



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Construcciones de la imagen corporal: El cuerpo-artificio y
sus representaciones en la era digital

Trabajo Fin de Máster

Máster Universitario en Producción Artística

AUTOR/A: Saco-Vertiz, Alessandra

Tutor/a: Marín Jordá, Eva María

Cotutor/a: Tristán Tristán, Isabel

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Este TFM desarrolla una producción artística, constituida por series, con la finalidad de generar obra, para llevar a cabo un proyecto expositivo. Se pretende explorar las cualidades expresivas de las piezas realizadas, alusivas al cuerpo, donde las relaciones generadas entre lo formal y lo conceptual se evidencien a través del uso y la exploración de materiales. Intencionadamente, se busca hacer alusiones a la representación de lo somático, generando construcciones basadas en lo híbrido y lo abyecto.

PALABRAS CLAVE:

Cuerpo, artificio, híbrido, abyecto, pintura, escultura.

ABSTRACT

This thesis develops a serial production, constituted by series, with the purpose of generating artwork to accomplish an exhibition project. It aims to explore the expressive qualities of the pieces regarding the body, where the relationships generated between formal and conceptual matters are displayed through the use and exploration of materials. It also seeks intentionally to allude to the representation of the somatic, generating constructions based on concepts such as hybridation and abjection.

KEY WORDS:

Body, artifice, hybrid, abject, pintura, escultura.

Agradecimientos

A mi familia, por apoyarme y estar ahí en todo lo que me propongo, especialmente a mi mamá, por poder contar contigo siempre y para todo.

A mis tutoras, Eva Marín e Isabel Tristán, por el esfuerzo que le han dedicado a este trabajo y por cada uno de sus consejos, por la confianza, por su constante guía.

A mis amigas, por haber hecho del máster una experiencia bonita y mucho más fácil de llevar, por la buena compañía y el apoyo.

A mi Adri, por estar ahí cuando necesito ayuda tecnológica, por ser mi constante apoyo en todos los sentidos y por acompañarme de la mejor manera con el tfm, por todo lo que me das.

A Kokopelli, por ser mi fiel compañía durante todo este proceso, por todo el cariño que nos diste.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. OBJETIVOS.....	8
3. METODOLOGÍA.....	9
4. MARCO CONCEPTUAL.....	11
4.1. LA CONSTRUCCIÓN DE LO CORPORAL: REPRESENTACIONES EN LA ERA DIGITAL	13
4.1.1. LO LUMÍNICO COMO SÍMBOLO ACTUAL.....	17
4.2. LO ABYECTO EN LA IDEA DE CUERPO	21
4.2.1. EXPANSIÓN Y LÍMITES DE LA REPRESENTACIÓN.....	24
4.2.2. NATURALEZA Y ARTIFICIO: LO HÍBRIDO EN LO SOMÁTICO.....	26
5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	29
5.1. ANTECEDENTES.....	30
5.2. <i>CONSTRUCCIONES DE LA IMAGEN CORPORAL. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....</i>	<i>32</i>
5.3. PROCESOS Y MATERIALES.....	33
5.3.1. RESINA SINTÉTICA: EL POLIURETANO.....	35
5.3.2. MOLDES Y MODELACIÓN.....	37
5.3.3. MUESTRARIO DE REGISTROS.....	39
5.3.4. MATERIALES INTANGIBLES: LA LUZ ARTIFICIAL.....	41
5.4. RESULTADOS.....	44
5.4.1. <i>NUDOS Y TENSIONES.....</i>	<i>44</i>
5.4.2. <i>CONSTRUCCIÓN.....</i>	<i>47</i>
5.4.3. <i>HÍBRIDO.....</i>	<i>52</i>
6. PROYECTO EXPOSITIVO: <i>CUERPO SOMETIDO II</i>.....	58
6.1. DISEÑO Y MONTAJE.....	61
7. CONCLUSIONES.....	68
8. REFERENCIAS.....	70
8.1. LIBROS Y ARTÍCULOS.....	70
8.2. REFERENCIAS EN LÍNEA.....	72
9. ÍNDICE DE FIGURAS.....	76
ANEXO I.....	82

1. INTRODUCCIÓN

En la era contemporánea, la representación y construcción de la noción de cuerpo ha experimentado diversas transformaciones impulsadas por avances tecnológicos y cambios culturales. Este Trabajo de Fin de Máster se enfoca en explorar algunas de estas formas de expresión desde distintos puntos de vista, analizando cómo la digitalización, la simbología lumínica, y las ideas de lo abyecto y lo híbrido reconfiguran nuestra forma de entender el cuerpo. Este documento, que presenta nuestra investigación, se estructura en varios capítulos, desde los cuales se abordan aspectos que relacionamos con la construcción de esta representación corporal.

Abordamos este proyecto desde la investigación artística, ya que el propósito fue ampliar las posibilidades de representación de lo corporal, a la vez que cuestionarlo desde la propia práctica. Partiendo de la idea de lo abyecto y lo híbrido, se ha ido desarrollando una serie de piezas, que finalmente funcionan como obra en su conjunto, además de generar a partir de ellas un proyecto expositivo. Durante este trabajo, se verá una recopilación de la experimentación realizada con los materiales, las gamas cromáticas aplicadas y otras características técnicas y formales de la obra, en la cual se buscó, además, jugar con la poética y materialidad de las piezas.

Tras plantear los objetivos a alcanzar y la metodología en la que nos hemos basado para su consecución, en los siguientes capítulos, iremos añadiendo los aportes de los referentes, de los cuales se analizarán los lenguajes visuales relacionados con la obra, para explorar y evidenciar cuestiones expuestas en el marco conceptual y vinculadas con lo artificial y lo natural dentro de la representación de lo somático, así como para enriquecer nuestra investigación.

Por último, se verá todo el proceso desarrollado y los resultados que conforman la obra, vinculando así los contenidos del marco conceptual con los propósitos de la práctica artística. La producción actual toma como punto de partida algunas cuestiones ya iniciadas en trabajos previos como antecedentes, que han servido para contextualizar y enfocar el presente proyecto. Trabajaremos con la exploración de las cualidades de los materiales, las relaciones e interacciones generadas entre ellos, en la producción de obras en series cuyo bagaje matérico y metodológico, nos sirve para hacer alusiones y remitir a los conceptos englobados.

Las tres series que conforman el proyecto actual: *Nudos y tensiones*, *Construcción* e *Híbrido* plantean un diálogo constante entre los materiales. Su uso y sus dinámicas buscan aludir a las relaciones entre lo somático, corporal y voluminoso de la espuma de poliuretano, versus lo artificial y sintético de otros productos. Durante el proceso creativo de las obras se utiliza la estrategia de la fragmentación como recurso para representar al cuerpo, tomando la parte por el todo.

Finalmente, tras mostrar la culminación de la obra en un proyecto expositivo: *Cuerpo Sometido II*, se analizarán y reconocerán las conclusiones a las que se llegó después de todo el desarrollo de la obra.

2. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES:

- Realizar una producción artística que aluda al cuerpo y a sus representaciones desde lo abyecto y lo híbrido, expandiendo los propios límites y configuraciones del mismo.
- Gestionar y llevar a cabo un proyecto expositivo para mostrar la producción realizada.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Experimentar con las posibilidades materiales, volumétricas y gamas cromáticas, enfatizando en la poética que tienen los mismos dentro de las piezas.
- Explorar y evidenciar cuestiones relacionadas a lo artificial y lo natural dentro de la representación de lo somático
- Analizar significados y derivas del imaginario de lo abyecto, reflejando contradicciones, fuerzas, tensiones, constricciones y desbordamientos en las posibles representaciones de lo corporal.
- Estudiar la obra de otros artistas que aporten referencias a nuestra investigación, para enriquecer el lenguaje visual y conceptual que se relaciona con el trabajo.

3. METODOLOGÍA

Sobre los procesos metodológicos, durante el desarrollo del proyecto, se trabajó simultáneamente desde tres ámbitos: la experimentación y creación en el taller, la búsqueda, asimilación y estudio de referentes que puedan acompañar y favorecer la evolución del proyecto y el estudio de textos que han permitido delimitar y definir sus líneas discursivas. Dicha simultaneidad se ha producido en la búsqueda de la optimización de una interacción y retroalimentación entre el ámbito discursivo y formal. Este sistema metodológico, en el que se interconectan los tres aspectos, es fundamental para la investigación y desarrollo de la práctica artística.

Dentro del ámbito del desarrollo teórico, mediante el estudio y análisis de trabajos académicos y fuentes bibliográficas relacionados con los temas vinculados al proyecto, se han revisado e incorporado referentes artísticos que trabajen de forma similar la conceptualización y materialización de las piezas producidas. Sobre todo, se buscó indagar sobre referentes que trabajen distintas posibilidades expresivas de la representación corporal y sus hibridaciones, así como autores que pongan en cuestión los conceptos englobados. Además, se realizó un mapa conceptual para ordenar, dirigir y relacionar las ideas con diferentes referentes, tanto prácticos como teóricos.

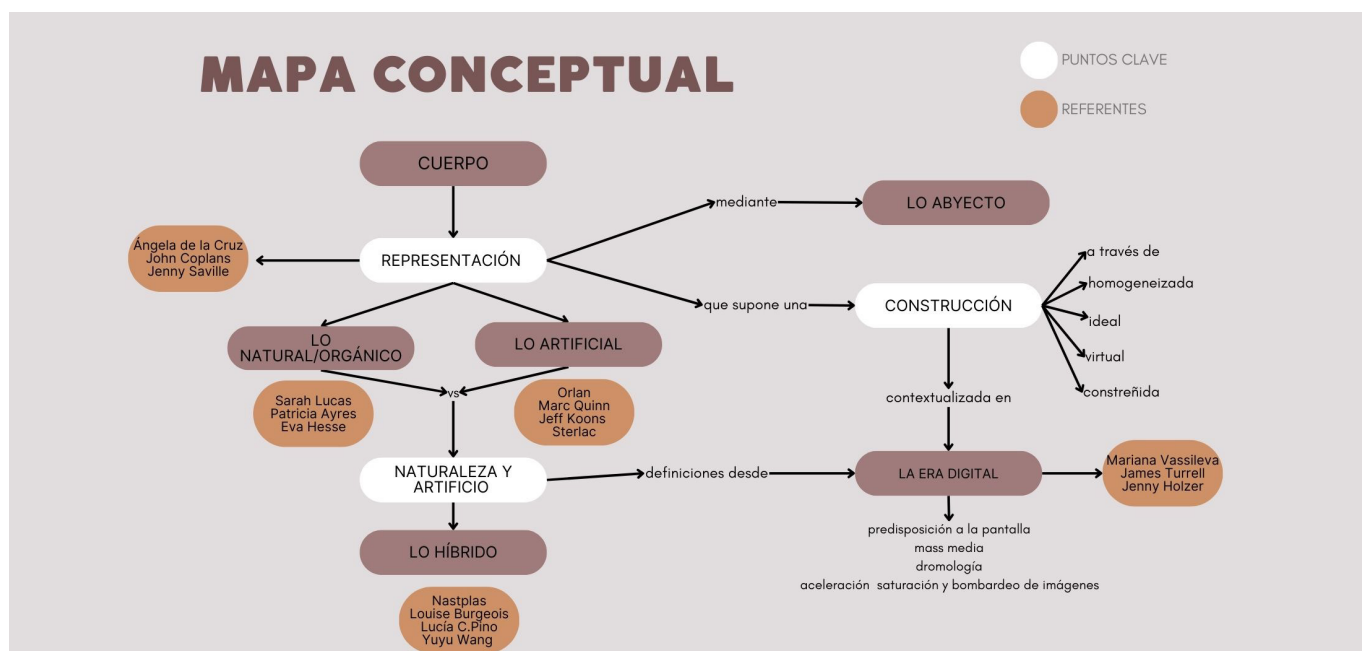


Fig. 1: Mapa conceptual.

En cuanto a la parte práctica, el trabajo en el taller, la experimentación matérica y las múltiples pruebas, fue de mucha utilidad un sistema de trabajo de producción en serie. Las piezas se llevaron a cabo siguiendo un modelo de producción en el cual el azar y la intuición, combinados con el estudio del comportamiento de los materiales y el control de los mismos, fue imprescindible. La intención fue probar diferentes materiales que remitan a lo orgánico, corporal, sintético y artificial, e investigar sus posibles interpretaciones simbólicas.

Finalmente, se trató como herramienta que unió los tres ámbitos, en todo momento plantear la producción como un proceso que apunte a un proyecto expositivo, para así formar una serie de piezas que funcionen como conjunto, además de plantear sus posibles relaciones y configuraciones en el espacio.

En la Figura 2, se muestra de forma visual el proceso metodológico llevado a cabo. Donde la Investigación, la experimentación y exploración, además del planteamiento de la producción, demuestran un trayecto temporal más o menos lineal, que da como resultado la finalización de todo el trabajo resumido en un proyecto expositivo.

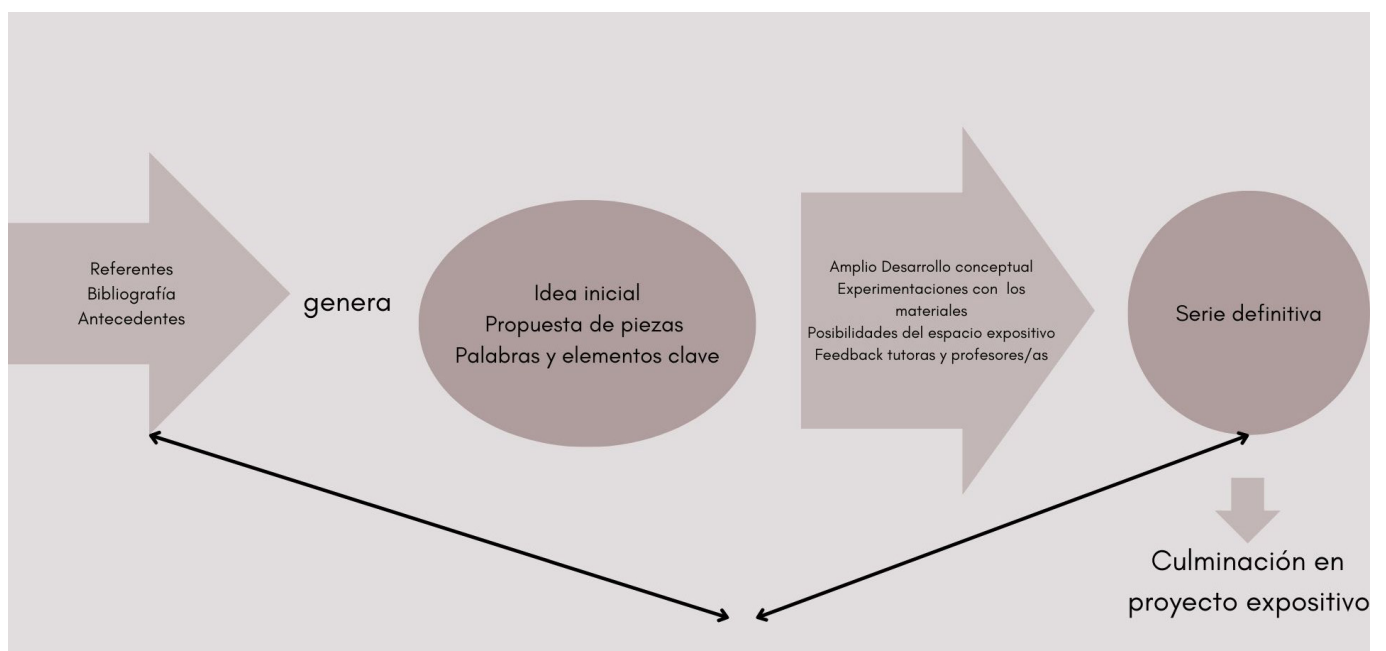


Fig. 2: Mapa mental metodológico.

4. MARCO CONCEPTUAL

Somos conscientes que para hablar de lo corporal y sus construcciones y definiciones, habría que hablar desde una multidisciplinariedad que abarca mucho territorio, desde lo académico hasta lo no académico. La posibilidad de proponer y construir conclusiones e hipótesis es tan abierta en cuanto nos referimos a lo somático, que se podría empezar por el campo del arte, de la psicología, de la economía, la historia, de la política u otros. Dicho de otra forma, hay una gran cantidad de perspectivas que afrontan lo corporal complementándose entre sí. Así que partiendo de esta premisa, nos adentramos en el tema, sabiendo que es solo una parte del gran análisis que se puede llegar a hacer sobre definiciones y construcciones del cuerpo.

El cuerpo y la identidad aparecen y toman conciencia ante nosotros desde la edad temprana. Podemos decir entonces que la acción de reconocerse, y entenderse como cuerpo, implica identificarse y sentirse parte de ciertos conceptos generales, tales como género, sexualidad, raza. Algunos de estos conceptos son clasificados como inherentes e innatos, y otros como adquiridos, construidos. Entonces, lo que somos, cómo nos mostramos, y por qué nos portamos de una determinada forma, ¿Podría llamarse una construcción social? Muchos autores lo han definido de esta manera, y basándome en sus aproximaciones, en este trabajo me interesa profundizar y reconocer cuáles nuevos aspectos están empezando a formar parte sustancial de esta colección de estratos que nos hacen un cuerpo, además de las formas que tenemos para representarnos efímera y temporalmente.

Se plantea que la representación puede ser un concepto efímero si nos contextualizamos en una era dromológica¹, que aparenta una fugacidad y velocidad a la que nos adaptamos, en la que nada parece estar fijo, si no más bien en constante mutación, debido a la velocidad de transmisión de informaciones. Este contexto será desarrollado en profundidad más adelante, en los siguientes capítulos.

Fefa Vila (2022, p. 113) explica que esto ocurre porque cada vez que nos enfrentamos a ello nos encontramos con que nuestro objeto-sujeto de estudio es efímero, inestable, fluido y en un proceso continuo de llegar a ser, de devenir. Este tipo de reconocimiento corporal e identitario donde identificamos constructos relacionados con cánones, jerarquías y su inevitable

¹Término que emplea Virilio para hablar de la aceleración de la realidad, es lo que usa como punto de partida en su estudio de las nuevas representaciones visuales, que cuestionan la ética de los medios (mass media)

inscripción en lo digital, nos insta a redefinir y analizar conscientemente, si el arte es capaz de proponer imágenes y formas de representar que enriquezcan la diferencia y lo múltiple con otras configuraciones. Estas premisas, nos hacen plantearnos si es posible conseguir a través del arte, pequeñas redefiniciones que funcionen mediante la vía de la negociación y la integración, buscando alcanzar con un nuevo imaginario corporal, una forma de repensar significados y categorías sobre lo corporal.

Dando por hecho que el cuerpo es entendido de esta manera, es importante tomar en cuenta las definiciones que tienen otros investigadores del concepto de cuerpo-constructo.

Lejos de concebirse como “dado”, natural o biológico, el cuerpo se constituye como un complejo entramado simbólico donde se ponen en juego valores sociales como el género, la identidad, las conductas, la intersección entre lo público y lo privado o la determinación de la diferencia sexual. La posición, el control y manipulación del cuerpo se han convertido en metáforas de la situación misma de la artista y en el espacio de resistencia frente a las prácticas y discursos patriarcales (Mandel Katz, 2010, p. 13).

Tras razonar teniendo estos puntos de partida, entonces, ¿qué parte de lo corporal podemos entender como dada y natural, y cuál sería el artificio creado por y para nosotros? Este tipo de cuestiones nos llevan además a poner en duda las definiciones de naturaleza y artificio. Es posible plantearse también si se puede mantener nuestra denominación de naturales al estar artificialmente contruidos.



