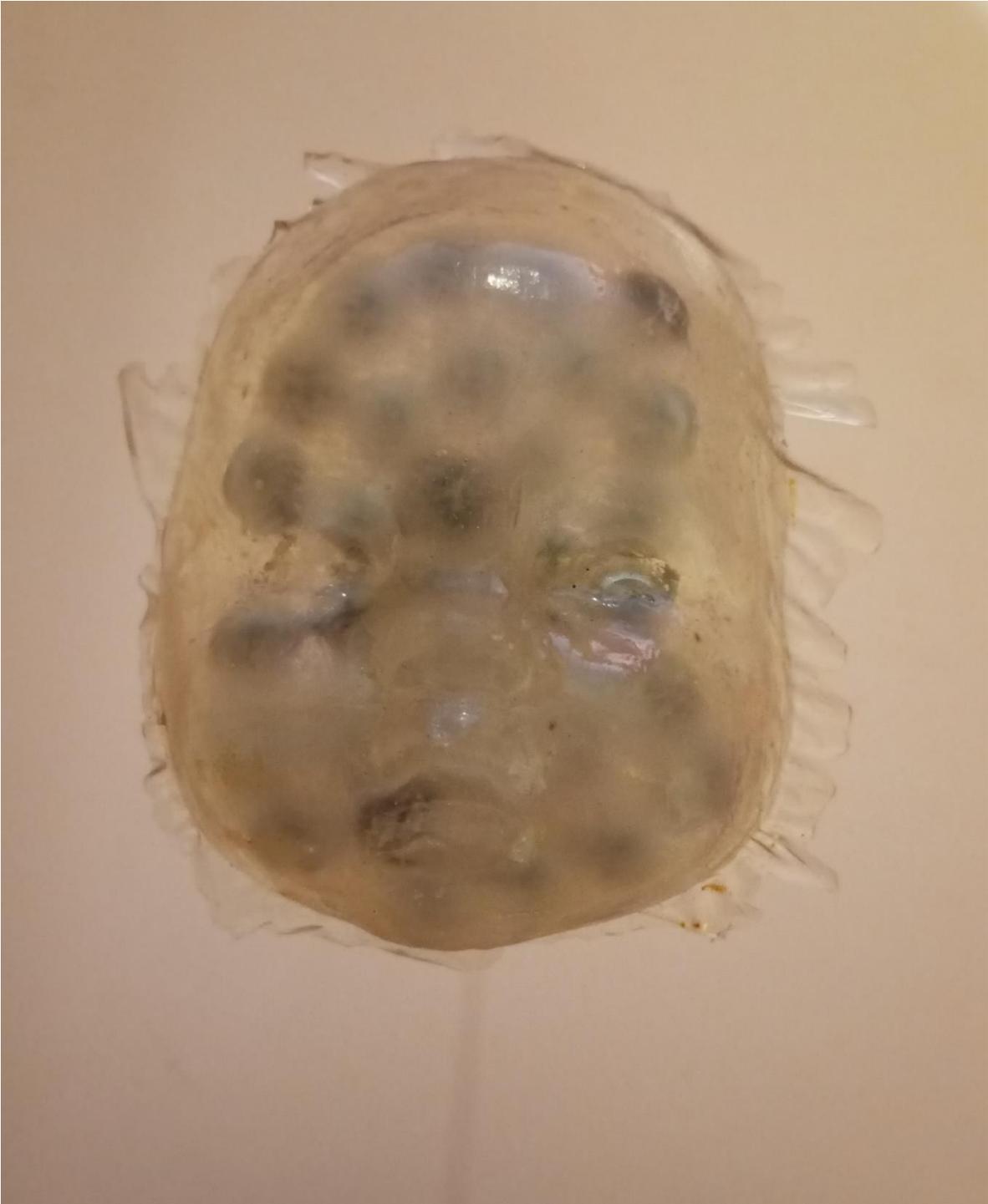
MÁSCARA Nº19

Encapsulado de resina de bolsas de plástico de color blanco.



