

Pérez García, Elías Miguel.

Profesor Titular Departamento de Escultura, Universitat Politècnica de València. Grupo de Investigación LCI (Laboratorio de Creaciones Intermedia)

Un teatro de perros. Investigación práctica sobre medios, procesos y formatos expositivos de la escultura contemporánea, mediante el modelado escultórico con nuevos materiales y la instalación.

A theatre of dogs. Practical research on the means, processes and exhibition formats of contemporary sculpture, through sculptural modelling with new materials and installation.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Escultura, modelado, nuevos materiales, instalación, stop motion.

KEY WORDS:

Sculpture, modeling, new materials, installation, stop motion.

RESUMEN.

... y les sobrevino a los perros la capacidad de desdoblarse y representar con sus escuálidos cuerpos otros papeles y situaciones ajenos en principio a su condición

..... y mediante la recreación de la pose y el sumatorio de performances estáticos, invocaron el sentido imposible de un teatro sin tiempo.

Esta investigación en arte propone una relectura de imágenes emblemáticas del arte y la cultura contemporánea, desde el enfoque desinhibido que acompaña los proyectos de stop motion y la ironía de un personaje ajeno a todo juego simbólico: la mirada de un perro, de cien perros dispuestos a emular mediante poses teatralizadas o performances congelados, algunos de los momentos característicos del comportamiento social y cultural humanos. El formato final es una instalación compuesta por cien piezas autónomas, cien fotogramas tridimensionales de una misma obra sin principio de continuidad, con el galgo español como actor protagonista.

Exponemos como se han definido los parámetros generales del proyecto, la importancia de referencias literarias de autores como Cervantes, Auster, Vila-Matas, Savage o Martín Sánchez, y por que se ha elegido el perro y específicamente el galgo español como protagonista. Justificaremos el sentido de la conexión que establecemos entre el diseño de personajes y escenas para animación stop motion con la escultura y la instalación, así como las alusiones al teatro y al performance. Abordamos también la investigación realizada sobre nuevos materiales para el modelado físico y algunas de sus características mas relevantes. Continuamos con la descripción de algunas de las diferentes escenas que constituyen la instalación mediante representaciones humanizadas de violencia, sexo o aislamiento, con referencias a la escultura monumental y a obras de autores como Joseph Beuys, Maurizio Cattelan, Bruce Nauman, Barry Flanagan, Marina Abramović o Pierre Huyghe.

ABSTRACT.

... and the dogs were able to unfold and to represent with their scrawny bodies other roles and foreign situations to their condition in principle

..... and through the recreation of the pose and the sum of static performances, invoked the impossible meaning of a theatre without time.

This research in art proposes a rereading of emblematic images of contemporary art and culture, from the uninhibited approach that accompanies the stop motion projects and the irony of a foreign character to any symbolic game: the look of a dog, of hundred willing dogs to emulate, through staged poses or frozen performances, some of the characteristic moments of human social and cultural behaviour. The final format is an installation composed of one hundred autonomous pieces, one hundred three-dimensional frames of the same work without continuity principle, with the Spanish greyhound as protagonist actor.

We expose how the general parameters of the project have been defined, the importance of literary references by authors such as Cervantes, Auster, Vila-Matas, Savage or Martín Sánchez, and why the dog was chosen and specifically the Spanish greyhound as the protagonist. We will justify the sense of the connection that we establish between the design of characters and scenes for stop motion animation with sculpture and installation, as well as allusions to theatre and performance. We also cover research on new materials for physical modelling and some of its most relevant features. We continue with the analysis of some of the different scenes that constitute the installation through humanized representations of violence, sex or isolation, with references to monumental sculpture and works by authors such as Joseph Beuys, Maurizio Cattelan, Bruce Nauman, Barry Flanagan, Marina Abramović or Pierre Huyghe.

CONTENIDO.

Introducción.

Esta comunicación resume el proceso y resultados de una investigación práctica de varios años, que a través del modelado con nuevos materiales y mediante el lenguaje desinhibido de la stop motion trasladado al campo de la instalación escultórica, propone un cruce de referencias entre la literatura, la cultura actual y el arte contemporáneo.

La estructura de la comunicación se inicia con la descripción de la instalación, continua exponiendo como surge el Proyecto y la importancia de las referencias literarias. Justifica la elección del perro como actor protagonista y específicamente el galgo español. La elección del modelado escultórico como medio, la stop motion como lenguaje, el teatro y la performance como fórmula y la instalación como formato. La investigación realizada en nuevos materiales para el modelado físico y por último, abordaremos las conclusiones y la proyección de futuro.

Imaginemos unos animales embebidos tanto de imágenes cotidianas como del campo del arte, supongamos que tienen la capacidad de imitar ciertas poses de la representación simbólica animal, o de escenificar con sus escuálidos cuerpos temas básicos de la cultura humana. Imaginemos que ese animal es el galgo español, actor y personaje principal de un teatro que emula lo humano y sus representaciones simbólicas.