Fig. 3: Marc Quinn, *Self*, 1991. Sangre (artista), acero inoxidable, Perspex y equipo de refrigeración.

4.1. LA CONSTRUCCIÓN DE LO CORPORAL: REPRESENTACIONES EN LA ERA DIGITAL

Somos conscientes que vivimos en un mundo digitalizado, dirigido por los medios de masa y el régimen de información². Aunque lo que habría que identificar, es qué tan conscientes somos realmente de lo influenciados que estamos por las múltiples realidades que nos ofrece la pantalla y el mundo digital. Desde el arte, han surgido planteamientos, sobre si el ser humano, totalmente acostumbrado a la era digital en la que vive, es capaz de determinar realmente el impacto que tiene en nosotros la representación (como forma de pensar la realidad) y la intervención (como forma de transformar la realidad).

Dentro de uno de los condicionales que nos define y construye como cuerpo representado a través de una identidad, se reconoce el hecho de vivir dentro de una era digital, donde realizamos nuestras actividades diarias acompañados de una pantalla, que funciona como asistente virtual³. Sabemos que lo digital implica aceptar y dar consentimiento a un ente invisible, impersonal y desencarnado que nos impone y controla mediante un *soft-totalitarismo digital*⁴.

Algunos artistas han analizado, mediante sus obras, este tipo de control. Marc Quinn, en su obra *Self* (Fig. 3), mediante procesos tecnológicos de monitorización, hace alusión a la criopreservación (la técnica de almacenar muestras biológicas -y a veces cuerpos enteros- manteniéndolas a bajas temperaturas para su futura regeneración e investigación) evidenciando la transformación del cuerpo en objeto de extracción de datos digitales. Quinn lleva su autorretrato a una especie de panóptico que a través de la investigación biológica, estratificada del "yo" analiza nuestra dependencia a la tecnología y los límites a los que llegamos entre lo somático y lo tecnológico.

El concepto de panóptico digital, además, nos contextualiza dentro de una dependencia a lo tecnológico que implica que aceptamos un pronóstico e influencia sobre nuestras decisiones, basándose en nuestros intereses para generar un control personalizado. Esto forma parte de un consenso entre los que nos vemos supuestos dentro del control, donde nuestra ex-

² Byung-Chul Han (2022) utiliza este término para referirse al dominio en el cual la información y su procesamiento mediante algoritmos e inteligencia artificial determinan de modo decisivo los procesos sociales. Advierte que el régimen de la información también es utilizado para la vigilancia y el control del comportamiento

³ Eric Sadin (2018) usa este término para hablar de los sistemas virtualmente implantados en los smartphones que apuntan a responder todas las preguntas y deseos de los usuarios

⁴ Eric Sadin (2018) Término que explica cómo la organización específica de la información ejerce un poder de influencia sobre los usuarios

posición en el foco del panóptico, nos asegura "visibilidad" a cambio de entregar nuestra información de consumo.

Esta antes mencionada información de consumo es uno de los puntos implicados en la definición y creación de lo identitario y corporal mediante la pantalla. Este consumo cotidiano que se convierte en información desde lo digital tiene como máximo exponente la difusión de la imagen. Pero no solo la imagen como símbolo, sino como conjunto de información que define y representa la cultura visual. Según Jose Luis Brea (2010, p. 115), este consumo, además, tiene que ver con la creación y organización de los imaginarios, y, por tanto, de estereotipos corporales, cánones y estéticas. La imagen se analiza como una construcción sociocultural del ver, de definir y de transmitir verdades.

Siempre han existido las construcciones del ver, siempre se ha representado la verdad a partir de la imagen, pero desde lo digital, aun reconociendo que mantiene su naturaleza de experiencia de culto, podemos concluir que funciona de manera diferente. Hoy identificamos el dispositivo-imagen como una estrategia más dentro de lo comercial y mercantil, dejando atrás su tarea de la reproducción de la realidad como mimesis.

Si situamos el uso que le damos a la imagen en esta era digital/virtual, nos encontramos además que existe una sobreproducción e intercambio desmesurado e invasivo de imágenes, que lo que crea un estado constante de duda ante la realidad. La hiperproducción de la imagen también juega un rol importante en este contexto, que algunos autores definen como Efecto Larsen⁵.

"Paul Virilio (1988) ha analizado las nuevas representaciones visuales, mostrando cómo los cambios en dichos órdenes primero transforman, luego dañan, y en último lugar sustituyen a las capacidades perceptivas humanas" (García Varas, 2009, p. 233). Su dromología da el punto de partida para reconocer cómo la velocidad y el movimiento de la imagen acelerado afectan nuestro punto de vista.

Baudrillard explica este uso de la imagen mediante el término *imagen de síntesis*, no como una forma de analizar la veracidad de la imagen, sino como algo que muestra una realidad experimental donde se niega y tergiversa su naturaleza, hasta no poder identificar su legitimidad. Este explica el antes mencionado efecto Larsen, como un fenómeno en el cual, al eli-

⁵ El efecto Larsen es descrito por Baudrillard (2010) como los avances tecnológicos e informáticos que han alterado las condiciones en que ahora se difunde la información en tiempo real. Es decir, reduciendo a cero la diferencia cronológica entre el momento de los sucesos y el de su llegada a los receptores

minar distancias, la realidad se deforma colisionando temporal y espacialmente. Se llega a la conclusión de que estos fenómenos nos imposibilitan analizar la realidad en las imágenes o definir si son certeras o no. Esta forma de distorsión ya no responde al esquema de la dominación en el que aún había lugar para el enfrentamiento, sino al de la hegemonía. En *La agonía del poder*, Baudrillard analiza esta forma de representación de la realidad a través de la imagen digitalizada.

Hoy todo toma forma de imagen, lo real ha desaparecido bajo la profusión de imágenes. Pero olvidamos que la imagen también desaparece bajo el peso de la realidad. La mayor parte del tiempo, la imagen está desposeída de su originalidad, de su existencia propia en tanto que imagen, condenada a una complicidad vergonzosa con lo real. La violencia que ejerce la imagen se ve ampliamente compensada por la violencia que se ejerce contra ella: su explotación como elemento de documentación, como testimonio, como mensaje (...) su explotación con fines morales, pedagógicos, políticos, publicitarios (2010, p. 81).

Jose Luis Brea, habla también de la *e-image* como habitante naturalizado de nuestro mundo digital, donde esta cobra un carácter de poder, control, ordenación y gobernanza.

La potencia del sistema extendido de la imagen técnica para invadir en su totalidad los espacios de nuestro día a día gracias tanto a su desbordante caudal como a la ubicuidad multiplicada de los innumerables dispositivos de salida, pantallas y proyecciones, que incesantemente inundan de ellas nuestros mundos de vida convierte su presencia en una constante antropológica normalizada en nuestras sociedades actuales (...) resultaría una enorme irresponsabilidad infravalorar la importancia de la contemporánea cultura visual, o pretender limitar su relevancia a la de las prácticas artísticas y, consecuentemente, su estudio al de aquellas disciplinas nacidas para tratar de estas (2010, p. 115).

Otros autores, como Michel Melot, también analizan esta desconfianza ante la imagen de la que se habló al inicio del capítulo, exponiendo la materialización del régimen escópico⁶ del momento.

⁶ El término régimen escópico, acuñado por Christian Metz, indica un orden visual no-natural operando en un nivel pre-reflexivo para determinar los protocolos dominantes del ver y del ser sobre el ver en una cultura y época determinadas. El término "régimen" implica algo vagamente coercitivo, envolviendo una mirada disciplinada o un campo visual organizado que permea una cultura. Es decir, el modo de ver de una sociedad, ligado a sus prácticas, valores y otros aspectos culturales, históricos y epistémicos. La particular mirada que cada época histórica construye consagra un régimen escópico o sea, un particular comportamiento de la percepción visual (Martin Jay, 2007)

Ese miedo es más fuerte desde el momento en que las imágenes, a nuestro servicio, se insinúan en nuestro entorno. La omnipresencia de los medios impone sus imágenes, en los muros de la ciudad como en los hogares, en las revistas, los empaques, los vestidos, las pantallas domésticas. Las vedettes, los hombres y mujeres dedicados a la política se invitan a ello de manera inopinada, ahí nos encuentran, nos persiguen (2007, p. 53).

Entonces se podría llegar a la conclusión de que la imagen, citando su carácter de distorsión por acumulación, nos puede llegar a sugerir una falsa libertad de elección (en la definición y creación de nuestra propia representación corporal) ¿Qué son, si no, una forma de hegemonía controlada, este tornado de realidades y posibilidades que nos ofrece la pantalla y las imágenes que habitan en ella?

Volviendo a la importancia que tiene la reproducción de la imagen en la creación de los imaginarios, identificamos que "[...] el sujeto "víctima" del régimen de la información y de la imagen de síntesis no es dócil ni obediente. Más bien se cree libre, auténtico y creativo, se produce y se realiza a sí mismo" (Han, 2022, p. 10). Y aunque Han menciona que el foco de este régimen no está en dominar los cuerpos, pero sí las mentes, podemos llegar a la conclusión de que cuerpo y mente son inseparables, y, por tanto, se consiguen cuerpos que creen elegir, pero se mantienen homogeneizados. Estas representaciones que aceptamos como reales, se nos muestran como un ideal incuestionado de cuerpos perfectos, moldeables, estéticos. A través de estos sistemas se crean cuerpos dóciles. Foucault (2005) menciona este término explicando que es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, transformado y perfeccionado. Uno de los motores de este tipo de homogeneización y control corporal es la industria de la belleza, el antes analizado constante bombardeo de imágenes, normaliza y refuerza la idea de la necesidad de productos que además nos controlan a través de incentivos positivos. Explotan la antes mencionada sensación de libertad en lugar de suprimirla, utilizando medios muy sutiles para manejar el comportamiento de los consumidores. Han (2021, p. 18) explica los incentivos positivos como la respuesta a una veneración y obsesión que viene de la creación de necesidades generadas por la sociedad de consumo. Participamos de una autorrealización basada en el consumo de productos de "mejora" y "bienestar" con la que finalmente construimos una identidad y una representación corporal que deviene en mercancía. La imagen y representación de lo corporal pasa entonces a ser convertida en un objeto de consumo, generando una necesidad hacia los productos que funciona como sistema para construir nuestra identidad e imaginario corporal.

4.1.1 LO LUMÍNICO COMO SÍMBOLO ACTUAL

El hecho de analizar las simbologías de los elementos lumínicos que vemos a diario, nos lleva a plantearnos posibles relaciones entre la iluminación artificial con el carácter intangible de una era digitalizada, y cómo esta actúa de transmisora de posibles alusiones relacionadas con lo artificial, en las representaciones de lo corporal.

Parece ser que el contexto socio-cultural actual, se caracteriza por la utilización generalizada de la luz artificial. Algunos autores, señalan que además de estar presente en instalaciones funcionales, en el día a día, el uso de la luz artificial se presenta como elemento de carácter simbólico, como instrumento efímero, como elemento de expresión o como lenguaje. Adrià Muros Alcojor, hace alusiones a la relación del arte y la luz artificial como herramientas en un discurso de aceleracionismo digital⁷

La cultura del ocio, de la imagen, del *mass media* y del espectáculo solicita el uso de la iluminación artificial con innovación, sugestión y personalidad, explotan al máximo sus posibilidades de expresión sensorial, perceptiva y formal. Los operadores culturales del mundo del espectáculo y la imagen innovan constantemente para sorprender al observador y mantener su interés, dado que la asimilación de la imagen visual es muy rápida y su conocimiento previo *dejà vu* implica la pérdida de interés y atractivo. El consumo de imágenes es muy acelerado (2020, p. 8).

Muros, investiga sobre cómo las disciplinas del arte actual, como la pintura, la escultura, el arte digital y el performance, incorporan la luz artificial, dando pie a múltiples posibilidades formales, expresivas y conceptuales generadas a través de la luz como elemento energético e instrumental.

Se podría decir entonces, que la estética visual desarrollada en el contexto digitalizado actual, exige una impermanencia y fluidez constante. Podemos reconocer, además, que la luz artificial cumple con esas características y, por tanto, se puede llegar a relacionar con lo digitalizado. Inmaterialidad, cambio continuo, automatización controlada por el ser humano e inmediatez.

⁷ Guillem Pujol (2024), explica el concepto de aceleracionismo no como una novedad del siglo XXI, sino como un concepto que tiene sus raíces en la dialéctica marxista, las contemporáneas visiones de un futuro tecnológicamente avanzado explican cómo el aceleracionismo ha sido reinterpretado para reflejar las preocupaciones y posibilidades de cada era. Este desarrollo histórico muestra la adaptabilidad y la mutabilidad del aceleracionismo, marcando su transición desde una crítica del capitalismo hasta una ideología que abraza ciertos aspectos del mismo para fines revolucionarios o evolutivos.

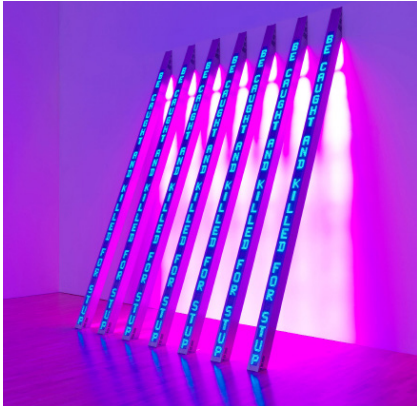


Fig. 4: Jenny Holzer. *BLUE PURPLE TILT*, 2007. Pantallas LED.

Artistas como Jenny Holzer (Fig. 4) apuestan por la puesta en escena del uso de la tecnología en el arte. Las instalaciones LED de Jenny Holzer han introducido la tecnología en el arte contemporáneo, incorporando elementos tecnológicos en sus obras explora la intersección entre arte y tecnología, denunciando a través del texto, lo que ingerimos desde de los medios de comunicación de masas, calificándolo de perturbador a la vez que insistente. Holzer ha hecho uso de estrategias como carteles publicitarios y pantallas luminosas para hacer alusiones a la inmersión tecnológica en la que se vive.

¿Cómo afecta la nueva *Sociedad de Información* a la tradición representativa? Es esta de nuevo una respuesta compleja, a la que, al menos, podemos responder con una respuesta contundente: hoy vivimos en universo saturado de información, y esa saturación determina las relaciones simbólicas entre las personas. Esta concentración impresionante de signos es completamente nueva y característica de las sociedades actuales (Bernárdez-Rodal , 2011, p. 124).

Pensadoras como Bernárdez-Rodal, mencionan algunas características del contexto/experiencia estética actual, y la simbología que lo representa. La saturación y el exceso de información de esta inmersión antes mencionada (la lumínica, por un lado) se ven como representaciones de la estética a la que alude. Además, menciona la inmersión del arte en entornos cotidianos, fusionándose con los códigos y lenguajes de la cultura de masas.

Lo que le pasa hoy día a la experiencia estética, es que es algo mucho más generalizado... el arte está en nuestro entorno cotidiano, estamos en contacto con él de manera constante no solo a través de los medios de comunicación, sino en nuestros contextos materiales: en los objetos que utilizamos (...) Hoy tenemos dificultades no solo para determinar qué es una obra de arte, sino para saber cómo tenemos que sentirnos frente a ella, porque es un tipo de experiencia traspasada por la fugacidad, la instantaneidad, y por el shock (2011, p. 126).

La instantaneidad como punto de anclaje de la estética a la que nos referimos, remite a la necesidad de pasar de una experiencia a otra sin dar tiempo a reflexionar o asimilar la cantidad de información recibida.

James Turrel, (Fig. 5) es otro de los artistas que trabajan con los conceptos de percepción y experiencia estética lumínica, para hacer modificaciones en los espacios utilizando la luz artificial como herramienta principal. Su finalidad en el desarrollo de algunas piezas, fue cambiar la percepción de quienes se adentraran, a través de la luz y su proyección por la arquitectura. Turrel usa la artificialidad de sus materiales para incidir en que



Fig. 5: James Turrell, *Twilight Epiphany Skyspace*, 2012. Adjacenet Shepherd School of Music.

nuestros sentidos están limitados por nuestro entorno y nuestra cultura, además de recalcar la realidad como constructo y creación constante. En estas piezas, se exploran preocupaciones estéticas del autor, el uso de la luz como un material que afecta la percepción humana y la interacción entre lo sólido y lo etéreo, tratando de una forma casi reverencial la introspección y la reflexión.

El propio Turrell enfatiza constantemente que su obra se describe mejor como «arte perceptivo». En instalaciones atmosféricas a gran escala, hace que la luz se materialice y lleva a los espectadores a los límites de la percepción (Torelló, 2018).

Estos proyectos hacen que sea sencillo cuestionar el sentido de espiritualidad de la luz y sus relaciones con lo dogmático, fascinante y atractivo de la pantalla. Interesa entonces, analizar artistas que trabajan con la luz como elemento que moldea la percepción. Más precisamente, los que utilizan materiales como los que podrían ser tiras de LED, o de neón, para remitir al control y poder al que sometemos nuestra percepción, y por tanto, las construcciones de la propia imagen.

Artistas como Mariana Vassileva (Fig. 6 y 7) utilizan la luz como tema y como medio, asociando la simbología de la luz a diversas metáforas culturales. Vassileva entiende la luz como una interpretación del objeto, además de asociarla a la idea de percepción y sus roles. En sus piezas lumínicas se trata la violencia, el dolor, la falta de hogar o la vulnerabilidad en medio de jerarquías aparentemente cotidianas. En su obra el uso de la tira de neón, como elemento urbano que se puede ver en el día a día, remite a la dualidad de la percepción y la falta de la misma, por su capacidad de atraer atención a la vez que mantener su cotidianidad y su posibilidad de pasar desapercibida. En *Accelerator*, una pieza del 2011, hace alusiones a la aceleración instalando un motor Bugatti Veyron (el más rápido que había en ese momento, como desarrollo técnico en coches). Además de remitir al dualismo de lo positivo y lo negativo con los neones y el alambre “Y ves lo que quieres ver”⁸, explica la artista.

En 2022, se realizó una exposición en el Kunstmuseum Wolfsburg, titulada *Power Light*, en la que se recogieron obras de diversos artistas que trabajan con la luz y presentan posturas artísticas que se centran en declaraciones políticas, ecológicas, económicas, de mercado, relacionadas con la vigilancia o sociales, comentando críticamente el uso (irreflexivo) de la luz artificial y, por tanto, en sentido figurado, el uso de los recursos. En el

⁸ Interview with Mariana Vassileva about light in her works (2020) <https://artemak.art/en/artist/mariana-vassileva/interview-mit-mariana-vassileva>

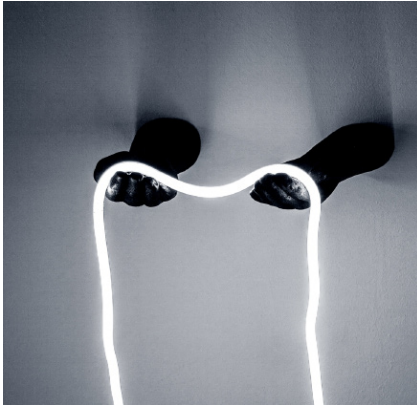


Fig. 6: Mariana Vassileva, *Burned hands*, 2013. Madera quemada, neón, transformador.

catálogo de la exposición, a través de las propuestas artísticas, Andreas Beutin analiza el uso de la luz en era moderna, donde esta tenía una connotación exclusivamente positiva y se consideraba un símbolo de la vida moderna, para luego pasar al transcurso de los siglos XX y XXI, donde la luz artificial ya no es significado de pureza y progreso, sino que a pesar de todos los avances técnicos y de sus innegables ventajas, se acaba asociando con la contaminación lumínica, el control monitorizado de lo digitalizado y el juego de ocultar y alterar percepciones.