MÁSCARA Nº20

Encapsulado de resina de puntas de metal de 1 ½ pulgadas.



MÁSCARA Nº21

Encapsulado de resina de tornillos autoperforantes.



MÁSCARA Nº22

Encapsulado de resina de piedras y arena.



MÁSCARA N°23

Encapsulado de resina de trozos de alambre trenzado para colgante de enmarcación.



MÁSCARA Nº24

Encapsulado de resina de guaípe con parafina.



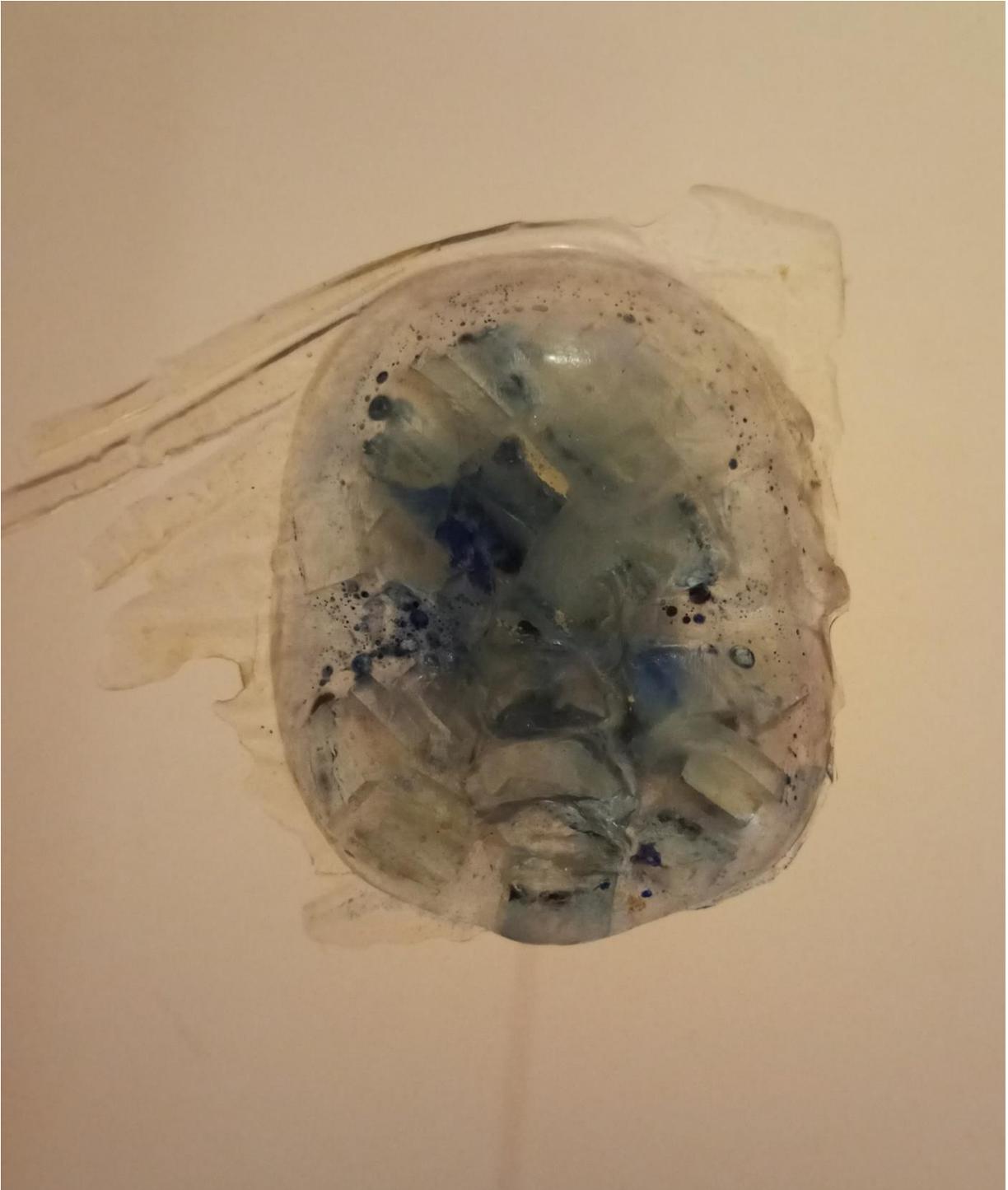
MÁSCARA Nº25

Encapsulado de trozos de alambre de cobre y bronce.