Descripción.

La instalación está formada por un conjunto de escenas supeditadas al proyecto general en la que figuran 100 perros-personajes. Cien galgos españoles en diferentes actitudes y poses. Cada pieza se concibe como un proyecto específico dentro de las coordenadas de la instalación y se ha modelado desde cero con pasta de modelar deshidratable de color azul. Las dimensiones de cada pieza son variables dependiendo del número de perros, la necesidad de espacio para la acción y los accesorios escenográficos que le acompañan. Pero todas parten de la misma escala definida en torno a un standard de galgo de 12 cm de alzada a la cruz, que determina un tamaño de pieza en posición de 16 x 20 x 4 cm. La instalación se acompaña por un montaje de 100 fotografías de 40 x 20 cm. Con el trabajo se ha realizado también un texto literario que recoge las conversaciones entre un perro cronista y su acompañante por el espacio de la instalación.

Origen del proyecto.

El juego es algo muy serio, libre, separado de la realidad, incierto, único e irrepetible, que trata ideas, objetos y materiales de forma diferente a la convencional. El juego es esencial no sólo en la etapa de formación infantil, como demuestra la industria del videojuego o los resultados de algunas estrategias de gamificación en el entorno económico. Casi a modo de juego con la escultura, el mundo del arte y la industria cultural, se planteó iniciar un proyecto creativo que cumpliera algunos requisitos iniciales, como: ser manejable por tamaño y material, prolongable en el tiempo, no excesivamente caro, baja complejidad técnica, que no necesitase la concurrencia de otras personas, que acogiese el juego y la ironía, que permitiese el descubrimiento progresivo, que se alimentase de múltiples referencias del arte, la literatura, el cine, etc., donde se utilizase la cabeza y las manos, pensar y hacer. En definitiva se planteaba un proyecto donde la idea y la forma estuviesen muy próximas en el tiempo, un proyecto con cierta nostalgia hacia la actividad del artista ensimismado con sus cosas y su estudio, despegado de la vorágine de la moda y atento a las más diversas sugerencias. Un proyecto donde poder abordar temas diversos a niveles diferentes de profundidad, recuperando la representación tridimensional y acercándola a la industria del entretenimiento. Un proyecto divertido de hacer y de ver, que mezclase lo banal y lo profundo, que se arriesgase en la confluencia entre formas y lenguajes ajenos por tiempo o medio.

Necesitábamos un personaje que pudiese transitar todo ese recorrido, que pudiese reflejar la mirada desinhibida que observa y conoce la realidad desde otra perspectiva, y lo encontramos en el animal más próximo: el perro, especialmente el galgo español. Se comenzó a especular con un mundo poblado de perros, como personaje protagonista, narrador, actor y generador de una historia sin guion establecido. Su primer acto: algunos dibujos que mostraban el hastío de una España en plena crisis política, económica y de valores.



Referencias literarias.

No se trataba tanto de definir la trama como la fórmula discursiva, se querían abordar temas diversos desde una mirada diferente, con medios diferentes. Entre las posibles referencias se impusieron las literarias sobre las artísticas o cinematográficas. Especialmente dos obras: *Firmin* de Sam Savage (2006) y *Toumbuctú* de Paul Auster (1999). En la primera, el mundo se narra a través de los ojos de una rata cultivada que vive en una biblioteca. Los libros, el cine, la violencia y el desarraigo se abordan desde un contrapicado a ras de suelo, con una lectura rica y sugerente. En el segundo, a través del perro, se transita por el mundo sórdido de los humanos. Esa fórmula resultaba muy sugerente para las premisas del proyecto: perros que adoptan papeles humanos o representan los papeles que adoptan los humanos, o papeles que los humanos dan a los perros u otros animales en una especie de bucle de simulaciones. No se trata de fábulas donde los animales son humanizados, sino imaginar escenificaciones, donde el animal emula de modo consciente el comportamiento humano e interpreta sus símbolos.

El verano de 2014, cuando se comienza a definir el estándar del personaje principal, entre los libros elegidos para leer en las noches insomnes del estío figuraba el libro de Enrique Vila-Matas: *Kassel no invita a la lógica*, publicado en Seix Barral ese mismo año, donde recoge su experiencia como escritor/actor/obra de arte invitado a la Documenta 13, celebrada en el verano de 2012. Por diferentes motivos no pudimos asistir a esa edición de la Documenta 13, pero por esa magia de la literatura, pudimos disfrutarla dos años después paseando con Vila-Matas y documentándonos para visualizar algunas de las ingentes referencias que se hacen en el libro. Vila-Matas recoge en uno de sus paseos la visita a la instalación de Pierre Huyghe, donde entre residuos orgánicos “se movía el galgo mediático, el esbelto y muy flaco perro de la pata pintada de rosa. A aquel galgo le encantaba que le fotografiaran. En cuanto veía una cámara posaba” Vila-Matas (2014, p. 140). Cuenta como le informaron de que aquel galgo había llegado de España, ya que la legislación alemana no permite pintar de rosa la pata de un animal. Lo cierto es que pudimos comprobar como ese perro se convirtió en la imagen mediática de aquella edición de la Documenta.