El concepto de poder y la relación del poder con el Estado, la sociedad y la naturaleza han sido estudiados por innumerables pensadores ilustrados. El sociólogo y filósofo Zygmunt Bauman describió el poder en la era posmoderna como algo líquido o transitorio que se mueve con «la velocidad de señales electrónicas» a través de la sociedad posmoderna y es independiente del tiempo y el espacio; explicó este estado del poder como «pospanóptico», puesto que ya no es visible en todas partes, sino que se manifiesta cada vez de forma más latente, por lo que su «invencibilidad» también nace de esta «transitoriedad». Al describir el poder como algo fluido y efímero que se mueve con la velocidad de las señales electrónicas -por tanto, a la velocidad de la luz-, pueden establecerse paralelismos con la naturaleza física de la luz, ya que son las ondas electromagnéticas las que, con su dualidad de ondas y partículas, nos permiten percibir la luz y las que se mueven con la misma rapidez a través del tiempo y el espacio. (...) Además, la luz en sí no es visible, sino que solo puede percibirse cuando choca con los objetos y es reflejada por ellos. Así pues, la luz tiene la misma cualidad sustancial que el poder: por una parte, tanto la luz como el poder necesitan un emisor, es decir, un productor de radiación o una persona que detente y ejerza el poder, y, por otra, ambos necesitan un objeto o sujeto que haga visible la luz o efectivo el poder. (...) Una fuente de luz por sí sola no sirve de nada si no hay nada contra lo que la luz pueda reflejarse -pensemos en el universo oscuro- y un gobernante por sí solo no puede conseguir nada si no hay objetos o individuos sobre los que pueda ejercer su poder (2022, p. 8).



Fig. 7: Mariana Vassileva, *Accelerator*, 2010. Motor, (Buggati Veyron), tubo fluorescente, alambre de espino.

Parece, entonces, que la luz artificial puede ser usada como símbolo representante de un contexto digitalizado, remitiendo a lo efímero, acelerado e inmediato de lo tecnológico, a la vez que haciendo alusiones a los límites de la percepción humana y las posibles alteraciones de la misma. El interés por incorporar a la obra un elemento lumínico, nos lleva a analizar la iluminación artificial y sus relaciones con lo intangible de una era digitalizada.



Fig. 8: Patricia Ayres, *16-18-9-19-3-1*, 2018. Elásticos, metal, tela, tinta, látex, relleno textil, pintura, madera.

4.2. LO ABYECTO EN LA IDEA DE CUERPO

En este momento entonces, en el que reconocemos la idea de cuerpo como algo efímero, cambiante y en constante proceso de adaptación a moldes e intervenciones, la palabra abyecto puede ser utilizada para describir este tipo de representaciones. Muchos artistas han trabajado con la idea de cuerpo abyecto, poniendo en evidencia esta dualidad a la que se enfrenta el cuerpo desde muchas de sus formas de representación. Amparo Latorre menciona este fenómeno.

Nunca una sociedad se había visto tan inmersa en perseguir estereotipos corporales y de éxito, más allá de la ética, comprendida y aplicada hasta ahora. Acrecentada, aún más si cabe, con el sentido de pertenencia a un cierto tipo de estética corporal e ideológica. Se observa en el cuerpo el anhelo de la comunicación verdadera, el entendimiento y la pertenencia a un mundo que pone continuamente espejos delante del cuerpo. Consideramos, en este caso, el cuerpo como enemigo, que no queremos que sea observado o plasmado de ninguna de las maneras (2015, p. 1).

Latorre, explica el concepto de la abyección como una definición que sirve para cruzar los límites, jugar con las prohibiciones, más concretamente, la transgresión. Además, sostiene que la abyección es humana.

Patricia Ayres (Fig. 8), es una artista que trabaja con esta idea haciendo alusiones a lo corporal mediante sus piezas; las esculturas abultan y restringen en función de las correas que las atan y las componen. Ayres remite con esta forma de constricción a la necesidad de afirmar un sentimiento de subyugación corporal. La forma de aplicarles tensión, habla además de las fuerzas que obstaculizan los cuerpos, manifestándolas en las ataduras elásticas, los ganchos metálicos, los cierres y las bandas colgantes. Ayres incide en el uso de los materiales como forma de buscar relaciones entre materia y concepto. El significado de abyección cobra sentido en su obra por características como la acumulación y la resignificación de lo corporal dentro de que desorganiza y exhibe una corporalidad desordenada.

Israel Roncero analiza esta forma de reorganización de lo hegemónico para hablar de lo abyecto al explicar su función. "Las nuevas posibilidades de representación corporal son las transformaciones sufridas en los mecanismos de construcción de la subjetividad moderna, así como en las dinámicas de presentación del cuerpo sexuado en el espacio público, tras la aparición de ciertos dispositivos tecnológicos (2012, p. 86).



Fig. 9 : Eva Hesse, *Sin título o Aún no*, 1966. Elásticos, redes, polietileno transparente, papel, cuerda.

Roncero relaciona esta serie de modificaciones en las representaciones corporales que han sufrido una abrupta mutación con la generalización del uso cotidiano de Internet y las redes sociales.

Eva Hesse (Fig. 9), evoca también a lo abyecto desde una representación orgánica de lo corporal. Hesse muestra una sensualidad física que remite a lo somático desde las formas volumétricas y acumuladas. En sus trabajos, experimenta con materiales como el poliéster, la fibra de vidrio o el látex en esculturas que exploran cualidades contrapuestas. Con este tipo de esculturas, genera una puesta en escena de lo orgánico frente a la frialdad industrial y la limpieza de los minimalistas. Muchas veces, también hace uso de elementos sintéticos, para remitir a topografías corporales desde un punto de vista actual, y a menudo sexual. Hesse trata el arte como un modo de plasmar materialmente contradicciones terminológicas del cuerpo, manipulando desde la visceralidad los materiales.

Recuerdo siempre trabajar con contradicciones, con formas contradictorias, que es mi idea también de la vida, de todo el absurdo de la vida. Todo para mí siempre han sido conceptos opuestos, nada ha estado nunca en el medio... Esto siempre ha sido más interesante que hacer algo equilibrado, normal, del tamaño adecuado (entrevista con Cindy Nemser, Madrid 1986).



Fig.10: Emma Adler, '*Qreatur2*', 2021. Pieza realizada para '*SIMULATOR [SIC!]NESS*'; chaquetas, tela, textil de relleno, ganchos, motor. Foto por Rafael Krötz.

La idea de representar al cuerpo como algo desbordado, visceral y al margen de lo normativo, se comprende como abyección. Entendiéndose por cuerpo abyecto, a ese cuerpo o esos cuerpos, que son excluidos de lo social (deslegitimados) por ser diferentes a la norma, por tener otras expresividades, formas, y performatividades. Artistas como Emma Adler, lo plantean, en su pieza '*Qreatur2*' (Fig. 10), amontonando chaquetas hinchadas y cosidas entre ellas, alude a la ubicuidad y normalización de elementos sociales marginales dentro de las representaciones del cuerpo. La idea de la piel abyecta, ya sea digital o real, y sus connotaciones con la superficialidad, es fundamental en la forma en que se aborda la falsificación de estas formas de representación. Adler se centra en la idea de piel natural/artificial para cuestionar cómo nuestros ojos diferencian entre verdad y mentira.

Julia Kristeva explica que todos los cuerpos tienen algo de abyecto, algo que se abyecta y que es necesario para la misma constitución del cuerpo. Todos los cuerpos presentan abyecciones, irrumpiendo las leyes sociales que comprenden los cuerpos y el sexo como algo biológico y estable.

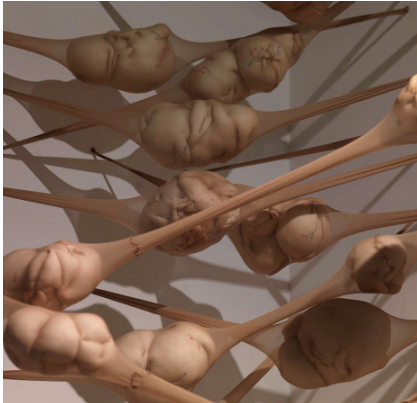


Fig. 11 : Mireia Donat, *Ascus*, 2013. Nylon y fibra de silicona, medidas variables.

No es, por lo tanto, la ausencia de limpieza o de salud lo que vuelve abyecto, sino aquello que perturba una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicidad, lo ambiguo, lo mixto (1988, p. 11).

Partimos entonces, de un concepto de cuerpo abyecto, que se genera desde una profundización de lo planteado por pensadoras como Judith Butler (2008) y Julia Kristeva (1988). "Donde la palabra abyecto, designa esas corporalidades que son inteligibles, que son inclusive categorizadas como no humanas, pues no calzan con los estándares sociales" (Butler, 2008, p.14).

Se generan, entonces definiciones que varían dependiendo del ángulo desde donde se vea, como por ejemplo, tal como lo diferencia Amanda Méndez: el cuerpo abyecto en la vida cotidiana, y el cuerpo abyecto en el arte.

En cuanto al uso del cuerpo abyecto como campo discursivo, esto constituye, la definición normativa de lo que es humano y lo que no es. La normativa social cuestiona la humanidad misma de los cuerpos abyectos y utiliza medios para excluirlos. Los cuerpos que se asocian con lo extraño, la fealdad, la vejez, lo perverso, inmoral, retorcido, queer, trans, entre otros, caben o, más bien, pueden caber en la categoría de abyectos (2020, p. 116).

Mireia Donat (Fig. 11), es otra artista que trabaja desde la abyección en sus esculturas. Con su exposición *Lo hermoso es asqueroso y lo asqueroso hermoso*, pretende caracterizar la contradictoria ambivalencia de fascinación y rechazo al cuerpo abyecto. Se basa en trasladar lo abyecto y lo informe a otros marcos conceptuales, entrelazando los conceptos con lo aséptico e impersonal, utilizando nylon y miraguano para trabajar sus piezas. Donat, explica su obra en una entrevista con Marina Marcos en 2017, definiendo lo abyecto como aquello que, abandonado en su estado natural, automáticamente representa lo que el ser humano reprime, a pesar de que lo abyecto abarque todo.

Lo informe junto con lo abyecto sería lo que crea esta especie de diálogo silencioso entre el sujeto y el objeto, entre el espectador y la obra, en el cual el individuo se pregunta qué es lo que está viendo, porqué está ahí, si realmente existe, o si tiene derecho a existir porque con lo abyecto entramos en una deshumanización o infravaloración de algo por ser sucio o simplemente porque nos molesta (entrevista para *El Mundo*, España 2017).



Fig. 12: Sarah Lucas. *Bunny Gets Snookered #1*, 1997. Medias, plástico y técnica mixta.

4.2.1. EXPANSIÓN Y LÍMITES DE LA REPRESENTACIÓN

Es interesante reconocer que como Kristeva, muchas artistas, además de trabajar con la idea de abyección y corporalidad, la relacionan con la idea de la expansión y los límites de la misma. Sarah Lucas (Fig. 12) evoca al cuerpo en su complejidad física, desde sus representaciones viscerales y antropomórficas (extremidades, senos y falos) donde es de interés, revisar las representaciones corporales a través de estereotipos sexuales. La artista plantea sus piezas buscando dinámicas sexuales implícitas entre observador y observado. La obra de Lucas busca expandir estos límites de la representación del cuerpo al cuestionar la manera en que entendemos y nos relacionamos con aspectos inherentes a la experiencia humana, como la sexualidad, la enfermedad y la muerte.

En cuanto se busca analizar los límites de representación corporal, parece ser que es un tema que preocupa en general al arte contemporáneo, ya que muchas artistas y pensadoras plantean diversas alternativas en torno a estos límites. Aunque suponga un tema aparentemente efímero, en constante mutación y desbordamiento, es muy interesante ver el punto de vista de diferentes propuestas artísticas y teóricas que plantean estas problemáticas.



Fig. 13: Lucía C. Pino. *Anheló 1*, 2021. Metal, fluorescente, metacrilato, resina de poliéster, fibra de vidrio, acero, plata, tensores.

Lucía C. Pino (Fig. 13) es una artista que trabaja desde la escultura para remitir a la expansión de la representación corporal, C. Pino genera revestimientos que recrean grandes cuerpos no canónicos, cuerpos frágiles y vulnerables. Las secciones sólidas se enfrentan a volúmenes ligeros que recuerdan la idea de un esqueleto con su armadura. La artista sostiene que la representación corporal, tiene relación con su capacidad de transformación, de mutación. Con sus piezas, se busca convertir el espacio expositivo en un lugar que está en un continuo fluir, cuyo única constante es el cambio, celebrando el continuo devenir del cuerpo y la expansión cambiante de sus posibilidades.

Estos enfoques, entonces, nos hacen cuestionarnos cuáles son los límites de la piel, del yo, y si es verdad que éstos límites deben coincidir con las delimitaciones del propio cuerpo. Otros artistas que remiten a los límites y cómo el cuerpo se expande para tomar otros elementos artificialmente creados por el ser humano, para complementar esta representación, son Rebecca Horn (Fig. 14) y Sterlac (Fig. 15). Ambos, desde la utilización de diferentes materiales, plantean el concepto de cuerpo expandido y los cambios de conciencia por medio de las alteraciones perceptivas y físicas en el propio cuerpo. Es de interés, en este punto, relacionar ambas formas de trabajo, ya que comparten un interés por las prótesis y la finitud del cuerpo.



Fig. 14: Rebecca Horn, 1972, *Finger gloves*, tela, metal, madera.

Estas propuestas exploran su relación con el entorno, intensificando y multiplicando sensorialmente los datos de los sentidos, en la pieza de Horn, con las manos, mientras que en la de Sterlac, con la piel. En estas dos performances se presentan las prótesis como herramienta que finalmente extienden la experiencia corporal, donde en el caso de Sterlac, se cede incluso parte del control de la movilidad del cuerpo, buscando remitir al elemento fundamental que sería el entorno en proceso de definir las limitaciones y las representaciones del cuerpo. Estos dos referentes juegan con la idea de lo artificial, cohabitando con lo natural, cuerpo y artefacto volviéndose uno. Es de interés, pues, reconocer cuáles materiales y poéticas utilizan en diferentes propuestas para ampliar esta idea de construcción del cuerpo artificial, aunque luego llegue a fusionarse, mediatizando un sentido básico de la naturaleza, que es el tacto.

Ella no puede asirlo totalmente, pero el entorno tampoco puede tocarla en su totalidad: prótesis que es extensión, pero también es barrera, la abertura de la piel y de la percepción es contenida por el artefacto. Esa totalidad que la artista pretende abarcar con su propio cuerpo, no es posible porque el mismo presenta un límite ante el espacio, por lo tanto, la amplificación por medio del arte es la única posibilidad de apertura (entrevista de Vaquero Diaz, 2020).



Fig. 15: Stelarc, *Reclining StickMan*, 2020. Metal, goma neumática, motor.

Finalmente, es de utilidad reconocer de este conjunto de artistas, que estas expansiones de lo corporal, al sobrepasar sus límites, van transformándose hacia lo híbrido. Lo híbrido como un cruce del lenguaje donde el cuerpo, la línea, es espacio, el tiempo, el movimiento y la forma trabajan no solo con posibilidades motrices, sino sobre todo la corporeidad en constante mutación y redefinición. La extensión del cuerpo explora el equilibrio entre corporeidad en desbordamiento y el espacio que ocupa.



Fig. 16: Louise Bourgeois. *Avenza*, 1968-1969. Látex y fibra de vidrio.

4.2.2. NATURALEZA Y ARTIFICIO: LO HÍBRIDO EN LO SOMÁTICO

Tras reconocer que algunas ideas para ampliar los límites de la representación del cuerpo parecen estar ligados a la idea de híbrido, esto supone que se genera una mezcla entre naturaleza y artificio. Si entendemos por artificio cualquier producción humana, ¿podríamos decir que la modificación corporal que aspira a ciertos cánones son un artificio?.

Lo híbrido plantea entender naturaleza y artificio no como dos componentes diferenciables, sino como unidad, desde una nueva percepción de algo inseparable. Algunos artistas han buscado remitir a los conceptos antes mencionados, denunciando una situación donde las novedades tecnológicas se adelantan a la propia capacidad de asimilación de la sociedad que las genera y consume.

Louise Bourgeois (Fig. 16) con la creación de su pieza *Avenza*, reflexiona sobre el cuerpo, la naturaleza y el artificio en la propia representación de este. Explica mediante formaciones agrupadas, simultáneamente conectadas y separadas que emergen de los pliegues, que nuestro propio cuerpo es una figuración que se identifica de dos maneras, la primera como un paisaje vertido (habla del tipo de material que usa para hacer la pieza, en este caso, el látex) que no puede controlar; y la segunda, como un tipo de paisaje esculpido y cortado, definido y creado por ella misma. Con este tipo de relaciones entre los materiales y los significados atribuidos a ellos, Bourgeois propone la representación del cuerpo como un espacio donde habita más de una versión del mismo.

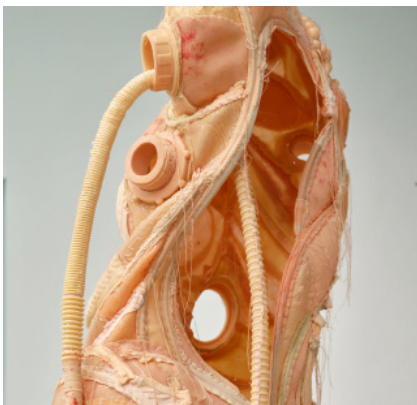


Fig. 17: Yuyu Wang. *Trifoliate orange*, 2022. Sujetador, silicona, acrílico y aluminio.

En este sentido, son ilustrativas las propuestas de diversos artistas que, realizando una aproximación a los límites de lo que es natural y artificial dentro de lo corporal, se han acercado al cuerpo desde una cohabitación de los dos conceptos dentro de nuevas representaciones de lo somático. Muchos artistas actualmente abordan la desintegración de los conceptos e ideas hegemónicas de corporalidad y los fundamentos que la sustentan, además de replantear las concepciones del cuerpo en relación con lo humano como concepto.

Otra artista que desarrolla los temas antes mencionados, es Yuyu Wang (Fig. 17). La práctica creativa de Wang se centra en el estado de fluidez entre el cuerpo y los objetos. Ella sitúa su perspectiva en una era de avances industriales y tecnológicos, en la cual utiliza el cuerpo como herramienta para buscar y captar el aura confusa y caótica que emana del cuerpo humano, haciendo alusiones a la tensión que existe entre la fragilidad del humano ante la tecnología, y a la vez su fortaleza. Utiliza silicona, tela y metal para construir un armazón desvinculado del cuerpo, pero a la vez



Fig. 18: Anaïs Gauthier, *Opération Stase*, 2023. Tela, textiles, cables de plástico, motor, agua, materiales diversos.

unido. Las esculturas de la artista evocan a una dualidad entre lo familiar y lo desconocido, utilizando elementos que remiten a lo humano.

Anaïs Gauthier, con su proyecto *Opération Stase* (Fig. 18), plantea también una posibilidad de cohabitación entre materiales tan viscerales como industrializados. Gauthier nos sumerge en un entorno aséptico, a medio camino entre lo mecánico y lo orgánico. En su instalación, se presentan cuerpos dañados, fragmentados e imperfectos, que habitan en esta arquitectura. Cada pieza propone una paradoja de lo híbrido, a través de la metamorfosis de lo corporal y sus posibles mutaciones. Sumergidos en un espacio contaminado e industrializado, los organismos que representan las piezas remiten al fracaso de las máquinas y su imperativa fusión con los cuerpos, dos entidades que parecen converger dentro de la obra. Finalmente, la idea es transformar el vocabulario industrial para cuestionar la alteración de los cuerpos e intentar repararlos desde el ámbito de los cuidados, además de reflexionar sobre la fragilidad de nuestros propios cuerpos. Berenice Olmedo (Fig. 19) relaciona el concepto de hibridación en el cuerpo, con la generación de nuevas y antiguas tecnologías.