MÁSCARA Nº26

Encapsulado de resina de trozos de genero color piel con figuras.



MÁSCARA N°27

Encapsulado de resina con trozos cuadrados de vidrio incoloro de 4mm y gotas de tinta china azul.



MÁSCARA Nº28

Encapsulado de resina con gotas de tinta china color negro.



MÁSCARA Nº29

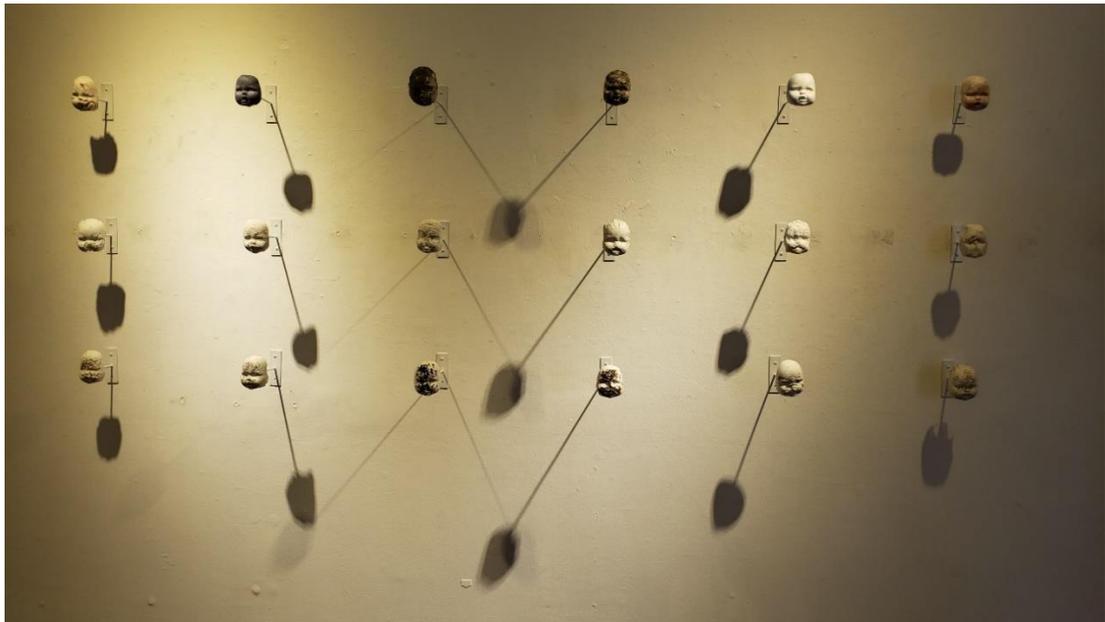
Encapsulado de resina de trozos de espejo de 4mm.



MÁSCARA Nº30

Encapsulado de resina de hilos rojos.