Aquel flaco galgo español de la pata rosa, el juego de la realidad y ficción al que recurre Vila-Matas, fue afianzando el proyecto, aunque seguramente muy distante de los intereses y planteamientos del autor. La lectura nutría al mismo tiempo que se planteaba conscientemente un proyecto que posiblemente nunca recomendarían a su autor, y que si alguna vez, por una de esas razones peregrinas del destino austriano, llegase a su conocimiento, posiblemente estaría muy lejos de su campo de interés. Esta instalación nunca interesará a Vila-Matas, pero en ella, sobre los restos sin humus ni abejas que se han ido generando durante todo el proceso, le estará esperando un galgo azul, con la pata pintada de blanco y la mirada al horizonte.

Posteriormente se sumaron otras lecturas y relecturas, como el *Coloquio de los perros* que Cervantes escribió entre 1590 y 1612. En un torrente de elocuencia verbal, dos perros: Cipión y Berganza, o tal vez dos jóvenes en el papel de perros, conscientes de lo extraordinario de su facultad para hablar por las noches, exponen desde su experiencia con distintos amos y en distintos lugares, el recorrido inscrito en las cicatrices de su cuerpo por el mundo que les rodea. Con la indignación y la resignación de la impotencia perruna para cambiar absolutamente nada.

La literatura tiene la capacidad de provocar en el lector una inmersión subjetiva en la narración, induce a completar con imágenes, sonidos y voces el mundo de la lectura, y en este caso, permite una inmersión más sugerente que el cine o la animación, en la irrealidad de un mundo contado por un animal. Por ello nos hemos acompañado de la lectura de narraciones literarias en las que el perro tuviese un papel relevante, en primera o tercera persona. Descubrimos como Franz Kafka, posiblemente en uno de sus últimos relatos: *investigaciones de un perro*, utiliza la visión de un viejo perro para analizar la sociedad y especialmente el mundo de las creencias y los ritos. El cocker spaniel que da nombre a la novela publicada por Virginia Woolf en 1933: *Flush, una biografía*, a través de cuyos ojos y especialmente olfato, nos relata la biografía de Elizabeth Barrett Browning, su época, las opciones artísticas, la crítica social a una sociedad de clases victoriana, la diferencia entre el mundo anglosajón y el latino, la opresión de la mujer. John Berger en *King, una historia de la calle*, de 1999, utiliza un perro, vagabundo y sin raza, como narrador en primera persona para describir la miseria humana de los marginados en la periferia de la ciudad. El inmenso viaje de 16.000 kilómetros por Estados Unidos que John Steinbeck relata haber hecho a comienzos de los 60 del pasado siglo en *viajes con Charley* de 1962, un caniche francés al que humaniza y con el que dialoga. Un viaje literario no exento de polémica, Steinbeck afirmaría la verdad de este viaje con su caravana Rocinante mientras algunos investigadores la niegan, como si esto restase el más mínimo interés a este relato de América. Otro juego reciente con la mirada animal se da en *Tuyo es el mañana*, de Martín Sánchez, publicado en 2016, con varias historias cruzadas durante un día relatadas por algunos protagonistas poco habituales, como un galgo de carreras y un cuadro. Otras referencias literarias han tenido por diferentes motivos menos proximidad con esta investigación como *Cujo* de Stephen King (1981) o *Colmillo blanco* de Jack London (1906) y recientemente, *a través de mis pequeños ojos* de Emilio Ortiz (2016), novela narrada en primera persona por Cross, un perro guía.

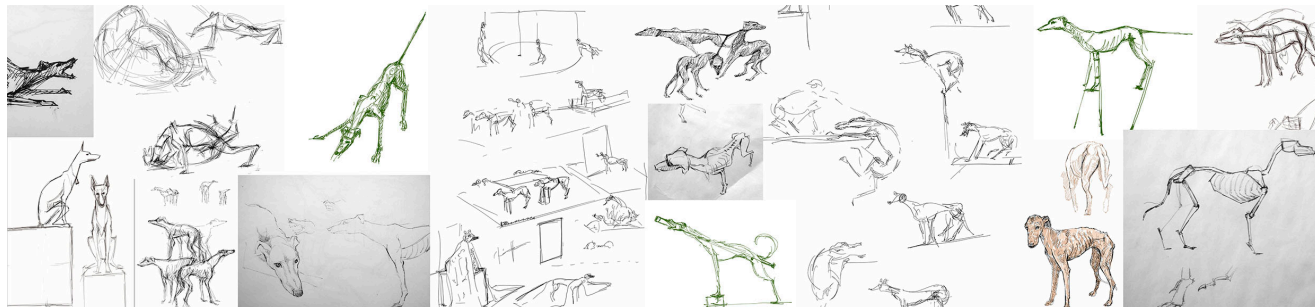
El perro como actor protagonista.