Fig. 19: Berenice Olmedo, imagen de la Instalación *Hic et Nunc*, 2022. Metal, plástico, tornillos, Kunsthalle Basel.

Más allá de que sea solo el cuerpo el que está mediado, yo considero que es la vida misma la que está mediada por tecnologías. Yo tomo la tecnología desde su acepción etimológica, logos de la technē, es un saber-hacer, es un conocimiento práctico. Y como conocimiento práctico, yo considero que caminar erguido es una tecnología—escribir y saber hablar también son tecnologías. De esa manera, considero que la vida está mediada por tecnologías médicas, farmacéuticas, políticas, sociales, económicas (entrevista para *Art21*, por Camila Palomino, Septiembre 2023).

Olmedo es una artista mexicana que es conocida por sus esculturas y objetos provenientes de lo biomédico, en los que integra prótesis y órtesis. Una órtesis es un dispositivo diseñado para mejorar la función biomecánica, fomentar una alineación adecuada de las articulaciones o proteger una extremidad existente. Esta artista, denuncia lo estandarizado del cuerpo y explora hasta qué punto las modificaciones externas son esenciales para la existencia humana. Al basarse en formas y materiales del ámbito médico, cuestiona, además, la búsqueda de la eficacia y la perfección de lo artificialmente creado. Sus esculturas motorizadas, suspendidas de cables, son translúcidas, corpóreas y tecnológicas, tiemblan, se curvan y se retuercen remitiendo a lo orgánico, a la vez que a lo artificial. La elección de *Hic et Nunc* (aquí y ahora, en latín) como título de las obras y de la exposición insiste en que, existe una necesidad urgente de replantearse la definición de lo humano en el momento presente.

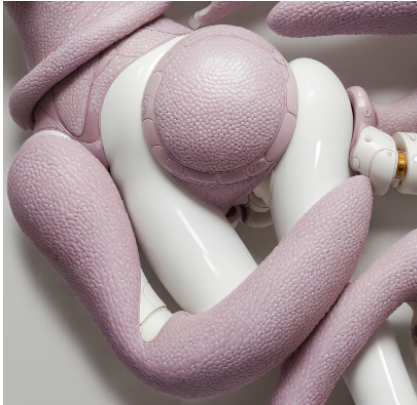


Fig. 20: Nastplas. *XyPHo*, 2023. Ilustración digital.

Desde el diseño, y la ilustración digital, también se ha puesto en cuestión si el cuerpo más que un ser orgánico existe ya como híbrido entre artificial y naturaleza. NastPlas es un dúo internacional de artistas formado en 2006 por el ilustrador Fran R. Learte 'drFranken' y la directora creativa Natalia Molinos. Combinando elementos digitales y patrones abstractos, desarrollan piezas con una estética inspirada en las leyes de la naturaleza, las formas de la ciencia, la ingeniería, la arquitectura, el pensamiento, la indagación y la investigación científica.

El proyecto *XyPHo* (Fig. 20) se centra en un diálogo entre lo humano y lo artificial, contraponiendo a la vez que cohabitando biología y tecnología. La fusión de elementos orgánicos y tecnológicos busca cuestionar nuestras comprensiones sobre anatomía y plantear reflexiones sobre el potencial transformador de la biotecnología en nuestra existencia. La esterilidad de la biotecnología se entrelaza con la fragilidad de lo orgánico, creando un contraste que expone la lucha de la humanidad por superar sus propias limitaciones. Nastplas finalmente, propone en sus piezas, una simbiosis en la que lo natural y lo creado convergen armoniosamente. A través de las cuales busca remitir a nuestra relación con la tecnología y la reconfiguración la esencia de la vida humana.

En conclusión, artistas como los antes mencionados y muchos otros se han valido de estrategias plásticas como la experimentación con los materiales, haciendo alusiones el cuerpo, la carne y lo visceral, además de lo plastificado y otras soluciones tecnológicas. Es de interés reconocer sus planteamientos para plasmar la hibridación que se viene dando en las representaciones de lo corporal, cuyo significado está siendo constantemente construido mediante el entorno en el que vivimos, y, por tanto, relacionado con la era actual digital. Por todo esto, constituyen un importante referente para el desarrollo de nuestra investigación, ya que durante todo el proceso de elección de materiales y desarrollo de la práctica artística, se han consultado tanto por la materialización de las piezas como por sus planteamientos teóricos y reflexivos. Ha sido de mucha utilidad analizarlos y reconocer similitudes, buscando ampliar siempre las posibilidades plásticas de la obra y experimentar con materiales para generar simbologías y hacer alusiones.

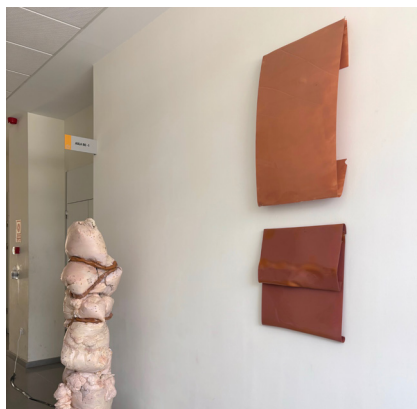


Fig. 21: *Híbrido, Artificial Y Artificial II*, 2024. Montaje para PAM!24 XII Muestra de producciones artísticas y multimedia.

5. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En este capítulo de producción artística, se mostrará el proceso de evolución y desarrollo del proyecto en orden cronológico, incluyendo sus antecedentes para poder contextualizarlo. Después, tras introducir el tipo de trabajo de producción en serie, se abordarán una serie de cuestiones materiales y formales que son comunes a las piezas realizadas. Posteriormente, se explicarán los procesos técnicos como la modelación de las piezas y cómo se trabajan los moldes, describiendo cómo se abordaron y finalizaron las piezas. Tras introducir el apartado de materiales, se hará una breve descripción del material predominante de la obra, la resina de poliuretano, además de otros materiales importantes para el desarrollo de la serie. El interés por incorporar a la obra un elemento lumínico, nos lleva a analizar los motivos por los que se relaciona la iluminación artificial con lo intangible de una era digitalizada, teniendo esto en cuenta, se experimenta con la poética e inmaterialidad de la luz artificial, además de investigar sus interacciones con materiales tangibles como la espuma y el plástico.

Para finalizar, se mostrarán las diferentes series realizadas a lo largo del proceso creativo, presentando las piezas seleccionadas para el proyecto expositivo, además de otras obras que han constituido alternativas o ramificaciones del proceso de búsqueda. Todas las series están resueltas, incluido lo que presentamos como antecedentes, de manera más o menos consciente, con el mismo denominador común ya descrito en el marco teórico sobre una alteración artificial del cuerpo sometido a las tensiones ejercidas por diferentes estéticas, constructos y tecnologías. Durante todo este planteamiento práctico, interesa desarrollar este proyecto, generando relaciones matéricas y poéticas, en donde, a través de estas, se analice la representación de una construcción corporal híbrida. En la que cohabiten y a su vez se contrapongan, elementos que remitan a lo carnal, a lo orgánico, a lo visceral, además de lo artificial, lo plastificado, lo tecnológico y lo sintético. Todo esto, se plantea en el desarrollo de las piezas, con la finalidad de cuestionar la relación que existe entre lo orgánico y lo artificial dentro de representaciones corporales, además de sus formas de configurar y amoldar los cuerpos bajo estas premisas.

Finalmente, tras explicar y dividir las series se incluye un apartado donde se mostrarán diferentes pruebas y experimentaciones con los materiales, además de sus diferentes soluciones. Podemos decir, entonces, que la práctica artística busca analizar y articular, de manera crítica y reflexiva, la producción de significados mediante la visualidad de la propia representación corporal artificialmente construida.



Fig. 22: Serie Retratos, 2023.

5.1. ANTECEDENTES

Durante el curso 2022-2023, se llevó a cabo el proyecto que culminó en la serie *Cuerpo Sometido: La carga de lo femenino a través de la expansión de la pintura*, en el cual se analizaron algunos conceptos que sirvieron de punto de partida para contextualizar y decidir el desarrollo del actual proyecto. Durante su realización, se reconocieron formas de representación reductiva en torno a la imagen del cuerpo, interpretándolo principalmente como objeto estético y sexual, mercantilizado y en constante búsqueda de ajustar su corporalidad a un modelo imposible, donde finalmente, el cuerpo deviene en imagen artificial de sí mismo.

Dicha obra, además de acercarnos al marco conceptual de este proyecto, funcionó de bagaje matérico y metodológico, al buscar jugar con relaciones y jerarquías entre lo orgánico, desbordado e imperfecto, en contraposición a lo liso, sintético y constreñido. Realizando así, alusiones a lo natural y corporal con el uso de la espuma de poliuretano, y a una representación artificial del cuerpo con el uso del plástico, creando piezas con capacidad de amoldarse. Esta forma de trabajar con la materialidad y poética de los materiales, se mantiene durante el proyecto actual, sirviendo para hacer alusiones y remitir a los conceptos englobados.



Fig. 23: Exposición *Cuerpo Sometido*, abril 2023.



Fig. 24: Alessandra Saco-Vertiz, *Constricción I*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano y acrílico sobre plástico, 90 x 75 x 50 cm.

Con toda esta producción, se llevó a cabo la exposición individual *Cuerpo Sometido*, que se realizó en el Espai Llimera, en abril del 2023 (Fig. 23), En donde se buscó una aproximación a la idea de un montaje en el cual se generen diálogos entre las piezas. Esta forma de exponer las piezas, es importante ya que algunas se mantienen en el siguiente proyecto expositivo, junto a las nuevas incorporaciones.



Fig. 25: Alessandra Saco-Vertiz, *Ballestrinque i*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano y acrílico sobre plástico, 46 x 36 x 15 cm.

5.2. CONSTRUCCIONES DE LA IMAGEN CORPORAL. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

En este apartado, se expondrá todo el proceso de realización de las tres subseries que comprenden todo el proceso de producción artística a lo largo del máster. Los resultados se han agrupado en subseries en base a un periodo de tiempo específico y a características plásticas compartidas entre las obras. Por ejemplo, algunas se caracterizan por el uso de materiales particulares que se introdujeron, o por la presencia recurrente de ciertos conceptos. Las series están expuestas en orden cronológico, empezando por la serie *Nudos y tensiones*, resultado de la continuación de la idea de tensar y someter a las piezas, que se venía realizando desde la serie *Ballestrinque*, que puede verse en la Figura 25 y forma parte de los antecedentes del proyecto.

Las obras de la serie *Construcción* se realizaron de forma simultánea. En esta, se sigue buscando jugar con las relaciones generadas entre los elementos y materiales, para aludir a conceptos como la modelación corporal, el desbordamiento de lo orgánico y natural frente a lo artificial, y las posibles jerarquías que se puedan manifestar de esta manera dentro de las piezas. En las cuales se remite a lo comprimido y a lo que se mantiene en continuo estado de construcción y adaptación a un molde.

Por último, se presentará la serie *Híbrido*, en la cual se busca hacer hincapié en la coexistencia de los elementos orgánicos, voluminosos y viscerales de lo corporal, además de lo construido artificialmente, sintético, liso y pulido de lo digitalizado. En esta serie se introduce el uso de las tiras de neón LED como material que busca remitir a la pantalla y a la era digital, además de aludir a ellas como vías de generación y consumo de posibles representaciones del cuerpo.

En general, todas las series plantean un diálogo constante entre los materiales, en el cual muchas veces solo interactúan el uno con el otro, sin mostrar jerarquías muy claras, pero otras veces, se puede ver un sentido de dominancia. En algunas piezas es un material el que modela, ciñe y somete al otro. El uso de los materiales y sus dinámicas buscan aludir a las relaciones entre lo somático, corporal y voluminoso de la espuma de poliuretano, versus lo artificial y extremadamente sintético del poliestireno, y el modo en que un material puede ceder ante las constricciones y restricciones del otro. Creemos que es importante establecer, como estrategia dentro de todo el proceso la fragmentación, utilizando este recurso para representar al cuerpo, tomando la parte por el todo. Dando coherencia formal al conjunto.



Fig. 26: Gama cromática desde el blanco, ocre, amarillo cadmio, rojo cadmio, tierra sombra tostada, rojo indio y carmín.

En los siguientes apartados se verá el proceso de elaboración las obras, las pruebas con los materiales, los acabados de de las piezas y una revisión técnica del material base de las series: la espuma de poliuretano. Finalmente, se mostrarán los resultados de las obras, algunas de las cuales fueron mostradas en la exposición *Cuerpo Sometido II*. Las piezas pueden verse en las Figs. 48 a 74.

5.3. PROCESOS Y MATERIALES

En este apartado, se verán algunas características de la obra como es la gama cromática y el tipo de pintura. Después, se razonará el motivo del uso de la espuma de poliuretano y sus características técnicas, su composición y su comportamiento. A continuación, se explicarán los procesos de conformación de las piezas y el criterio para la elección de los moldes. Se continuará con un catálogo de registros de la espuma, y para finalizar, se desarrollará un apartado dedicado al elemento material añadido recientemente: los neones y la luz artificial.

Inicialmente, ya que trabajamos con la idea de cuerpo fragmentado, se creyó conveniente, mantener una gama cromática que unificara la serie, a la vez que remitiera a lo corporal desde diferentes perspectivas. Los tonos, muy similares pero con ligeras variaciones entre ellos, buscan referir lo carnal, lo visceral y lo orgánico dentro del cuerpo. Mantener las diferencias tonales nos pareció oportuno para hablar del cuerpo como conjunto. Los tonos se seleccionaron pensando en los diferentes registros de la piel, de la carne e incluso de los órganos, referentes principales para definir los colores de cada pieza. En la Figura 26 podemos ver una imagen de la gama de la que se partió para buscar los tonos de las obras.

La pintura utilizada, como en *Cuerpo Sometido*, fue acrílica, utilizándola del mismo modo: por su buena adherencia sobre la espuma, facilidad en el secado, su resistencia y cobertura sobre las texturas generadas por la espuma. Cuando la espuma se ha endurecido y curado, se separa del molde y ya se puede pintar con los acrílicos (Fig. 32). Se le da como mínimo dos capas, pero si la textura conseguida es muy porosa, se le dan hasta cuatro capas. Por lo general, separar la pieza de su molde resulta muy fácil, ya que las propiedades del plástico hacen que casi no haya adherencia.

Para el proceso de pintar las piezas, la pintura acrílica se va añadiendo por capas, empezando por una más líquida y pasando después a capas cada vez más densas, aunque muchas veces se alterna, ya que al hacer zonas con tonalidades diferentes, es posible que se requieran capas diluídas también al final del proceso. Esta pintura se diluye con agua y se trabaja con pinceles de pelo fino, ya que su sedosidad y tamaño es lo ideal para



Fig. 27: Proceso de pintura de las piezas en el taller, 2023.

llegar a todas las rugosidades y concavidades de las piezas. El uso de otro tipo de aplicación de la pintura fue descartado, se hicieron algunas pruebas con spray, pero el resultado fue demasiado uniforme, no dejando que se crearan variaciones en las tonalidades de de las piezas. En la Fig. 27 se puede ver el proceso antes mencionado.

La pintura acrílica fue escogida también por el acabado mate que tiene sobre la espuma, donde no interesó que compitiera el brillo de la superficie con la cantidad de elementos visuales tales como la textura, los pliegues, el volumen y la fisicidad de las piezas. Por este motivo, tampoco se planteó utilizar ningún barniz sobre las mismas. El acabado mate del acrílico, finalmente potenció el efecto textural de cada obra, dejando que la expresividad de la espuma sea lo más importante. Sobre la gama de tonalidades, como podemos ver en la Fig. 26, se utilizó una base de tonalidades cálidas como el rojo indio, el rojo cadmio, el amarillo cadmio, la tierra de siena tostada, el ocre y el blanco. Partiendo de estos, se añadió ocasionalmente un verde esmeralda o un azul ultramar. Para llegar a cada tono deseado, se fue mezclando la pintura en un recipiente, añadiendo colores poco a poco hasta que el tono y la cantidad prevista fueran correctos. De la mezcla original, se fueron haciendo variaciones, para ir dando algunos toques que consiguieran que el color no sea uniforme en toda la pieza.



Fig. 28: Proceso del modelado de las planchas de poliestireno con pistola de calor en el taller, 2024.

El poliestireno (vidrioplástico) fue trabajado con acrílicos por el mismo motivo, al pintar una de las caras de la plancha, el acabado fue mate por un lado y brillante por el otro. Esto permitió jugar con la dualidad de ambas caras material, además de sus poéticas y su relación con el discurso. En la Fig. 28, podemos ver como se trabajó la modelación del plástico, se utilizó una pistola de calor para derretir y convertirlo en maleable, pudiendo así escoger la forma con la que se quedaría tras enfriarse. Los guantes fueron necesarios debido a las altas temperaturas a las que se trabajó, además de una mascarilla por los olores generados al quemar el plástico.

5.3.1. RESINA SINTÉTICA: EL POLIURETANO

Tras realizar una búsqueda de materiales y soportes se realizaron pruebas experimentales con ellos (espuma de poliuretano, diferentes tipos de plásticos como planchas de poliestireno o bolsas). Se eligió la espuma de poliuretano por su tendencia a desbordarse, su relativa facilidad de modelado y su expansión, adquiriendo formas viscerales, consiguiendo de este modo que finalmente remita a lo corporal.

El poliuretano es una resina sintética termoestable, utilizado en la composición de muchas pinturas sintéticas de alto rendimiento como las de los coches, pinturas de suelo, espumas y materiales elásticos. Existen diversos tipos de resinas de poliuretano: los elastómeros de poliuretano, las planchas mecanizables, las resinas de poliuretano y las PU espumas bi-componente, siendo esta última la elegida para realizar las piezas.

Estas espumas de poliuretano bicomponentes presentan unas excelentes propiedades aislantes. Se emplean para producir paneles de aislamiento prefabricados, siendo muy utilizados en la industria de la construcción. La versatilidad de estas espumas de poliuretano rígidas, junto con sus propiedades de aislamiento, fuerza estructural, y actuación de adherencia, hacen que sea un material muy utilizado y además ideal para lo que se buscó, piezas que pudieran ser modeladas fácilmente, pero que después mantengan una rigidez que permita transportarlas y trabajarlas sin problemas de fragilidad.