6.5 REGISTRO EXPOSICIÓN



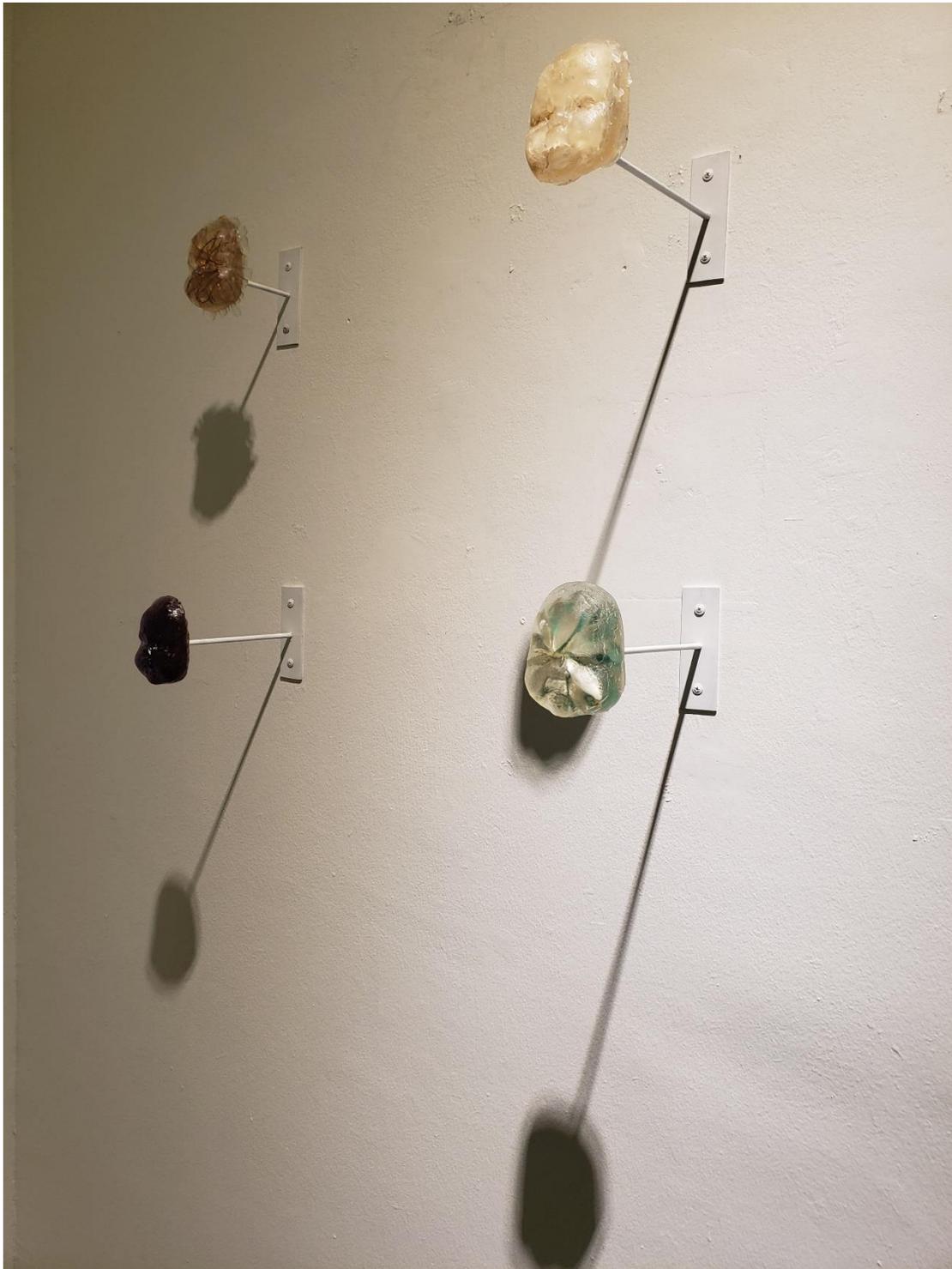
Vislumbrando, 15 de diciembre del 2023

Segmento, composición de 18 máscaras hechas de vaciados en yesos con diversas intervenciones.