El perro (*canis lupus familiaris*, una subespecie del lobo), representa mejor que cualquier otro caso la domesticación de lo animal, pero también la imposibilidad de controlar en su totalidad la naturaleza salvaje. Una domesticación que se suponía producto de la intención humana, pero que recientes estudios parecen indicar que se produjo por el interés del animal, que se fue acercando al hombre cazador y recolector para alimentarse con los restos de su comida. Más que domesticar al lobo, es el lobo al hacerse perro, el que se inventa a sí mismo evolucionando para convertirse en un parásito, acompañando al hombre en su proceso civilizatorio en una especie de coevolución: "Quizá la domesticación del perro dispara de alguna forma un cambio en la forma en que los seres humanos se relacionan e interactúan con su ambiente" (LARSON 2016). Un relación entre hombre y perro que algunos estudios recientes datan de entre 18.800 y 32.100 años, y que está presente en numerosas culturas, ya que se han hallado yacimientos que así lo demostrarían en Bélgica, Rusia, Suiza, Estados Unidos, Alaska, Argentina o Alemania

Se estima que hay unos mil millones de perros en el mundo, de los que una cuarta parte son mascotas y el resto trabaja, deambula y también ocasiona miles de muerte por rabia. El perro está a medio camino o supone un tercer estadio entre la naturaleza, lo salvaje y la razón. Es capaz de comportarse doméesticamente y también de perder los papeles en un arrebato ancestral, porque siempre queda algo misterioso en lo más profundo de su instinto. Posiblemente en un futuro no muy lejano, la máquina pueda sustituir la presencia incondicional de esta compañía salvaje, la prótesis psicológica que supone ese ser en el que volcar afectos y frustraciones, amor y rencor, miedos e ilusiones. ¿A quien le podemos hablar con tanta franqueza?, ¿con quien podemos jugar como niños?, ¿quien nos va a erradicar el miedo de la soledad?, ¿a quien reñiremos despiadadamente ante una frustración personal?, ¿a quien dejaremos que nos vea débiles, borrachos, necesitados, exultantes sin que nos pase factura?, ¿quién estará alerta ante el mundo cuando nosotros nos relajamos?, ¿con quien nos comportamos sin importar la imagen que de nosotros proyectamos?, ¿con quien compartiremos esa faceta animal que todos poseemos?. Quien sabe más de nosotros que ese animal que nos acompaña sin hablar, sin prejuicios ni envidias, sin hacer juicios. Un estudio reciente dirigido por Takefumi Kikusui del Departamento de Ciencia Animal y Biotecnología de la Universidad Azabu de Japón y publicado en Science en 2015, analiza la importancia de la interacción entre humanos y perros, capaz de provocar un aumento de la oxitocina cuando perro y dueño se miran, una reacción sólo comparable a la que se produce entre progenitores y crías

El perro forma parte de la simbología de numerosas culturas, vinculado a la protección, al trabajo, acompañante al más allá, con poderes especiales para anticipar acontecimientos y a veces como fantasma. El dios egipcio Anubis, con cuerpo de hombre y cabeza de chacal es el acompañante-conductor tras la muerte. El Xótotl de la cultura Mexica se asociaba a la transformación y la muerte. La diosa Hécate de la cultura greco-romana podía transformarse en perro e iba acompañada de una jauría de fieles perros sagios, que también hablaban y representan la defensa y protección de los indefensos, El perro de tres cabezas Cerbero, colocado en la puerta de los infiernos. En la simbología celta están también presentes los perros como representación del heroísmo y también de la curación.

Los mayas y aztecas los consideraban un tótem importante y los incorporaron en su zodiaco. El legendario perro Fu chino guardián de los espacios sagrados. En Siberia o México precolombino el perro se enterraba junto a su amo, compañero también tras la muerte.