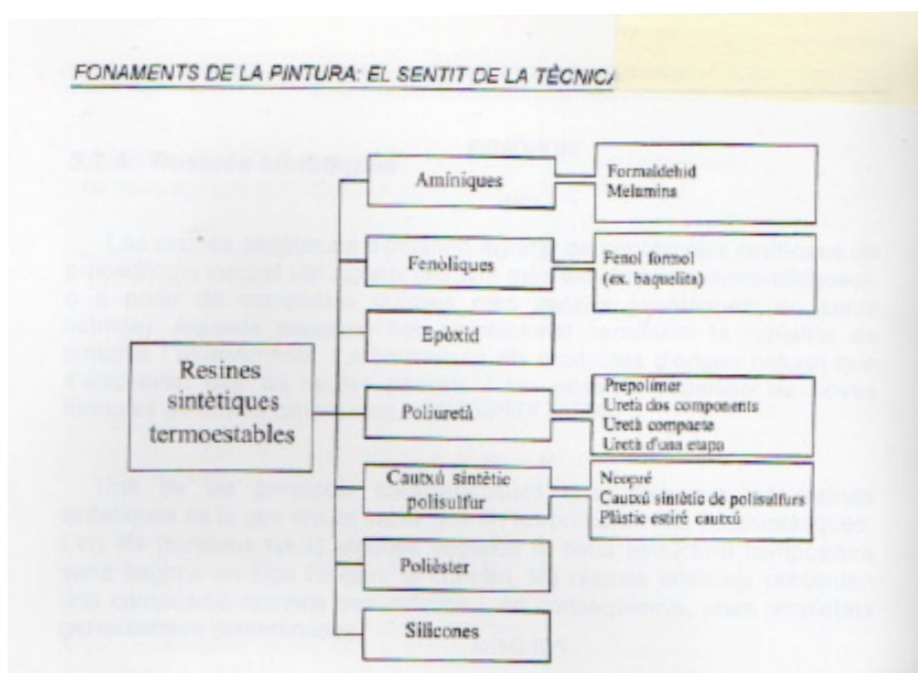


Fig. 29: Imagen de *Fonaments de la pintura, el sentit de la tècnica : assignatura, Tècniques i llençatges pictòrics, PID núm. 94, bloc temàtic I*. Universitat Politècnica de València (2000, p. 72).

8.2. Controles de la exposición

8.2.1. Controles técnicos apropiados

Controles técnicos apropiados:

El puesto de trabajo ha de estar bien ventilado.

8.2.2. Equipos de protección personal

Símbolo/s del equipo de protección personal:



8.2.2.1. Protección de los ojos y la cara

Protección ocular:

Gafas de seguridad (EN 166)

Fig. 30: Información obtenida del documento/ficha de datos de seguridad del fabricante de la espuma utilizada, 2024.

Para el uso y aplicación de este material resulta imprescindible seguir las normas e indicaciones del fabricante: En la Fig. 30 se verá información de seguridad del fabricante.

- Llevar un equipo de protección individual.
- Mantener alejado del calor, de superficies calientes, de chispas, de llamas abiertas y de cualquier otra fuente de ignición.
- No pulverizar sobre una llama abierta u otra fuente de ignición.
- No perforar ni quemar, incluso después de su uso.
- Evitar el contacto durante el embarazo/la lactancia.
- No respirar los vapores, el aerosol, la niebla.
- Utilizar únicamente en exteriores o en un lugar bien ventilado.
- Evitar el contacto con los ojos y la piel.
- No comer, beber ni fumar durante su utilización.
- Lavarse las manos después de cualquier manipulación.

A partir de la experimentación en el taller, en el proceso de elaboración de las obras, hemos establecido una tabla técnica (Fig. 31) con las características y observaciones en el uso de este material.

Características	Poliuretano	Observaciones
Componentes	Éter dimetilico, Propano, Isobutano (Gas propulsor), Ácido isocianico, Polimetilenopolifenileno éster, Alcanos	Se usa para aislar, construir y fijar
Método de expulsión	Cánula (usar boca abajo)	Existen otros métodos como la pistola
Presentación del producto	Mezcla	Expansión por reacción química
Tiempo de secado	Mínimo 24 horas	Depende también del molde y su grosor
Soporte apto para	Acrílicos	La pintura acrílica se adhiere bien
Estado físico	Líquido y sólido	En su estado sólido resiste muy bien a la humedad e interperie
Color	Amarillento, variable	Al estar seco, cambia a un tono más claro
Moldes posibles	Plástico, telas.	Las superficies deben ser lisas y no rugosas, pues si no, no se despega ni mantiene su forma
Inflamabilidad	Extremadamente inflamable	Rápidamente se corroe y quema
Medios de extinción apropiados	Agua pulverizada, polvo seco, limpiadores de espuma	Existen espumas resistentes al fuego

Fig. 31: Alessandra Saco-Vertiz, Tabla de características y observaciones de la espuma de poliuretano, 2024.



Fig. 32: Extracción de la pieza del molde, espuma sin pintura, 2023.

5.3.2. MOLDES Y MODELACIÓN

Para moldear la espuma, se hicieron pruebas con distintos materiales que podrían funcionar como moldes. Las bolsas de plástico fue la opción que más se utilizó, aunque en algunas piezas se utilizaron telas y medias de nylon. Las condiciones tenidas en cuenta para la elección del material, fue la facilidad de extracción de la pieza y la no adherencia. En la figura 37 se puede observar la facilidad que dio el uso de este material para separar la pieza del contenedor, y cómo la bolsa mantuvo perfectamente las tensiones a las que fue sometida la espuma, ayudando a que finalmente adoptara las formas planteadas.



Fig. 33: Modelado de pieza en el taller, *Tensión II*. Se utilizaron telas, plástico grasas y una superficie plana, 2023.

La modelación (Fig. 33) se realizó escogiendo el molde y vertiendo la espuma desde el envase del producto usando como boquilla una cánula, posteriormente se establecieron las fuerzas a base de anudados para que la espuma tomara una forma concreta, y algunas veces se fijó la pieza a la pared. Otras veces se buscó una posición específica para que durante el momento de expansión no cambiase la forma. Este proceso está controlado por elementos como sería modelar la pieza, aunque a su vez se juega con el azar, ya que, a veces es imposible saber si la forma de la pieza va a quedar como se ha planteado inicialmente, ya que el factor de crecimiento y expansión del material es impredecible. Debido a que son dos componentes, se debe tener en cuenta que con la reacción química, el material aumenta su tamaño hasta completar el vacío del molde, o desbordarse.



Fig. 34: Alessandra Saco-Vertiz, Preparación del molde y su interior, paso previo a introducir la espuma, 2023.

En las imágenes (Fig. 34, 35 y 37) , se puede observar imágenes del proceso de modelado y vaciado, así como la modelación de otros materiales como el poliestireno (vidrioplástico). Hay que señalar, después de modelar, la necesidad de dejar un tiempo de secado antes de seguir con la pieza, ya que según el grosor del molde y la aireación de la espuma, se dejan pasar más o menos días para el vaciado de la pieza. Estas se mantienen en el molde por un tiempo mínimo de 24 horas.

Para algunos de los moldes de piezas más grandes (Fig 34), se usaron diferentes tipos de relleno, como gomaespuma. Esto se probó para abultar más la pieza y así, utilizar menos espuma de poliuretano.

En la figura 35 se muestra otro enfoque para modelar las piezas. En este caso, se comenzó dando forma a la pieza sujetándola y atándola para mantenerla en su lugar y evitar que se expandiera libremente. Luego, la pieza se dejó colgando sobre una estructura, permitiendo que adoptara formas que, gracias a la gravedad, quedaron finalmente fijadas.



Fig. 35: Alessandra Saco-Vertiz, Modelación de la pieza, usando una estructura y la gravedad, 2023.

Cada pieza fue abordada de manera diferente, adaptando el modelado a las necesidades específicas. Por ejemplo, para algunas piezas de mayor tamaño, como *Construcción I* (Fig. 36), se diseñó una estructura inicial con tablas de DM para crear un soporte vertical que pudiera colgarse en la pared antes de continuar con el paso de verter la espuma. Posteriormente, se aplicaron varias capas de espuma, se incorporaron planchas de poliestireno y se trabajó en cada capa de forma detallada. En la figura 36, se observan las primeras capas y una parte del proceso de pintar la pieza. Cabe reconocer, que cada pieza realizada, supuso una mejor comprensión del material con el que se trabajó, además de una mejora en el manejo con los mismos.



Fig. 36: Alessandra Saco-Vertiz, Proceso del vertido y pintado de la de espuma, capa 1 en pieza *Construcción I*, 2023.

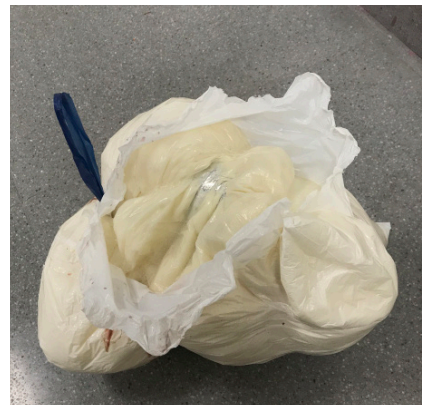


Fig. 37: Alessandra Saco-Vertiz, Extracción de la pieza del molde, en este caso una bolsa de plástico, 2023.



Fig. 38: Textura generada por tipo de bolsa gruesa, 2024.



Fig. 39: Textura generada por arrugas en la bolsa durante el proceso de modelado, 2023.



Fig. 40: Textura generada por tipo de medias B, el poliuretano pasa ligeramente a través de las medias, 2024.

5.3.3. MUESTRARIO DE REGISTROS

El objetivo de este análisis es catalogar y diferenciar algunas de las texturas que dejan sobre la espuma, los diferentes moldes utilizados en la modelación y vaciado de las piezas. Se analizarán los resultados obtenidos con moldes de plástico, bolsas y medias de nylon, destacando las características de cada textura y su impacto en el acabado final. El uso del acrílico y su acabado mate, además, fue un factor importante para conseguir que estas texturas se acentúen.

En la Fig. 36, podemos observar cómo después del modelado a través del plástico, se mantuvieron visibles zonas donde se aplicó presión, marcando relieves profundos y creando ondulaciones irregulares. Además, se puede reconocer que la bolsa que se utilizó de molde, fue gruesa, ya que no presenta arrugas muy marcadas, ni huellas demasiado visibles. A diferencia de este tipo de acabados, podemos ver cómo, en la figura 39, se aprecian múltiples rugosidades en la superficie de la espuma, generadas por arrugas en la bolsa contenedora. Esto se mantiene así, ya que al secarse la espuma con una bolsa muy fina, la bolsa se humedece demasiado rápido y se arruga, marcando de esta manera todas las huellas o textura que tenga la bolsa.

Como antes se ha mencionado, se puede reconocer, entonces, que el grosor del plástico determina la rugosidad de la textura, moldes de plástico grueso generan texturas más lisas (Fig. 36), mientras que los de plástico fino producen superficies más rugosas (Fig. 39).

Otra posibilidad probada, fue utilizar medias de nylon para el modelado, (como se puede observar en la Figura 40 obteniendo una textura que al pasar por los huecos de la tela, queda parecido a lo que identificamos como piel de gallina. Este material utilizado en algunas de las piezas, supuso un mayor descontrol y juego con el azar, debido a que no se sabía nunca, cuánta parte de la espuma proyectada por la cánula, iba a mantenerse dentro del molde, y cuánta se iba a colar por los agujeros y desbordarse a través de la media. A pesar de la dificultad técnica para trabajar con este molde, se obtuvieron buenos resultados, pudiendo trabajar bien con la parte de la espuma que se mantuvo dentro, y pudiendo integrar a la pieza posteriormente, algunas zonas que se desbordaron.

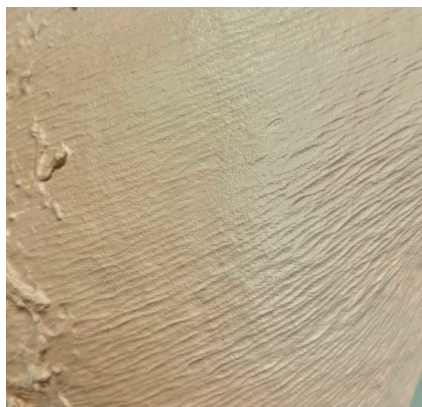


Fig. 41: Textura generada por tipo de medias A, las rayas se generan por el patrón de las medias, 2024.

En la Fig. 41, se puede observar la textura que deja otro tipo de medias, ya que se hicieron pruebas con dos tipos de medias de nylon, unas con una textura más marcada y dispuesta de manera horizontal, y otras con una textura menos visible y en horizontal. En el caso de la Fig. 41, se utilizó la primera opción, con lo cual al retirar la media, la pieza obtiene las rugosidades del material utilizado. En esta pieza, fue de interés manter esta textura, ya que recuerda a la piel arrugada, marcando su carácter rugoso e imperfecto.



Fig. 42: Textura generada por el contacto de la espuma con una tela, 2023.

En la Fig. 42, por otro lado, podemos ver moldes con un acabado muy diferente. Se ha observado, que cuando lo que contiene la espuma es tela, se realizan cortes más exagerados, y no se modela bien la zona, sino que se reduce la expansión de esta por el área. Para esta pieza (Fig. 41) se utilizó una bolsa de plástico, pero además tela por dentro. Entonces, se puede ver cómo en la zona en la que se unen, se marca una separación, la espuma no sobrepasa la tela ni la cubre, ya que ésta funciona de barrera y no le permite continuar expandiéndose.

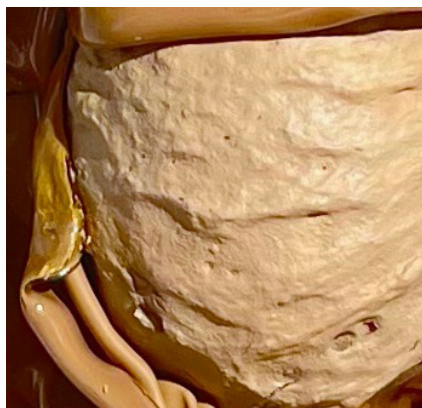


Fig. 43 Detalle de *Construcción I*, 2023.

Para finalizar, añadimos un detalle de la Pieza *Construcción I* (Fig. 43), en donde se utilizó espuma, pero también planchas de poliestireno. Estos pliegues a la izquierda de la imagen, fueron conseguidos derritiendo el plástico, utilizando una pistola de calor. Para maniobrar con las altas temperaturas del plástico, fue necesario utilizar guantes, y herramientas metálicas que permitieran modelar el plástico cuando estaba caliente sin quemarnos. Al derretir y modelar el plástico, se consiguieron texturas lisas y brillantes por el lado que no había sido pintado, a la vez que porosas y con acabados mate en las zonas por donde se había aplicado acrílico. Una vez caliente, este tipo de poliestireno fue muy fácil de dar forma, aunque al enfriarse muy rápidamente, el modelado se tenía que conseguir en poco tiempo. Esto también supuso dificultades técnicas al trabajar con planchas grandes, ya que al tener un tiempo muy corto de modelado, no se podía calentar toda su superficie a la vez. Con estas limitaciones, se aprendió a manejar el plástico por zonas, cortándolo previamente algunas veces, en trozos más pequeños para trabajarlo. También se tuvo que tener mucho cuidado al derretir el plástico cerca a la espuma, ya que el poliuretano es un material altamente inflamable, con lo cual, muchas veces hubo que trabajar haciendo pausas para evitar que se quemara la pieza.



Fig. 44: Detalle de *Híbrido I*, 2024.

5.3.4. MATERIALES INTANGIBLES: LA LUZ ARTIFICIAL

El interés por elementos lumínicos, se generó al analizar cómo estos actúan de transmisores de posibles alusiones relacionadas con lo artificial, en las representaciones de lo corporal. Teniendo esto en cuenta, entonces, se experimentó con la poética e inmaterialidad de la luz artificial, además de investigar sus interacciones con materiales tangibles como la espuma y el plástico.

En la primeras pruebas realizadas con elementos lumínicos, se trabajó con tiras LED. Se experimentó primero con este tipo de tiras por ser más accesibles y tenerlas a disposición, pero al estar compuestas por pequeños diodos emisores de luz, no fueron lo suficientemente potentes para traspasar el plástico que algunas veces las recubrió. Tras algunas pruebas, se descartó este tipo de tira debido a la poca potencia lumínica del material. Buscando otras opciones, se llegó a la tira de neón, que al ser una tira igual de flexible que las LED, funcionó de manera más eficiente en términos de brillo y color, durabilidad y versatilidad, alcanzando la potencia lumínica deseada. Las tiras de neón, al ser más gruesas, resisten mejor al calor, haciéndolas adecuadas dadas las temperaturas elevadas a la que se somete.

Las tiras de neón, funcionan con una aplicación y un mando a distancia, que permiten que editar y controlar el color de la luz y la intensidad de forma sencilla. Esto nos permite generar miles de posibilidades lumínicas, desde movimiento hasta degradados. Es muy interesante investigar las posibilidades que nos ofrece la aplicación, aun estando en un estado inicial de la incorporación de este elemento lumínico a la obra.

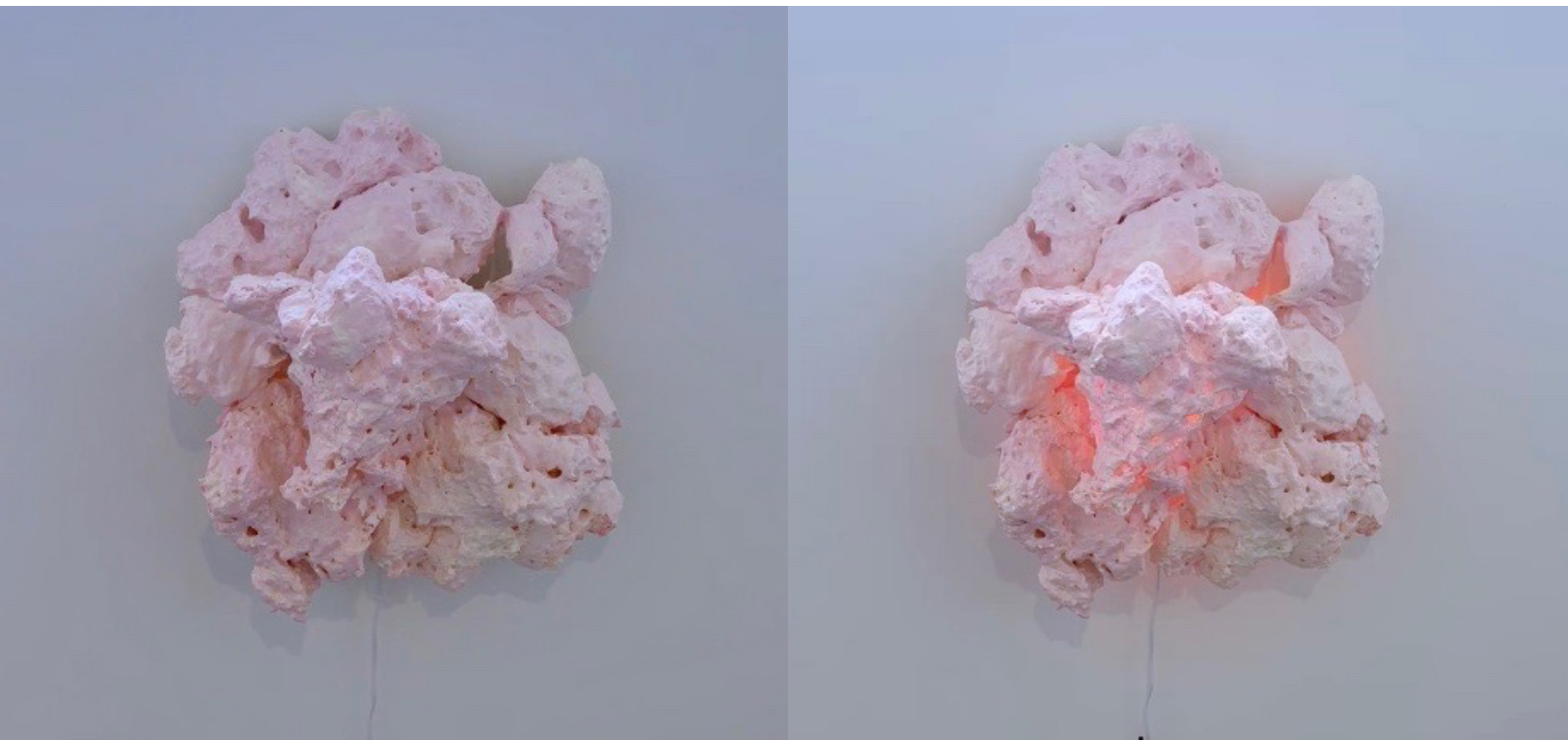


Fig. 45: *Híbrido V* con la luz en movimiento, 2024.