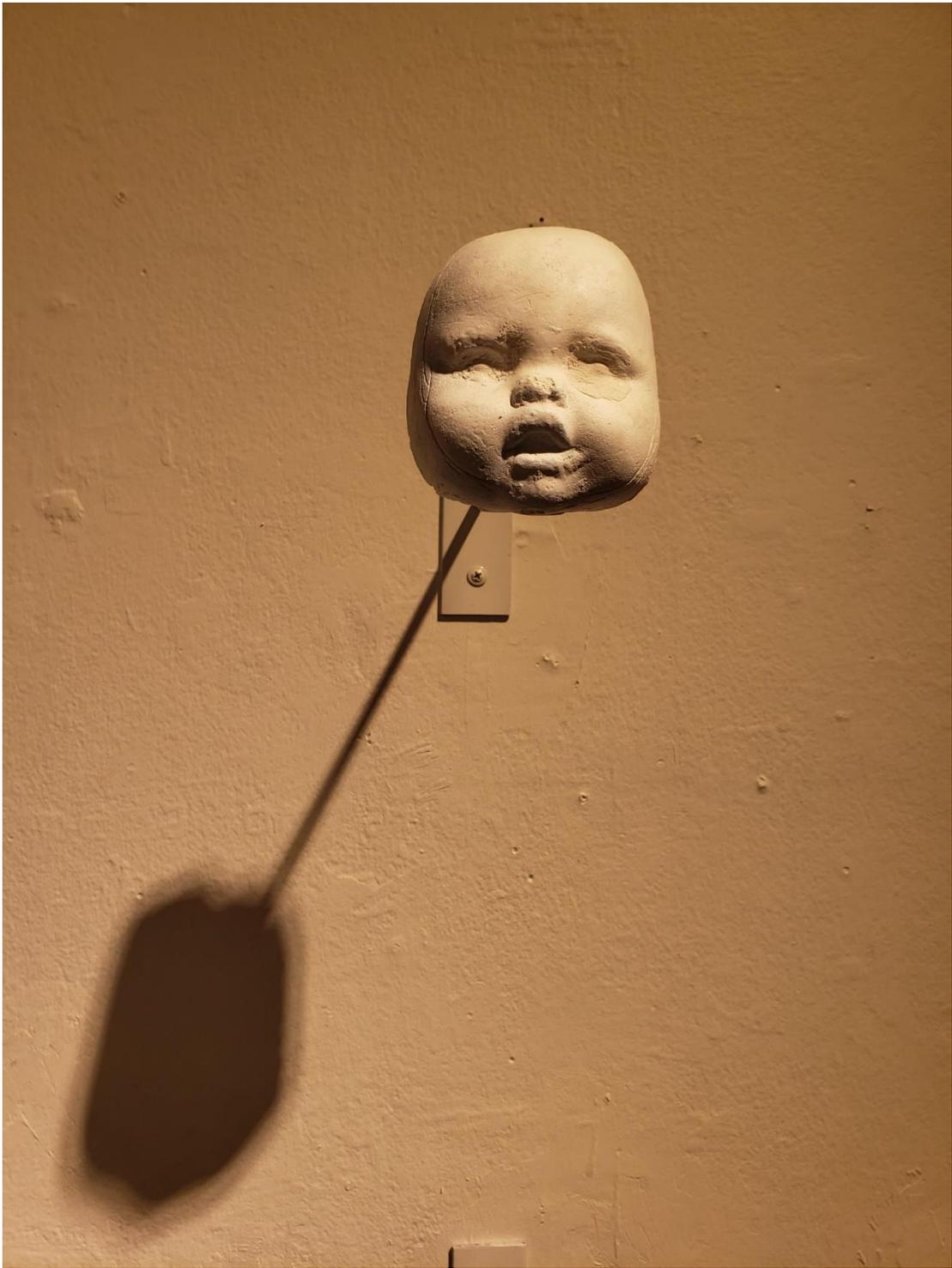
Vislumbrando, 15 de diciembre del 2023.

Visión lateral de la obra.



Vislumbrando, 15 de diciembre del 2023

Visión segmentada de composición de 6 máscaras realizadas con la técnica de encapsulado en resina.







7. CONCLUSIÓN

Vislumbrando es una obra que se centra en el desarrollo desde la concepción de que el cuerpo humano es un contenedor de conocimiento, y que al tener esta característica el cuerpo puede ser dañado sin embargo no deja de contener.

La obra es creada por, para y desde la consciencia humana, de su corporalidad y formas de representarla, desarrollando una composición que habla del desarrollo del cuerpo, de la experiencia, el trabajo y la decadencia del cuerpo.