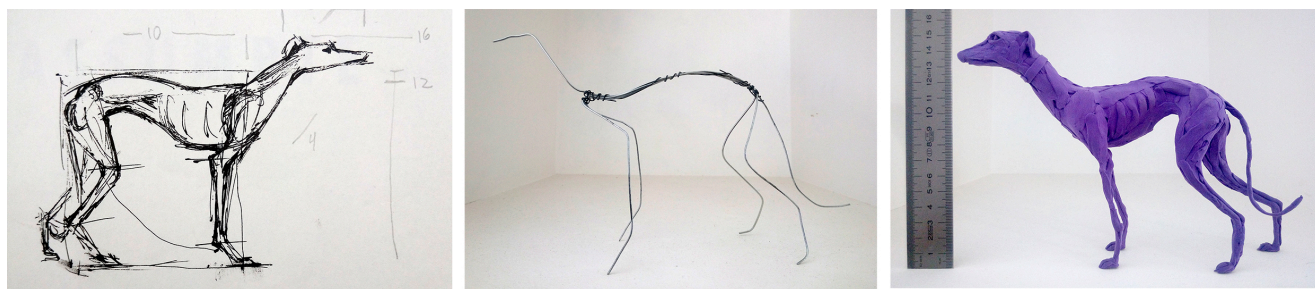
Bocetos de algunas de las escenas y estudios de detalle.

Por qué el galgo español.

El galgo español es un perro particular, que a lo largo de su historia puede simbolizar en cierto modo este país. Se le han buscado antecedentes en el perro de la época de los faraones egipcios y se le supone emparentado con el lebrele egipcio Saluki o el Vertades romano descendiente de aquel. También con el perro celta (canil gallicus) y el sloughi (lebrele árabe). Es una raza autóctona, por selección a través de los siglos. Se le confunde a veces con el galgo inglés Greyhounds, aunque este es descendiente suyo. A principios del s. XX se mezclaron los dos para conseguir más velocidad, aunque luego se seleccionó la raza del galgo español de entre los que quedaban puros. Las primeras referencias del galgo ibérico datan en el s. II a.c. cuando Arriano de Nicodemia describe la caza de la liebre muy similar a como se hace en la actualidad. Es una raza muy estimada en la edad media, con un alto valor unido a la caza y la competición en las tierras de Castilla, donde se dictan leyes para la protección de su hurto o muerte. En Castilla y Aragón era el perro de la nobleza y se llegó a prohibir la posesión de galgos por otras clases sociales, (algo parecido ocurrió también en Inglaterra). El veto se perpetuó con los Borbones, hasta la llegada de Mendizábal que abolió esta prohibición. Sin embargo, la raza no había sido estandarizada o documentada, y fueron los ingleses los que definieron el estándar y registraron sus características.

Pasó de estar en la cima de las razas caninas preferida por la nobleza a ser compañero inseparable y proveedor de alimento de la gente más humilde, y de ahí, a ser relegado por otras razas de moda o aparecer en los noticiarios como objeto de actos de crueldad. En 2011 un grupo de eurodiputados europeos mandó una carta al presidente Zapatero para expresar su preocupación por la "crueldad que se ejerce contra los galgos en España"

Se podría decir que es un animal listo pero independiente, no es ciegamente obediente. Algo tímido y asustadizo parece poco tendente a llamar la atención. Tiene unas características anatómicas, como un cuerpo expresivo que no oculta el esqueleto y la marcada musculación, que lo hacen especialmente idóneo para el proyecto.



Definición del estándar de personaje.

Instalación, stop motion, teatro y performance.

La instalación, como proyecto complejo que se extiende y adapta al espacio, permite mantener en el tiempo la idea de un marco general unificador más allá de las piezas individuales. Próxima a una escenografía donde el espectador establece los recorridos, los tiempos y los vínculos entre las partes. La instalación nos permite proyectar las directrices del conjunto sin perder la identidad de cada escena. Esto ha permitido trabajar durante más de dos años en un proyecto renovado cada vez que se abordaba una nueva escena, un nuevo performance, una revisión de determinada obra o un merecido descanso para nuestro acompañante.

La animación stop motion crea escenas físicas y estáticas para ser registradas en imágenes fijas, que al ser reproducidas a cierta velocidad producen la sensación de movimiento. En la instalación se muestran esas escenas congeladas, sin movimiento, en una especie de expansión espacial del tiempo. La stop motion utiliza un lenguaje desinhibido generalmente dirigido a la industria del entretenimiento, con la magia inherente a un mundo representado en miniatura es capaz de aglutinar tradición e innovación, alta y baja cultura. De este modo, el proyecto se despoja de la pesada carga de la tradición de lo artístico, recurre a la ironía y distancia necesaria para plantear críticamente cuestiones sobre el mundo y como el arte lo representa. La instalación como un sumatorio de micro relatos escenificados, sugerentes individualmente, con narrativas particulares y atractivos visualmente. Juguetes en miniatura que desde su pequeñez y humildad puedan ser capaces de plantear temas diversos.

Este sumatorio de escenas estáticas alude en algunos casos a obras históricas o imágenes relevantes del arte contemporáneo. También a la imagen documental de algunas acciones artísticas, que plantean su pregnancia más allá del hecho que documentan. En otros casos, representan la soledad, la violencia, el sexo, el vértigo, el naufragio, etc.

Modelado con nuevos materiales.