Se empezó a trabajar con la pieza *Híbrido I* (Fig. 44), y se incorporó también la tira de neón para las piezas *Híbrido II* (Fig. 47) e *Híbrido V* (Fig. 45), jugando con la tonalidad de la luz en cada una de manera distinta. Para la primera pieza (Fig. 44), se incorporó la tira en los pliegues ya existentes, acentuando así, la tensión a la que se había sido sometida la espuma. La intención fue que, en apariencia la tira de luz se viera como un elemento que aprieta y constriñe la espuma.

Podemos ver como funciona la luz en la pieza *Híbrido V*. La figura 45 muestra dos fotogramas de un video realizado. La tira de neón, instalada detrás de la pieza y vista desde los huecos de la misma, es controlada por la aplicación, haciendo que la luz vaya cambiando de una luz tenue y cálida, hacia una más fuerte y luminosa. Este efecto fue creado con la aplicación para generar movimiento con la luz dentro de la pieza, consiguiendo un patrón que progresivamente, va intensificando el color, repitiéndose una y otra vez. El tono escogido, fue uno rojizo, ya que al fusionarse con las formas agrietadas y cóncavas de la espuma, remite a lo visceral. La modulación en la intensidad del color, hace que se asemeja a una respiración, o a algo siendo gestado dentro de un organismo.

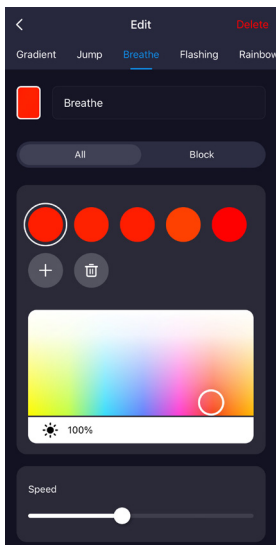


Fig. 46: Captura de pantalla de la aplicación (Smartlife), 2024.

En la figura 46, se puede ver cómo se trabajó con la aplicación para la pieza *Híbrido V*. Se modificó la plantilla que venía con la aplicación (efecto *Breathe*), se escogieron los tonos rojos, con ligeras variaciones, y se programó la velocidad de movimiento, generando una suave transición entre cada color y su correspondiente intensidad.

Para la obra *Híbrido II* (Fig. 47), el planteamiento fue similar. Desde la app, conociendo ya un poco las posibilidades con los tonos y algunos efectos preestablecidos, se configuró la tira para que mantuviera un tono frío y estable, sin variaciones. Los otros materiales incorporados en esta pieza, como el metal y el plástico traslúcido, requirieron en parte, un tono frío para la luz, que sumara a la dureza y el carácter industrial que transmiten estos materiales. Buscando remitir a lo industrializado de la pantalla y lo digitalizado, y a su influencia en modelaciones corporales, se optó por imitar el tono blanco/azulado que ilumina algunos teclados de ordenadores portátiles

Podemos llegar a la conclusión que la introducción del elemento luz en la obra, abre múltiples configuraciones al proyecto, generando nuevas relaciones entre los materiales, además de poder ampliar aspectos de proyecciones, reflejos y sombras. La incorporación de materiales intangibles, dota a la serie de una expansión matérica y conceptual que genera nuevos significados y cambios sustanciales en las piezas, con la posibilidad de ampliar futuros planteamientos en nuestra práctica artística.

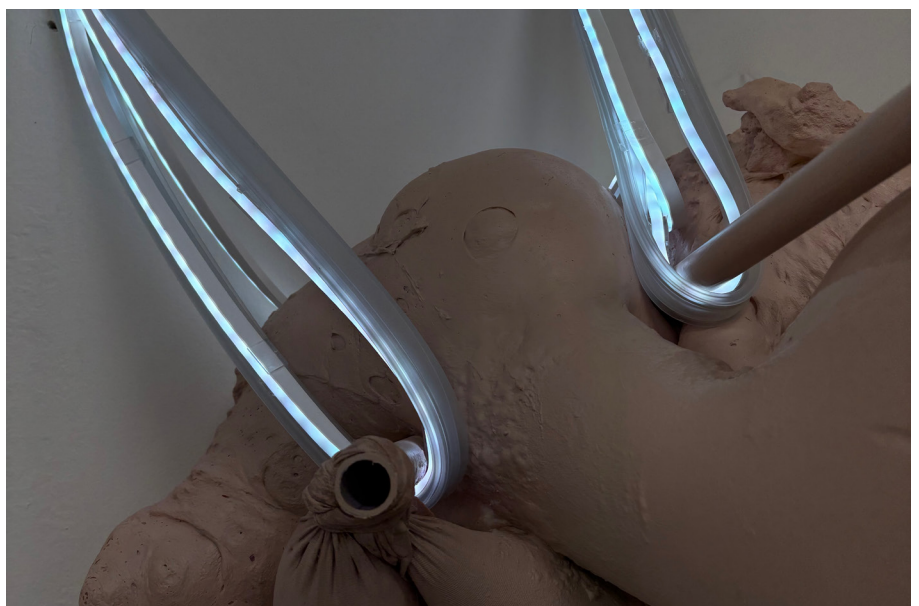


Fig. 47: Detalle de *Híbrido II*, 2024.

5.4. RESULTADOS

5.4.1. NUDOS Y TENSIONES

Nudos y tensiones, como el propio título indica, plantea el juego con los nudos y la idea de someter, constreñir y moldear la espuma, buscando remitir al cuerpo en constante tensión por encajar y mantenerse dentro de lo establecido para el mismo. En esta serie se trabajaron simultáneamente cuatro piezas (Fig. 48-51) en las que se ató o sometió la espuma en su proceso de secado, para que se mantuvieran esas huellas en la pieza ya extraída del molde. Se usaron materiales como elásticos y otros tensores para realizar el modelado, buscando jugar con las jerarquías y tensiones generadas entre los materiales y las formas que toman las piezas tras estar sometidas.



Fig. 48: *Tensión I*, 2023. Acrílico sobre gomas elásticas y espuma de poliuretano. 55 x 46 x 31 cm



Fig. 49: *Tensión II*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano. 72 x 22 x 10 cm



Fig. 50: *Tensión III*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano. 75 x 60 x 45 cm



Fig. 51: *Tensión IV*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano. 75 x 60 x 45 cm



Fig. 52: *Tensión III*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 75 x 60 x 45 cm



Durante esta serie, fue de interés probar con diferentes elementos que mantuvieran la espuma contreñida por zonas, a la vez que desbordándose por otras. El elemento nudo en las piezas y su modelación jugó también un rol importante, ya que se usó como estrategia para remitir a algunas formas de contención y control de lo corporal en sus representaciones, a la vez que a lo abyecto, cuando esta se desborda debido a su expansión.

Dos de éstas piezas, *Tensión I* (Fig. 48) y *Tensión III* (Fig. 50) fueron pensadas inicialmente para estar sobre el suelo o alguna superficie, y otras como *Tensión II* (Fig. 49), fueron pensadas para estar apoyadas en la pared. Pero, tras exploraciones durante el montaje, se decidió que las piezas que inicialmente estaban en la pared, pasarían a ir suspendidas, separadas de la pared (Fig. 53). Se cambió así, su configuración de bidimensionalidad y se dió al espectador más amplitud de visión de las piezas, pudiendo ser observadas desde más ángulos.

5.4.2. CONSTRUCCIÓN

En esta serie compuesta de cinco piezas (Figs 54-58) se trató de remitir a la coexistencia entre los materiales. La intención fue dejar de lado las relaciones de jerarquías que se venían experimentando en las piezas previas a estas, para así, jugar con las posibilidades de interacción entre unos materiales y otros, y, por tanto, entre los conceptos vinculados a ellos. Se trabajó combinando los plásticos (planchas de poliestireno y PVC) con la espuma de poliuretano, para así acercarnos a la idea de lo híbrido en las representaciones de lo corporal.

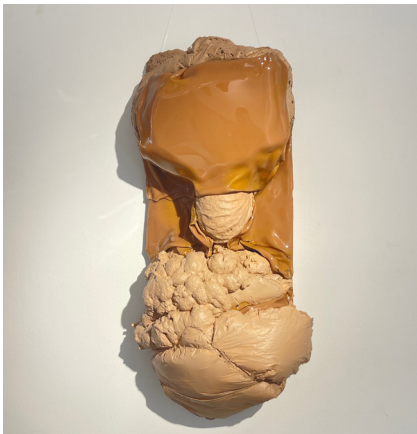


Fig. 54: *Construcción I*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 118 x 85 x 56 cm



Fig. 55: *Construcción II*, 2023. Acrílico sobre PVC y espuma de poliuretano, 48 x 46 x 18 cm



Fig. 56: *Construcción III*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tela, 66 x 40 x 26 cm



Fig. 57: *Construcción IV*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 66 x 49 x 36 cm



Fig. 58: *Construcción V*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 27 x 72 x 15 cm



Fig. 59: *Construcción I*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 118 x 85 x 56 cm

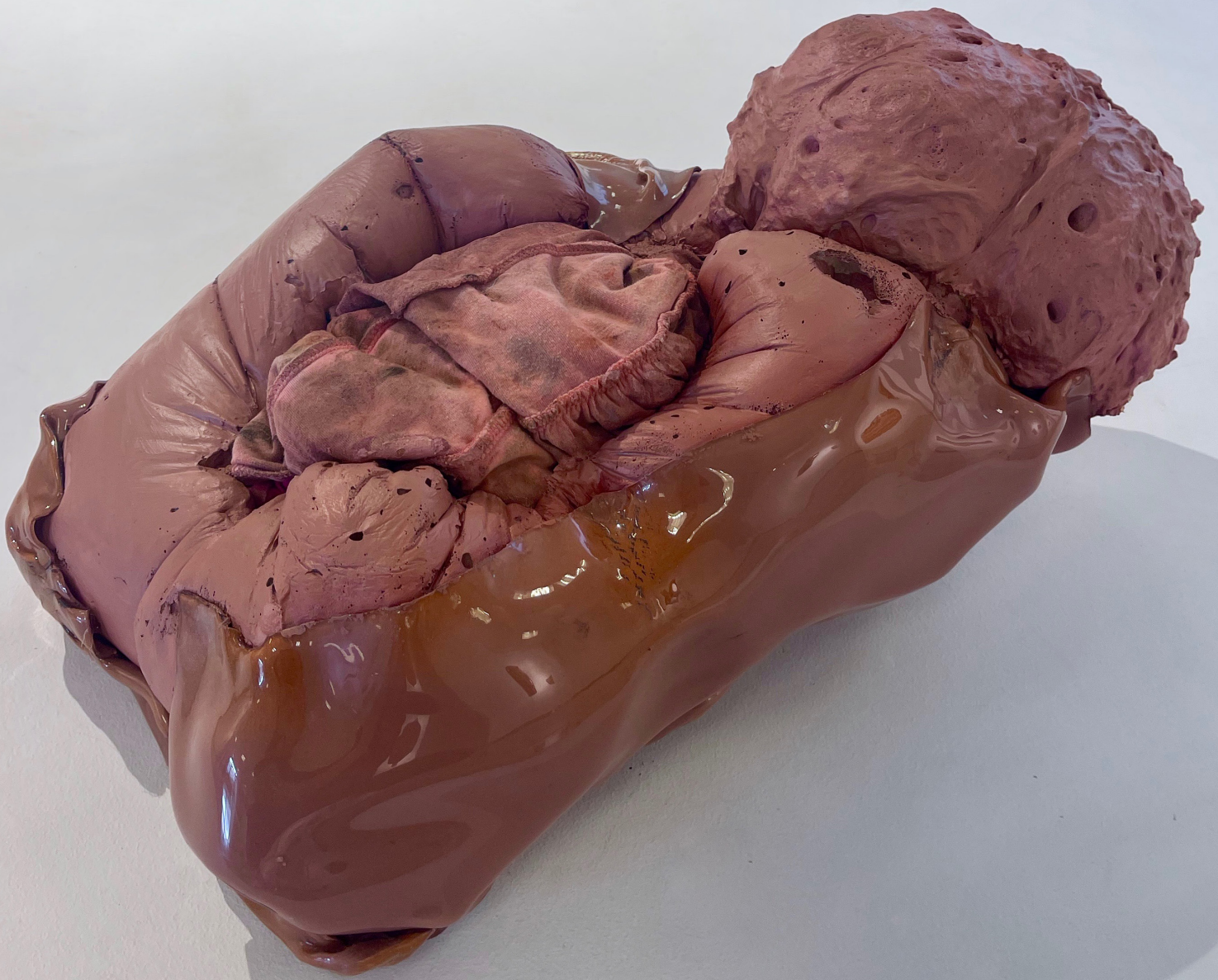


Fig. 60: *Construcción III*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tela, 66 x 40 x 26 cm



Fig. 61: *Construcción II*, 2023. Acrílico sobre PVC y espuma de poliuretano, 48 x 46 x 18 cm

Construcción III, (Fig. 61) al estar suspendida e iluminada con los focos del espacio expositivo, permitió que se pudo apreciar, además de la propia dimensión de la misma, su sombra proyectada sobre la peana. Esta disposición fue fundamental para la pieza, ya que confirió a la pieza mayor protagonismo espacial, dándonos idea de la ligereza del material al perder la gravedad, reconfigurando su propio significado.

Esta forma de jugar con las luces y sombras, nos llevó a entender la luz como un elemento importante que configura la expresividad de las piezas. Este montaje, por tanto, generó un acercamiento, y una conexión con al futura idea de añadir elementos lumínicos a la obra.

En ambas piezas (Fig. 61 y 62), podemos reconocer que el montaje y la disposición de las piezas generó replantearnos conceptos que se desarrollarían después, como la importancia de la luz y la idea de hibridación. El concepto de fragmento en estas piezas, a partir de la fusión de distintos elementos, nos aproximó también a la idea de lo híbrido en la obra, donde la mezcla en el uso de materiales generó obras que se relacionaron con lo orgánico a la vez que con lo artificial. Durante todo este proceso, se buscó jugar con esta dualidad de representación corporal que culminó con la fusión dos materiales diferentes: la espuma y el plástico.



Fig. 62: *Construcción V*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 27 x 72 x 15 cm



Fig. 63: *Construcción IV*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 66 x 49 x 36 cm

5.4.3. HÍBRIDO

La serie *Híbrido*, compuesta por seis piezas (Fig. 64 a 69), se buscó hacer hincapié en la influencia de lo artificial/tecnológico, añadiendo luz artificial aplicada mediante tiras de neón. Nuestra intención fue realizar pruebas con nuevos materiales, que permitieran expandir el marco teórico, buscando nuevas simbologías. Interesó explorar las posibilidades expresivas de la obra, introduciendo un nuevo material intangible. Finalmente, esta serie es la que supone un cambio más abrupto en el sentido del uso de materiales, contemplando futuras incorporaciones de elementos de origen industrial.



Fig. 64: *Híbrido IV*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 45 x 10 x 11 cm



Fig. 65: *Híbrido III*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano y medias, 80 x 25 x 15 cm

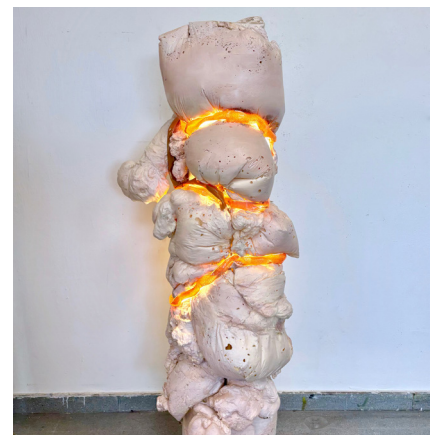


Fig. 66: *Híbrido I*, 2024. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tira LED de neón. 146 x 64 x 58 cm



Fig. 67: *Híbrido II*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano, plástico, metal y tira LED de neón, 81 x 64 x 62 cm



Fig. 68: *Híbrido V*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano y tira LED de neón, 44 x 51 x 32 cm

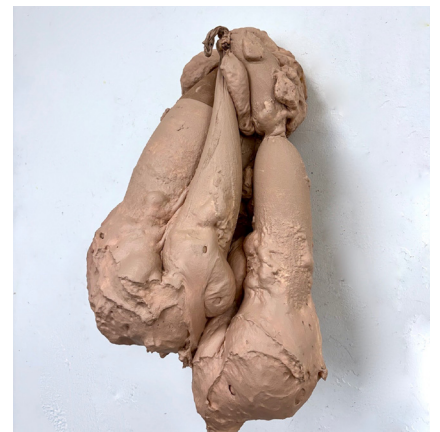


Fig. 69: *Híbrido VI*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano, 67 x 34 x 38 cm



Fig. 70: *Híbrido I*, 2024. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tira LED de neón. 146 x 64 x 58 cm



Fig. 71: *Híbrido I*, 2024. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tira LED de neón. 146 x 64 x 58 cm

Híbrido I (Fig. 71), busca remitir a un proceso de modelación corporal, donde la verticalidad del fragmento alude a una posible medida humana recordando lo somático. La tira de neón se entrelaza con el plástico y emite su potencia desde dentro, como si fueran parte de lo mismo. Una mezcla entre cable industrializado y plástico rígido tensa la fisicidad de la espuma, constriñendo su volumen y corrigiendo posibles expansiones de la misma. En esta obra, la luz del neón se utilizó por primera vez, la tira escogida fue de un blanco cálido, que al fusionarse con el tono naranja del poliestireno, generó un resplandor que recuerda a las llamas o a las descargas eléctricas. La intención fue que la calidez lumínica contrastara con la superficie mate del material, generando tensiones entre los elementos de la pieza.

La calidez y la intensidad de la luz buscó evocar al fuego y a la electricidad, elementos asociados con el poder y la fuerza. Esta idea se ve reforzada por las tensiones y constricciones del material, que sugieren una fuerza contenida a punto de estallar. La obra se convierte así en una metáfora de lo somático siendo constreñido por fuerzas que lo desborda.