En cuanto a la disposición, cada pieza fue diseñada teniendo la consciencia de como el público podría observar la obra, desarrollando una guía consiente de lectura para el espectador.

El desarrollo de esta obra contempla tanto el aspecto practico, teórico y personal del artista, no deja ningún detalle al azar, componiendo una obra con piezas únicas e irrepetibles asimismo como cada experiencia que podamos adquirir.

BIBLIOGRAFÍA

HERNANDEZ VALDEZ, Alejandro (17 de mayo del 2015) "Giulio Carlo Argán: lo liso y lo estriado" Arquiene.com. Recuperado en 17 de abril 2023. <https://arquine.com/giulio-carlo-argan-lo-liso-y-lo-estriado/>

WIKIPEDIA, (9 de octubre del 2023) "Pintura Rupestre" es.wikipedia.org. Recuperado en 03 de septiembre 2023. https://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_rupestre

PRIETO FERNANDEZ, Laura (21 de septiembre del 2016) "Micerinos y su esposa" Arte.laguia2000.com. Recuperado en 03 de septiembre del 2023. <https://arte.laguia2000.com/escultura/micerinos-y-su-esposa>

ALAMO, Pilar (12 de octubre del 2010) "El Faraón Menkaure y su esposa por Marta Pinazo y "el alcalde del pueblo" por Edgar Delgado" Pincelyburil2.blogspot.com. Recuperado en 03 de septiembre del 2023. <https://pincelyburil2.blogspot.com/2010/10/el-faraon-menkaure-micerinos-y-su.html>

HERNANDEZ VALDÉS, Yenny (31 de marzo 2020) "Fotógrafos del cuerpo, el gusto por el cuerpo. Estrategias discursivas de la novísima generación de fotógrafos del cuerpo" www.revistamagenta.com. Recuperado 20 de octubre 2023. <https://www.revistamagenta.com/fotografos-del-cuerpo/>

COLORADO NATES, Oscar (14 de abril del 2013) "Gillian Wearing: Viaje al fondo de la identidad" osacrenfotos.com. Recuperado 28 de septiembre 2023. <https://osacrenfotos.com/2013/04/14/gillian-wearing-viaje-al-fondo-de-la-identidad/>

MORALES SAEZ, Nicolas (3 de agosto del 2010) Reseña de "Antropología del cuerpo y modernidad" de LE BRETON, David. Redalyc.org. Recuperado 17 de septiembre 2023. <https://www.redalyc.org/pdf/2732/273220631010.pdf>

CALVO SANTOS, Miguel (27 de febrero del 2018) “Ana Mendieta” historia-arte.com. Recuperado 20 de octubre del 2023. <https://historia-arte.com/artistas/ana-mendieta>

ANONIMO, (desconocida) “Historia de las Muñecas Resumen” historiaybiografias.com. Recuperado 18 de agosto 2023. https://historiaybiografias.com/historia_las_munecas/

ANONIMO, (desconocida) “Las muñecas. El juguete mas antiguo de la historia” palaciodeljuguete.com. Recuperado en 18 de agosto 2023. <https://palaciodeljuguete.com/blog/las-munecas-el-juguete-mas-antiguo>

GOMEZ SANTOS, Alberto (10 de agosto del 2021) “Historia de las máscaras”. Recreacionhistoria.com. recuperado 20 de abril 2023. <https://recreacionhistoria.com/historia-de-las-mascaras/>

VOLK-WEISS, Brian (creador). (2017 – 2019) “The Toys That Made Us” (documental) The Nacelle Company. Netflix.

VEGA MANRIQUE, Miguel (30 de marzo del 2018) “Marina Abramovic”. Historia-arte.com. Recuperado 02 de noviembre del 2023. <https://historia-arte.com/artistas/marina-abramovic>.

ARTEQUIN, (desconocido) “LA ARTISTA ESTA PRESENTE”. Artequinvina.cl. Recuperado 02 de noviembre del 2023. <https://artequinvina.cl/coleccion/la-artista-esta-presente/>