Las características del proyecto, la necesidad de cierta continuidad y su posible dilatación en el tiempo, requieren fijar unos parámetros previos que condicionan los diseños particulares. En primer lugar, tras numerosos apuntes y modelados, se estableció un patrón o estándar de personaje, con unas características anatómicas marcadas que favoreciesen la expresión corporal. Todos los demás perros-personajes se basarían en ese estándar, pero dado que cada uno está modelado desde cero, se dan pequeñas diferencias que los hacen personajes únicos.

El material perfecto no existe y es necesario buscar los materiales idóneos para cada proyecto. En un principio se estudió la posibilidad del modelado e impresión 3d, pero nos interesaba el carácter azaroso del modelado físico para imbuir un carácter único a cada personaje. Se valoró la posibilidad del modelado físico y posterior escaneado e impresión, pero los costes y características actuales de la impresión 3d hacían complejo el proceso y no ofrecían las características físicas definitivas que se buscaban. Se decidió entonces investigar los diferentes materiales existentes, para encontrar uno con las características requeridas: permitir el modelado directo y la construcción de accesorios, con un carácter definitivo y estable, que permitiese modelar detalles y partes muy delgadas en tamaños pequeños, con un modelado fluido, ágil y agradable de manejo, y por último, que no fuese tóxico.

En una primera fase se trabajó con ceras a diferentes composiciones, pero el exceso de cocina previa, su inestabilidad térmica y la necesidad de moldeado o fundición hizo descartarlas. Se rechazaron también otros materiales de modelado clásicos porque no tenían las propiedades requeridas.

Existe una ingente información en red de nuevos materiales para modelado utilizados en diferentes sectores, pero muy dispersa y a veces poco fundada. Las pastas de modelar se pueden clasificar en cuatro grandes familias: plastilinas, deshidratables, poliméricas y epóxicas. Existe un buen número de plastilinas con propiedades diferentes según las necesidades del trabajo, su ductilidad y la presencia de sulfuro. Son uno de los mejores materiales para modelar en la actualidad, pero se mantienen maleables, por lo que requieren un proceso intermedio para reproducir en otro material definitivo. Las masillas poliméricas suelen presentar más dificultad de modelado, pero ofrecen muchas posibilidades de detalle y elementos flotantes, además tras el horneado, se pueden considerar como material definitivo, aunque con cierta fragilidad. Las masillas epóxicas tienen un tiempo limitado de modelado antes de reaccionar, y cuando lo hacen, son muy resistentes. El modelado es por adicción, poco intuitivo y generalmente tienen toxicidad. En el grupo de pastas deshidratables se encuentran una serie de materiales generalmente orientadas a la artesanía o el modelado infantil. Ofrecen un abanico amplio de colores y no manchan, no son tóxicas y suelen tener un tacto blando y agradable. No permiten bien el modelado habitual de tanteo en la adición sustracción de material, ni determinadas técnicas de superficie, ya que si se rectifica tiene un comportamiento chicloso, por lo que requiere un modelado directo. Una vez deshidratadas por el secado al aire, permiten la adición de nuevo material sobre el seco y son muy resistentes y flexibles.

Tras numerosas pruebas se eligió una pasta deshidratable orientada para uso infantil y la técnica de modelado directo por adicción sin rectificación. La definición anatómica permite ir modelando de dentro a fuera, que cada adición de material en el volumen y orientación adecuada conforme una parte expresiva de la forma. El proceso básico parte de la construcción del esqueleto-armazón y el recubrimiento mínimo de pasta, que tras secarse, se adecua a la posición deseada, para posteriormente, buscar la forma deseada por adicción de pequeñas porciones de material. Para que las piezas muestren el material y proceso de modelado se decidió no pintarlas y trabajar en el espacio monocromo del material, por lo que de la carta de color disponible, se eligió un azul violáceo que caracterizaría todo el trabajo, un azul que rinde homenaje al International Klein Blue. El único tratamiento final es un sellado trasparente para evitar la humedad. En las patas de los perros se incrustaron unos imanes para fijarlos a las peanas metálicas, diseñadas en forma y altura para cada pieza y en relación al conjunto.



Imagen de algunas piezas durante el proceso.

Descripción de algunas escenas.