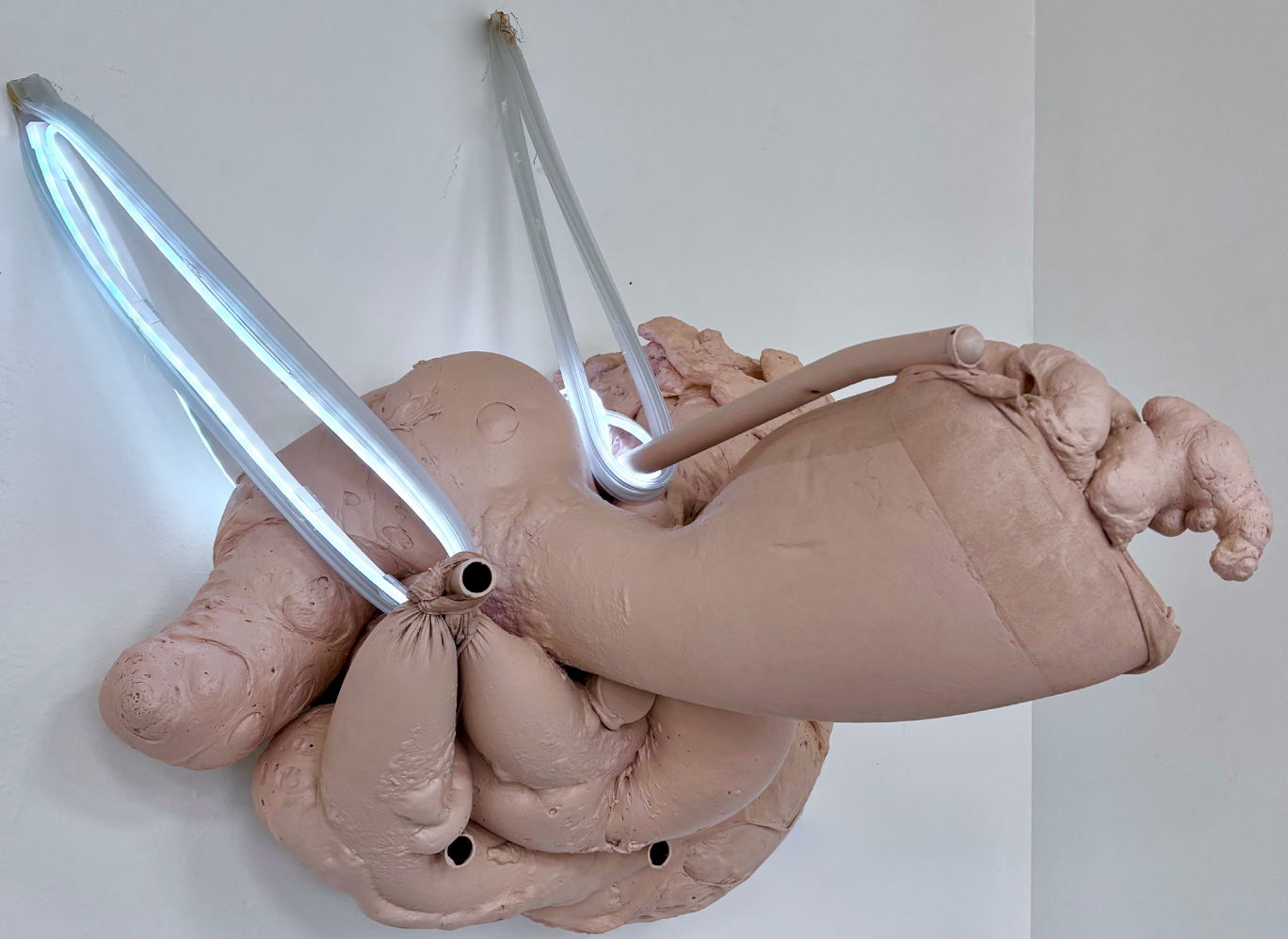


Fig. 72: *Híbrido II*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano, plástico, metal y tira LED de neón, 81 x 64 x 62 cm

En Híbrido II (Fig. 72), se implementó una tira de luz de neón tipo RGBIC (un tipo de LED que controla independientemente el módulo y puede mostrar varios colores en una línea al mismo tiempo) con una longitud de 5 metros. Esta es controlada por una aplicación desde el smartphone, desde la cual se decide el tono e intensidad de la luz. En esta pieza, se mantuvo el tono blanco/azul frío, por su evocación a lo tecnológico e industrializado de la pantalla y la máquina; además, tiene una estructura metálica desde la cual brota la espuma, que mantiene y sujeta la masa de espuma en proceso de desbordamiento. Los elementos metálicos y la lumínicos otorgan un carácter protésico al convivir con lo orgánico de los otros materiales.



Fig. 73: *Híbrido V*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano y tira LED de neón, 44 x 51 x 32 cm

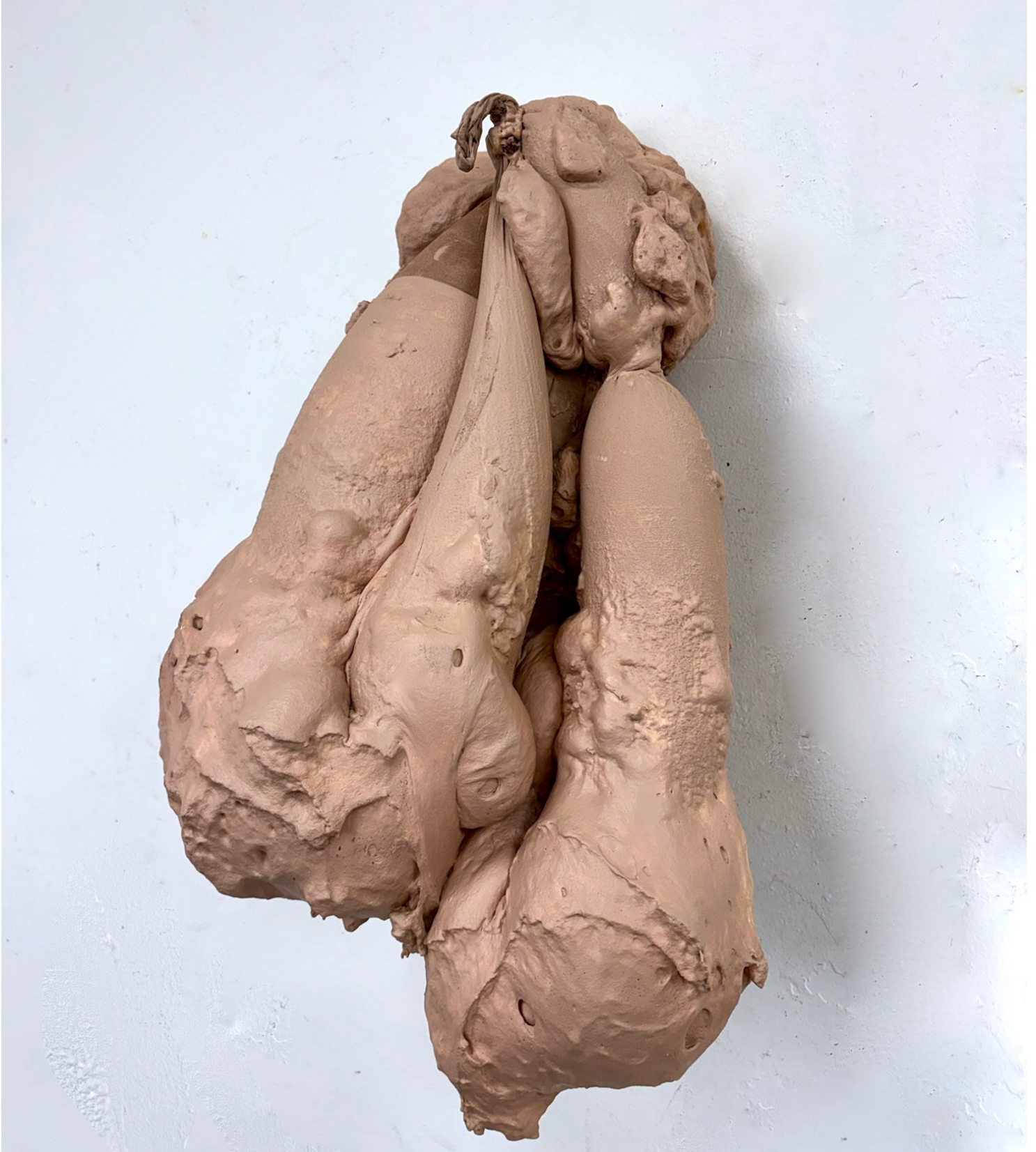


Fig. 74: *Híbrido VI*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano, 67 x 34 x 38 cm

6. PROYECTO EXPOSITIVO: CUERPO SOMETIDO II

Como mencionamos en el capítulo de metodología, el proyecto fue planteado desde el inicio como un proyecto expositivo, así que al tener una cantidad de piezas que pudieran funcionar como conjunto, se buscó realizar la exposición. En este apartado, se mostrará el resultado en conjunto de las veinte piezas seleccionadas de la producción total, que finalmente pudieron ser expuestas en el proyecto expositivo *Cuerpo Sometido II*. Primero, introduciremos las piezas elegidas para la exposición (Fig. 72 a 91), y luego se verán las fotos del montaje realizado (Fig. 92 a 96)



Fig. 75: 1_Artificial II

1_Artificial II, 2022. Acrílico sobre plancha de poliestireno, 150 x 50 x 5 cm



Fig. 76: 2_Artificial III

2_Artificial III, 2022. Acrílico sobre plancha de poliestireno, 70 x 75 x 5 cm



Fig. 77: 3_Artificial I

3_Artificial I, 2022. Acrílico sobre plancha de poliestireno, 90 x 60 x 13 cm



Fig. 78: 4_Construcción I

4_Construcción I, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 118 x 85 x 56 cm

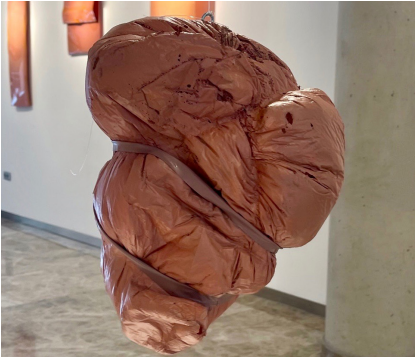


Fig. 79: 5_Tensión III

5_Tensión III, 2023.
Acrílico sobre plástico
y espuma de poliuretano,
75 x 60 x 45 cm



Fig. 83: 9_Tensión I

9_Tensión I, 2023.
Acrílico sobre gomas
elásticas y espuma de
poliuretano. 55 x 46 x
31 cm



Fig. 80: 6_Modelación

6_Modelación, 2022.
Acrílico sobre espuma
de poliuretano y plásti-
co, 50 x 30 x 25 cm



Fig. 84: 10_Constricción II

10_Constricción II,
2023. Acrílico sobre es-
puma de poliuretano,
80 x 75 x 50 cm



Fig. 81: 7_Disciplinamiento

7_Disciplinamiento,
2022. Acrílico sobre es-
puma de poliuretano,
35 x 40 x 20 cm



Fig. 85: 11_Reducción I

11_Reducción I, 2023.
Acrílico sobre espuma
de poliuretano y made-
ra, 60 x 55 x 10 cm



Fig. 82: 8_Construcción III

8_Construcción III,
2023. Acrílico sobre
plancha de poliestireno
y espuma de poliuretano,
tela, 66 x 40 x
26 cm



Fig. 86: 12_Reducción II

12_Reducción II, 2023.
Acrílico sobre espuma
de poliuretano y tela,
30 x 25 x 7 cm



Fig. 87: 13_Construcción III

13_Construcción III,
2023. Acrílico sobre
plástico y espuma de
poliuretano, 70 x 45 x
20 cm



Fig. 91: 17_Ballestrinque I,

17_Ballestrinque I,
2023. Acrílico sobre
plástico y espuma de
poliuretano, 46 x 36 x
15 cm

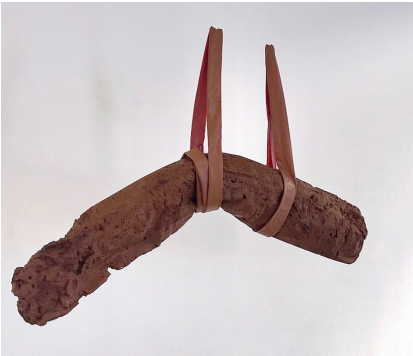


Fig. 88: 14_Ballestrinque II

14_Ballestrinque II,
2023. Acrílico sobre
plástico y espuma de
poliuretano, 136 x 74
x 10 cm



Fig. 92: 18_Construcción V

18_Construcción V,
2023. Acrílico sobre
plástico y espuma de
poliuretano, 27 x 72 x
15 cm



Fig. 89: 15_Ballestrinque III

15_Ballestrinque III,
2023. Acrílico sobre
plástico y espuma de
poliuretano, 13 x 100
x 8 cm



Fig. 93: 19_Construcción II

19_Construcción II,
2023. Acrílico sobre
PVC y espuma de poli-
uretano, 48 x 46 x 18 cm



Fig. 90: 16_Tensión II

16_Tensión II, 2023.
Acrílico sobre plástico
y espuma de poliureta-
no. 72 x 22 x 10 cm



Fig. 94: 20_Construcción IV

20_Construcción IV,
2023. Acrílico sobre
plástico y espuma de
poliuretano, 66 x 49 x
36 cm



Fig. 95: Foto 1 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023.

6.1. DISEÑO Y MONTAJE

Ya que la exposición *Cuerpo Sometido II* se planteó para el 1 de diciembre del 2023, en las fotos solo están las piezas realizadas hasta esa fecha, a falta de la última serie. Para el proyecto expositivo se contactó con el espacio cultural Espai Jove de Valencia, quienes escucharon la propuesta y nos cedieron el espacio. El planteamiento fue exponer el proyecto durante 20 días, para el cual explicamos la temática de la obra, y mostramos la producción hasta el momento. Ya con unas fechas concedidas, se organizó el resto de la exposición.

Para la realización de esta exposición, se tuvo muy en cuenta la instalación, el sistema de luces, y la organización previa de las piezas en el espacio, ya que, durante la planificación y la realización del proyecto expositivo, se buscó que cada una de las piezas se relacionara e interconectara con las otras piezas para conseguir que funcionaran bien dentro de las dimensiones de la sala. Para conseguir esto, se realizaron una serie de simulaciones digitales, Aunque luego, tras llevar las obras al Espai Jove, ver las luces y el sistema de colgado de las obras, se fue adaptando el montaje a las características del espacio. El tema de la organización de la luz, jugó un papel muy importante en el montaje de las piezas, ya que fue una herramienta indispensable para dar jerarquía a ciertas piezas, y para cohesionar el conjunto. Este juego con las luces, consiguió finalmente experimentar con diferentes expresividades en las piezas, proyectando luces y sombras entendidas como elemento configurador del espacio.



Fig. 96: Foto 2 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023.

El sistema de luces que tenía la sala, permitió moverlas y decidir dónde incidir con esta, además de a cuáles piezas enfocar más directamente, pensando también en el espacio que ocuparían. Entonces, teniendo una idea aproximada de cómo se trabajaría con las luces, se siguió con el proceso de montaje, el cual no fue muy complicado, pero sí muy enriquecedor. Al plantear las 20 piezas y sus posibles configuraciones en el espacio, nos dimos cuenta de la importancia del diálogo que se buscó establecer en todo momento entre las distintas piezas, además de sus variaciones en cada posibilidad de montaje. Cada disposición, dotó un significado diferente a la concepción de las piezas en sí mismas, estableciendo una relación con la percepción global de las series y el significado de la obra en conjunto.

Con esta idea, al posicionar las piezas e intentar colgarlas de la pared con el sistema que tenía la sala, y ver que no se terminaban de apreciar las tres dimensiones de las piezas, se produjo un cambio en la forma de concebirlas. Tras ver opciones de montaje para estas piezas, se reformuló la manera de exponerlas, algunas que fueron planteadas inicialmente para estar colgadas y apoyadas en la pared, fueron separadas colgándose del techo con un hilo. El techo, al tener aberturas, permitió este tipo de suspensión para las piezas, haciéndolas flotar, y convirtiéndolas realmente en piezas tridimensionales. De esta manera, se jugó de forma más beneficiosa con el espacio y se ampliaron considerablemente las posibilidades instalativas de las piezas. Poder apreciar las tres dimensiones de las piezas fue una solución que abrió muchas puertas en cuanto a las posibilidades de futuras obras pensadas para ser exhibidas en 360º.



Fig. 97: Foto 3 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023.



Alessandra Saco-Vertiz presenta su 'Cuerpo Sometido II' en Espai Jove VLC

11 de diciembre de 2023 - MAKMA



Exposición 'Cuerpo Sometido II'
Alessandra Saco-Vertiz
Espai Jove VLC - Edificio de Juventud
C/ Campanario, 11 - 4ª planta, Valencia
Hasta el 15 de diciembre

Fig. 97: Artículo publicado por revista MAKMA, diciembre 2023.

Finalmente, se consiguió que cada obra tuviera su protagonismo y lugar, además de realizar satisfactoriamente el montaje, enfrentándonos a una sala con mucho espacio y muchas posibilidades al momento de montar.

Para la difusión de la exposición se diseñó, redactó y realizó un cartel, una hoja de sala (Fig. 100 y 101), y se publicó un artículo basado en la nota de prensa (<https://www.makma.net/alessandra-saco-vertiz-cuerpo-sometido/>). Además, se realizó un video de la exposición (<https://www.instagram.com/alesvart/reel/C1u5mefLhE6/>) y por último, se contó con un texto escrito para acompañar la exposición, hecho por Maria Paula Barrientos (2023).



Fig. 98: Foto 4 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023.



Fig. 99: Foto 5 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023.



Fig. 100: Cara A de la hoja de sala (portada)



Fig. 101: Cara B de la hoja de sala (contraportada)

Texto escrito para acompañar la exposición, por María Paula Barrientos, 2023:

Cuerpo Sometido II **Alessandra Saco-Vertiz**

Desdibujado en lo *informe*, ajeno a la perfección que se impone, se yergue el cuerpo; sometido a un mirar que dicta, que norma, que ajusta. La mirada mercantiliza, regula, dicta lo que debe ser, lo que se considera digno. El cuerpo femenino propuesto en las piezas de Alessandra Saco-Vertiz, ajeno a la hegemónica figura impuesta, se debate entre muros internos y sociales que limitan su auténtica voz.

Sujeto, apretado, embolsado, fragmentado, el cuerpo responde pasivamente a su restricción, se subyuga a lo ideal y perfecto, sigue el devenir mortuorio de encajar, de ahogarse en el molde. La relación entre lo pulido y lo informe no negocia, se impone, desmembrando visualmente lo que no puede reconciliarse, explayando la coerción social sobre lo tangible.

En *Cuerpo Sometido* los fragmentos se despliegan en distintas superficies, se confronta lo visceral a lo convencional. Aunque en la obra coexisten ambos aspectos de lo moldeable, se impone lo rigurosamente homogéneo, sometiendo así la esencia orgánica.

Los nudos, eternos verdugos de la existencia, se atragantan en gargantas, invitándonos a recordar las veces que nos anulamos y el vano intento por encajar en un idea impuesta, alejándonos de lo que nos define, para vernos inmersos en la necesidad de contención dentro de una *idea de cuerpo*.



Fig. 102: Foto del montaje de *PAM!24*, Universitat Politècnica de València, Mayo 2024.

Por último, nos resultó relevante añadir al apartado de montaje, la configuración de las piezas que se realizó para *PAM!24: XII Muestra de producciones artísticas y multimedia*. Ya que se había mencionado antes cómo los distintos montajes cambiaban las relaciones generadas entre las piezas, para transmitir de una manera u otra, nos pareció significativo reconocer similitudes a la hora de montar. Este montaje, al realizarse con la experiencia previa de *Cuerpo Sometido II* en el Espai Jove, mantuvo algunas ideas, como la de separar piezas de la pared. Para *PAM!24!*, se experimentó más con las verticales, ya al ser un espacio más reducido, fue necesario ceñirse a las limitaciones y características del espacio. También se tuvo que reducir la cantidad de piezas, teniendo que elegir las más representativas o más recientes del proyecto.

7. CONCLUSIONES

Estimamos que ha sido de gran utilidad, partir del trabajo previo realizado, antecedentes, para profundizar en la representación del cuerpo, consiguiendo así, consolidar el uso de los materiales, además del lenguaje formal y conceptual de la obra. Uno de los objetivos fue expandir el estudio de los referentes plásticos y conceptuales, lo cual nos ayudó a establecer y delimitar los puntos claves de todo el proyecto a desarrollar. Durante las diferentes asignaturas, también, se consiguió plantear desde diferentes puntos de vista la materialización y conceptualización de las piezas.

A través del lenguaje plástico de nuestra obra, aludimos a la representación de lo somático expandiendo los propios límites y configuraciones del mismo. El empleo de materiales, como la espuma de poliuretano, principalmente y toda la experimentación llevada a cabo con los diferentes componentes de la obra, ha sido significativo en la conformación formal de las piezas y en la expresión de las mismas, cuyas relaciones matéricas y poéticas remiten ineludiblemente a las tensiones, constricciones y desbordamientos en las posibles construcciones híbridas de lo corporal y derivas del imaginario de lo abyecto.