La instalación está compuesta por un conjunto de escenas pobladas de pequeños galgos en poses teatralizadas, sobre peanas de diferentes tamaños y formas. Se pueden reconocer perros que hacen el amor como humanos, perros que se pelean como jauría de perros, atraídos por la propia violencia, y otros que se pelean como quieren los humanos. Perros atados a un destino común. Perros solitarios, equilibristas, vigilantes, dormidos, naufragos, al borde del precipicio, asustados ante el abismo o ante una frontera indefinida, ahorcados, solitarios o en grupo. También hay perros que posan como los caballos de la escultura monumental. Perros del arte egipcio o mexicano. Perros como los leones que flanquean la entrada del congreso, o el de Venecia, con la espada y el libro de leyes. Un perro madre de la cultura romana con prótesis mamarias. Un perro que hace de coyote en la típica imagen de una acción de Joseph Beuys. Otros posan de Marina Abramović sentada en silencio, de liebre de Barry Flanagan pasando veloz por la rueda de bicicleta de Duchamp, de ciervos de Bruce Nauman, de animal disecado de Maurizio Cattelan, de conjunto cardinal de Wim Delvoye. De perro durmiente sin meninas de Velazquez o apiñados en la balsa a la deriva de Géricault. Un perro hace del galgo de Pierre Huyghe, con la pata pintada de blanco, esperando los fotógrafos y tal vez, la visita de Vila-Matas.

Pérez García, Elías Miguel

Un teatro de perros. Investigación práctica sobre medios, procesos y formatos de la escultura contemporánea,
mediante el modelado escultórico con nuevos materiales y la instalación

III CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2017 :: GLOCAL [codificar, mediar, transformar, vivir]

<http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.6417>



Imágenes de algunas escenas.

Pérez García, Elías Miguel

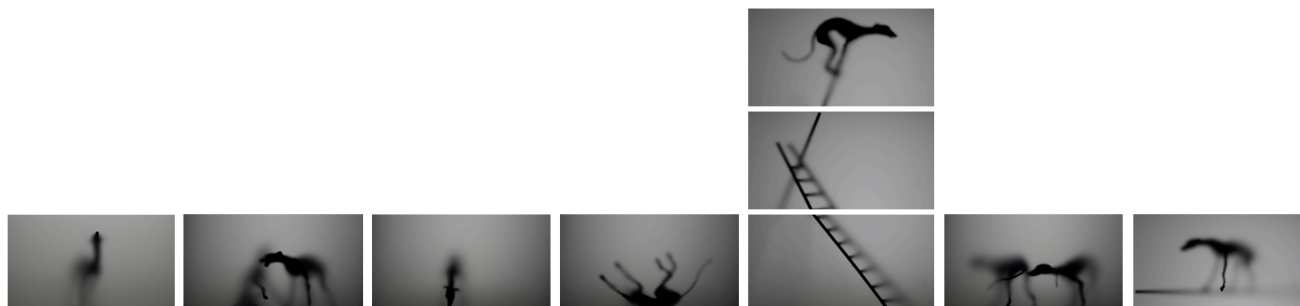
Un teatro de perros. Investigación práctica sobre medios, procesos y formatos de la escultura contemporánea, mediante el modelado escultórico con nuevos materiales y la instalación

III CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES :: ANIAV 2017 :: GLOCAL [codificar, mediar, transformar, vivir]

<http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.6417>



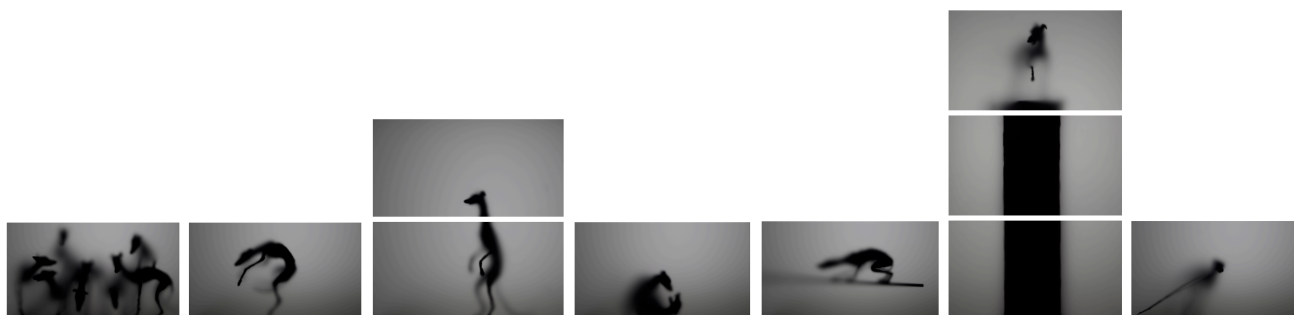
Imágenes de algunas escenas.



Fotografía y texto literario.

En anteriores proyectos trabajamos la relación objeto fotografía, donde generalmente el objeto se construía para ser fotografiado y después desaparecía. En este caso, se han realizado sesiones de fotografía con los personajes modelados, perros actores en un proceso que recuerda de nuevo a la Stop Motion. Tras un cristal traslúcido producen sombras difuminadas, que por la lógica analógica de la representación fotográfica, parecen sugerir la presencia de animales reales.

Junto al proceso de modelado se ha ido conformando un texto literario, deudor de las diferentes lecturas, especialmente en su estructura, de las conversaciones entre Cipión y Berganza. Dos personajes equiparables a los modelados pero sin presencia física, que transitan entre las diferentes piezas, y a modo de diálogo proponen reflexiones a partir de esas escenificaciones, desde la óptica particular de una supuesta mentalidad canina.



Montaje de 100 fotografías de 40 x 20 cm.

Conclusiones y proyección de futuro.

La investigación ha permitido estudiar el sentido del modelado en el contexto de la cultura y el arte contemporáneo. Se ha realizado un estudio práctico de nuevos materiales aplicables al modelado escultórico. Se han analizado las posibilidades de interacción entre el modelado físico y el modelado y la impresión 3d. Se ha aplicado una metodología de investigación teórico-práctica desde el origen del proyecto artístico. La investigación ha aportado también unos resultados materiales susceptibles de ser expuestos.

Este proyecto no se ha generado bajo la demanda de un encargo expositivo. Se planteó desde el inicio como una investigación sin tiempo ni espacio establecido, que buscaba obtener determinados conocimientos teóricos y técnicos aplicables también a la docencia. Parece por ello oportuno el formato de comunicación para poder exponer esta investigación práctica, aunque lógicamente, en la fase final que se encuentra y analizados los resultados, se está valorando la posibilidad de poder mostrarlo físicamente.

FUENTES REFERENCIALES.

Referencias literarias.

BERGER, JOHN. 2001. *King: una historia de la calle*. Madrid: Grupo Santillana, Suma de Letras. ISBN 84-663-0420-7

CERVANTES, MIGUEL DE. 2013. *El coloquio de los perros*. Barcelona: Penguin Random House Editorial, S.A.U.

CHESTERTON G. K. WALPOLE, HUGH. WOOLF, VIRGINIA. KIPLING, RUDYARD. LONDON, JACK, [et al.]. 2005. *Las mejores historias sobre perros*. Ediciones Siruela, ISBN 978-84-7844-889-0.

KAFKA, FRANZ. 2008. *Investigaciones de un perro*. En KAFKA, FRANZ. *Bestiario*. Barcelona: Anagrama. ISBN: 978-84-339-2065-2 (5 edición)

KING, STEPHEN. 2000. *Cujo*. Barcelona: Orbis . ISBN 84-402-2493-1

LONDON, JACK. 1991. *Colmillo blanco*. Barcelona: Euroliber. ISBN 84-7905-122-1

MARTÍN SÁNCHEZ, PABLO. 2016. *Tuyo es el mañana*. Barcelona: Acantilado. ISBN: 978-84-16748-17-4

ORTIZ, EMILIO. 2016. *A través de mis pequeños ojos*. Barcelona: Duomo ediciones. ISBN 978-84-16634-68-2

STEINBECK, JOHN. 2014. *Viajes con Charley*. Madrid: Nórdica Libros. ISBN: 978-84-16112-29-6

VILA-MATAS, ENRIQUE. 2014. *Kassel no invita a la lógica*. Barcelona: Seix Barral. ISBN: 978-84-322-2113-2

WOOLF, VIRGINIA. 2010. *Flush. Una biografía*. Barcelona: Planeta. ISBN: 978-84-233-4276-1

Referencias científicas.

GORMAN, JAMES. 2016. *¿amigo fiel o parásito? Científicos indagan sobre los orígenes del perro*. The new york Times. Citando el trabajo de LARSON, GREGER *a biologist in the archeology department at the University of Oxford*. 2 febrero 2016. [Consulta marzo 2017]. Disponible en: <https://www.nytimes.com/es/2016/02/02/de-donde-vienen-los-perros/>

MORELL, VIRGINIA. 2015. *Del lobo al perro. Cómo un carnívoro temible acabó convirtiéndose en el mejor amigo del hombre*. En: *Investigación y Ciencia* nº 468 . Septiembre 2015. [Consulta febrero 2017]. Disponible en: <https://www.scientificamerican.com/espanol/noticias/un-estudio-situa-en-asia-el-origen-de-la-relacion-entre-perros-y-hombres/>

PENNISI, ELIZABETH. 2013. *Old Dogs Teach a New Lesson About Canine Origins*. En: *Science* vol. 342, No. 6160, pp 785-786 . 15 de Nov de 2013: DOI: 10.1126 / science.342.6160.785

ECOCULT. *El origen de la relación entre perros y hombres*. Revista EcoCult: Ecodiversidad y Cultura Ambiental. [Consulta febrero 2017]. Disponible en: <http://www.thecult.es/ecocult-es-revista-de-ecodiversidad-y-cultura-ambiental/el-origen-de-la-relacion-entre-perros-y-hombres.html>

NAGASAWA, M.[et al. Oxytocin-gaze positive loop and the coevolution of human-dog bonds. En: *Science* 17 de abril de 2015. Vol 348. Issue 6232, pp. 333-336. DOI: 10.1126/science.1261022