La producción artística en series tuvo bastante desarrollo a nivel del número de piezas, de experimentación y búsqueda de nuevos materiales, además de la recopilación de bibliografía que sirvió para encaminar el proyecto. Creemos que, tras todo el trabajo realizado durante el máster, se ha consolidado la producción como serie, realizando el proyecto expositivo, cumpliéndose así uno de los objetivos planteados al inicio del desarrollo del proyecto. Esto implicó una evolución en el montaje y exposición de las piezas en un espacio, adecuándose a sus características y limitaciones. Con el montaje y la disposición de las piezas en el espacio expositivo, se estableció un diálogo que nos ha servido para experimentar con otras formas y posibilidades de presentar y entender la obra, siendo de mucha utilidad también para reconocer la necesidad de conseguir una tridimensionalidad desde los planteamientos iniciales y construcción de las piezas.

Este nuevo enfoque produjo un cambio en la forma de concebir las piezas, ya no solo como soportes pictóricos, sino como piezas tridimensionales, con la posibilidad de ser vistas desde todos sus ángulos. Tras ver opciones de montaje para estas piezas, se reformuló la manera de exponerlas además de la de generarlas, cambiando la perspectiva inicial que se tuvo, en la cual, estas se construían pensando en un montaje a la pared. Aspectos como la gravedad, el peso, el volumen, la suspensión, etc., han tomado el cuerpo de las obras.

Se podría decir, que este cambio implicó potenciar la expresividad de las piezas, y utilizar el espacio expositivo de forma más beneficiosa. Se amplió considerablemente las posibilidades instalativas de la serie en general, además de la visión espacial, que fue necesaria para montar las piezas. Poder mirar las piezas desde todas sus dimensiones, fue una solución que abrió muchas puertas en cuanto a las posibilidades de futuras obras pensadas para ser exhibidas en 360 grados. Incluso la iluminación y las sombras que proyectan forman parte sustancial de las piezas.

La experimentación con nuevos materiales y la expansión hacia posibilidades intangibles, con la incorporación de la luz, ha abierto un camino de producción que me interesa seguir desarrollando en el futuro, ya que este proyecto supuso un breve acercamiento a este nuevo elemento lumínico. Por tanto, consideramos muy enriquecedor, todo el trabajo desarrollado para el TFM, ya que se añadieron expresividades diferentes a algunas piezas que ya existían. Sin duda, reconocer estas conclusiones contribuyen al enriquecimiento del discurso artístico, planteando nuevos interrogantes en torno al modo de construcción de futuras piezas, además de subjetividades de la representación corporal.

8. REFERENCIAS

8.1. ARTÍCULOS Y LIBROS

BAUDRILLARD, Jean (2010): *La agonía del poder*, Círculo de BBAA.

BENJAMÍN, J. (1996): *Los lazos del amor. Psicoanálisis, feminismo y el problema de la dominación*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

BERNÁRDEZ-RODAL, Asunción (2011) : *Arte posmoderno, ¿arte feminista? Cuerpo y representación en la sociedad de la información*.

BOURRIAUD, Nicolas (2009): *Radiante*, Editora Adriana Hidalgo, Buenos Aires.

BUTLER, Judith (1999): *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. México D.F.,México: Paidós.

BUTLER, Judith (2015): *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Paidós.

BUTLER, Judith (2015): (16 de septiembre 2015) Cuerpos que todavía importan, [Discurso principal], Conferencia de la Universidad Nacional de tres de febrero, Argentina. (<https://www.youtube.com/watch?v=-UP5xHhz17s>)

BREA, Jose Luis (2010): *Las tres eras de la imagen : imagen-materia, film, e-image*. Editorial Akal.

BREA, Jose Luis (2007): *Cultura Ram : mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Gedisa.

DE MANUEL, Alicia (2020): *Quantified Self: Procesos de humanización y representación del dato en dispositivos wearable*, Universitat Autònoma de Barcelona.

DE MINGO, Ma Alicia (2006): (25-28 de Octubre) VIII Congreso Internacional de Fenomenología: *Cuerpo y Alteridad*. Valencia.

ERRASTI, José (2022): *Nadie nace en un cuerpo equivocado: Éxito y miseria de la identidad de género*, Editorial Deusto.

FORT MIR, Josep M (2000): *Nature and artifice: a search for a new balance*, Temes de disseny, Universitat Politecnica de Catalunya.

FOUCAULT, Michel (2003): *Nacimiento de la medicina social, Estrategias de poder*. Obras esenciales, vol. III, Barcelona, Paidós, Trad. de Fernando Álvarez Uría y Julia Varela

FRIELING, Rudolf (2004): *Reality/Mediality Hybrid Processes Between Art and Life*. <http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/performance/1/>.

GARCIA VARAS, Ana (2009): *Tiempo, cuerpo y percepción en la imagen técnica. Paul Virilio y la "estética de desaparición"*. Universidad de Zaragoza. Revista de Humanidades, 16 (2010) ISSN: 1137-8417, pp. 231-247

GOODROW, G.A. (2022): *Power! Light!* (A. Beitin, Ed.). Kunstmuseum Wolfsburg.

HAN, Byung-Chul (2022): *Infocracia: La digitalización y la crisis de la democracia*, Penguin Random House Grupo Editorial, Barcelona.

HAN, Byung-Chul (2015): *La Salvación de lo bello*, Editorial Herder.

KRISTEVA, Julia. (1988): *Poderes de la Perversión, (Pouvoirs de l'horreur)*, Sobre lo abyecto, Madrid: Siglo XXI.

LAMAS, Marta (2015): *El género : la construcción cultural de la diferencia sexual*, Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigación y Estudios de Género, Bonilla Artigas Editores.

LATORRE ROMERO, Amparo (2015): *Utilización del cuerpo abyecto. De la mujer real y virtual en el arte*, II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV, Universitat Politècnica de València. (<http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1074>)

LÓPEZ POQUET, Josefa & MARTÍNEZ DE PISÓN, María José (2000). *Fonaments de la pintura, el sentit de la tècnica : assignatura, Tècniques i llenguatges pictòrics*, PID núm. 94, bloc temàtic I. Universitat Politècnica de València.

MANDEL KATZ, Claudia (2010): *Mapa del cuerpo femenino. Una lectura deconstructiva de creadoras visuales en Costa Rica*, Editorial UCR.

MARTINEZ-HERRERA, Manuel (2007): *La construcción de la feminidad: la mujer como sujeto de la historia y como sujeto de deseo, Actualidades en Psicología*, 79-95

MÉNDEZ RAMÍREZ, Amanda (2020): *Habitar el cuerpo abyecto: realización escénica a partir de un laboratorio escénico*, Universidad de Costa Rica

MELOT, Michel (2007): *Une brève Histoire de l'Image*, Paris, L'œil 9

MUROS, Adrià (2020): La Luz: de herramienta a lenguaje, Una nueva metodología de iluminación artificial en el proyecto arquitectónico, Universidad Politécnica de Cataluña, Energía y Medio ambiente en la Arquitectura.

NOCHLIN, Linda (): Women Artists Then and Now: Painting, Sculpture, and the Image of the Self, Global Feminisms. New directions in Contemporary Art

PEREZ, David (2004): *La certeza vulnerable. Cuerpo y fotografía en el siglo XXI*, Barcelona, Gustavo Gili.

RONCERO, Israel (2012): La rostrificación del cuerpo abyecto en el entorno de las redes sociales

RUIZ, Ma Carmen (2008): *El molde como matriz: Una mirada personal al relieve en la gráfica contemporánea*, Universitat Politècnica de València.

SADIN, Eric (2022): *La era del individuo tirano: el fin de un mundo común*, Caja Negra, Buenos Aires.

VILA, Fefa (2022): en Muñoz Fernández, F. J., & Bartolomé García, F. R. (Eds.). *Cultura y arte queer*. Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea.

VIRILIO, Paul (1988): *Estética de la desaparición*. Anagrama.

8.2. REFERENCIAS EN LÍNEA

<https://youtu.be/50ElXaUeeE>

(Consultado el 20/10/23)

<https://exitmedia.net/destacado-semana/louise-bourgeois-obra-textil/>

(Consultado el 18/10/23)

<https://mundoperformance.net/2020/06/10/performance-y-cuerpo-extendido-en-la-piel-de-rebecca-horn/>

(Consultado el 18/10/23)

<https://catalunyaplural.cat/es/que-es-el-aceleracionismo-la-ideologia-de-silicon-valley/>

(Consultado el 25/04/24)

https://www.lightecture.com/arte_digital/the-substance-of-light-la-nueva-exposicion-de-james-turrell/

(Consultado el 25/04/24)

<http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2019/05/Regimen-escópico-e-imaginario-social.pdf>

(Consultado el 11/01/24)

<https://www.youtube.com/watch?v=-UP5xHhz17s>

(Consultado el 11/01/24)

<https://ocula.com/artists/yuyu-wang/>

(Consultado el 23/03/24)

https://www.matthewbrowngallery.com/exhibitions/patricia-ayres?view=slider&utm_source=canva&utm_medium=iframe#9

(Consultado el 18/10/23)

<https://www.ignant.com/2019/08/26/sculptor-tony-cragg-creates-bold-works-that-embodiy-a-frozen-moment-of-movement/>

(Consultado el 22/11/23)

<https://www.youtube.com/watch?v=eYsHUxzfB64>

(Consultado el 22/11/23)

(6) <https://agustingenoud.cc/Post-Corporalities-Hybrid-Systems-tHEwRONG-Bienalle>

(Consultado el 12/12/23)

<https://art21.org/read/en-el-estudio-berenice-olmedo-spanish/>

(Consultado el 9/06/24)

<https://www.dissenyhub.barcelona/es/noticia/ser-humano-quizas-qui-re-decir-no-continuar-siendolo-entrevista-stelarc>

(Consultado el 18/10/23)

9. LISTADO DE FIGURAS

Fig. 1: Mapa conceptual, (p. 9).

Fig. 2: Mapa mental metodológico, (p. 10).

Fig. 3: Marc Quinn, Self, 1991. Sangre (artista), acero inoxidable, Perspex y equipo de refrigeración <http://marcquinn.com/artworks/single/self-1991> (p. 13).

Fig. 4: Jenny Holzer. BLUE PURPLE TILT, 200. Pantallas LED. <https://www.p55.art/es/blogs/p55-magazine/porque-a-artista-jenny-holzer-e-tao-famosa>(p. 18).

Fig. 5: James Turrell, Twilight Epiphany Skyspace, 2012. Adjacent Shepherd School of Music. https://www.behance.net/gallery/33121669/Space-design-inspiration-James-Turrell?locale=es_ES(p. 19).

Fig. 6: Mariana Vassileva, Burned hands, 2013. Madera quemada, neón, transformador.<https://sammlung.kunstmuseum.de/artwork/burned-hands/>(p. 20).

Fig. 7: Mariana Vassileva, Accelerator, 2010. Motor, (Bugatti Veyron), tubo fluorescente, alambre de espino. <https://artemak.art/en/artist/mariana-vassileva/interview-mit-mariana-vassileva>(p. 20).

Fig. 8: Patricia Ayres, 16-18-9-19-3-1, 2018, elásticos, metal, tela, tinta, látex, relleno textil, pintura, madera. <https://rubellmuseum.org/2022-23-patricia-ayres>(p. 21).

Fig. 9: Eva Hesse, Sin título o Aún no, 1966. Elásticos, redes, polietileno transparente, papel, cuerda. <https://historia-arte.com/obras/sin-titulo-o-aun-no>(p. 22).

Fig. 10: Emma Adler: '(Qreatur2)', 2021. Pieza realizada para 'SIMULATOR [SIC!]NESS', chaquetas, tela, textil de relleno, ganchos, motor, Foto por Rafael Krötz. <https://www.berlinartlink.com/2022/06/27/fake-emma-adler-zeppelin-museum/> (p. 22).

Fig. 11: Mireia Donat, Ascus, 2013. Nylon y fibra de silicona, medidas variables. <https://www.behance.net/gallery/20316181/ASCUS> (p. 23).

Fig. 12: Sarah Lucas. Bunny Gets Snookered #1, 1997. Medias, plástico y técnica mixta. <https://www.moussemagazine.it/magazine/sarah-lucas-whitechapel/> (p. 24).

Fig. 13: Lucía C. Pino. Anhelos 1, 2021. Metal, fluorescente, metacrilato, resina de poliéster, fibra de vidrio, acero, plata, tensores. <https://artviewer.org/lucia-c-pino-at-la-capella/> (p. 24).

Fig. 14: Rebecca Horn, 1972, Finger gloves. Tela, metal, madera. <https://mundoperformance.net/2020/06/10/performance-y-cuerpo-extendido-en-la-piel-de-rebecca-horn/> (p. 25).

Fig. 15: Sterlac, Reclining Stickman, 2020. Metal, goma neumática, motor. <https://digitalcorporeality.wixsite.com/exhibition/stelarc?lang=en> (p. 25).

Fig. 16: Louise Bourgeois. Avenza, 1968-1969. Látex y fibra de vidrio. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/sabias-que/la-persona> (p. 26).

Fig. 17: Yuyu Wang. Trifoliate orange, 2022. Sujetador, silicona, acrílico y alambre. <https://www.ofluxo.net/drop-hole-yuyu-wang-at-studio-gallery-shanghai/> (p. 26).

Fig. 18: Anaïs Gauthier, Opération Stase, 2023. Tela, textiles, cables de plástico, motor, agua, materiales diversos. <https://anaïsgauthier.org/anaïs-gauthier/projets/2246-2/> (p. 27).

Fig. 19: Berenice Olmedo, imagen de la Instalación Hic et Nunc, 2022. Metal, plástico, tornillos, Kunsthalle Basel. <https://jan-kaps.com/artists/berenice-olmedo> (p. 27).

Fig. 20: Nastplas. XyPHo, 2023. Ilustración digital. <https://www.nastplas.com/xypho> (p. 28).

Fig. 21: *Híbrido, Artificial I y Artificial II*, 2024. Montaje para PAM!24, (p. 29).

Fig. 22: Alessandra Saco-Vertiz, Serie *Retratos*, 2023, (p. 30).

Fig. 23: Alessandra Saco-Vertiz, Exposición *Cuerpo Sometido*, abril 2023, (p. 31).

Fig. 24: Alessandra Saco-Vertiz, *Constricción I*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano y acrílico sobre plástico, 90 x 75 x 50 cm, (p. 31).

Fig. 25: Alessandra Saco-Vertiz, *Ballestrinque I*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano y acrílico sobre plástico, 46 x 36 x 15 cm, (p. 32).

Fig. 26: Gama cromática desde el blanco, ocre, amarillo cadmio, rojo cadmio, tierra sombra tostada, rojo indio y carmín, (p. 33).

Fig. 27: Proceso de pintura de las piezas en el taller, 2023, (p. 34).

Fig. 28: Proceso del modelado de las planchas de poliestireno con pistola de calor en el taller, 2024, (p. 34).

Fig. 29: Imagen de Fonaments de la pintura, el sentit de la tècnica : assignatura, Tècniques i llenguatges pictòrics, PID núm. 94, bloc temàtic I. Universitat Politècnica de València (2000, p. 72), (p. 35).

Fig. 30: Información obtenida del documento/ficha de datos de seguridad del fabricante de la espuma utilizada, 2024, (p. 36).

Fig. 31: Alessandra Saco-Vertiz, Tabla de características y observaciones de la espuma de poliuretano, 2024, (p. 36).

Fig. 32: Extracción de la pieza del molde, espuma sin pintura, 2023, (p. 37).

Fig. 33: Modelado de pieza en el taller, *Tensión II*. Se utilizaron telas, plástico grapas y una superficie plana, 2023, (p. 37).

Fig. 34: Alessandra Saco-Vertiz, Preparación del molde y su interior, paso previo a introducir la espuma, 2023, (p. 38).

Fig. 35: Alessandra Saco-Vertiz, Modelación de la pieza, usando una estructura y la gravedad, 2023, (p. 38).

Fig. 36: Alessandra Saco-Vertiz, Proceso del vertido y pintado de la de espuma, capa 1 en pieza *Construcción I*, 2023, (p. 38).

Fig. 37: Alessandra Saco-Vertiz, Extracción de la pieza del molde, en este caso una bolsa de plástico, 2023,(p. 38).

Fig. 38: Textura generada por tipo de bolsa gruesa, 2024, (p. 39).

Fig. 39: Textura generada por arrugas en la bolsa durante el proceso de modelado, 2023, (p. 39).

Fig. 40: Textura generada por tipo de medias B, el poliuretano pasa ligeramente a través de las medias, 2024, (p. 39).

Fig. 41: Textura generada por tipo de medias A, las rayas se generan por el patrón de las medias, 2024, (p. 40).

Fig. 42: Textura generada por el contacto de la espuma con una tela, 2023, (p. 40).

Fig. 43: Alessandra Saco-Vertiz, Detalle de *Construcción I*, 2023, (p. 40).

Fig. 44: Alessandra Saco-Vertiz, Detalle de *Híbrido I*, 2024, (p. 41).

Fig. 45: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido V* con la luz en movimiento, 2024, (p. 42).

Fig. 46: Captura de pantalla de la aplicación (Smartlife), 2024, (p. 43).

Fig. 47: Alessandra Saco-Vertiz, Detalle de *Híbrido II*, 2024, (p. 43).

Fig. 48: Alessandra Saco-Vertiz, *Tensión I*, 2023. Acrílico sobre gomas elásticas y espuma de poliuretano. 55 x 46 x 31 cm, (p. 44).

Fig. 49: Alessandra Saco-Vertiz, *Tensión II*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano. 72 x 22 x 10 cm, (p. 44).

Fig. 50: Alessandra Saco-Vertiz, *Tensión III*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano. 75 x 60 x 45 cm, (p. 44).

Fig. 51: Alessandra Saco-Vertiz, *Tensión IV*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano. 75 x 60 x 45 cm, (p. 44).

Fig. 52: Alessandra Saco-Vertiz, *Tensión III*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 75 x 60 x 45 cm, (p. 45).

Fig. 53: Alessandra Saco-Vertiz, *Tensión II*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 72 x 22 x 10 cm, (p. 46).

Fig. 54: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción I*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 118 x 85 x 56 cm, (p. 47).

Fig. 55: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción II*, 2023. Acrílico sobre PVC y espuma de poliuretano, 48 x 46 x 18 cm, (p. 47).

Fig. 56: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción III*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tela, 66 x 40 x 26 cm, (p. 47).

Fig. 57: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción IV*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 66 x 49 x 36 cm, (p. 47).

Fig. 58: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción V*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 27 x 72 x 15 cm, (p. 47).

Fig. 59: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción I*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 118 x 85 x 56 cm, (p. 48).

Fig. 60: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción III*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tela, 66 x 40 x 26 cm, (p. 49).

Fig. 61: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción II*, 2023. Acrílico sobre PVC y espuma de poliuretano, 48 x 46 x 18 cm, (p. 50).

Fig. 62: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción V*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 27 x 72 x 15 cm, (p. 50).

Fig. 63: Alessandra Saco-Vertiz, *Construcción IV*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 66 x 49 x 36 cm (p. 51)

Fig. 64: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido IV*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 45 x 10 x 11 cm, (p. 52).

Fig. 65: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido III*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano y medias, 80 x 25 x 15 cm, (p. 52).

Fig. 66: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido I*, 2024. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tira LED de neón, 146 x 64 x 58 cm, (p. 52).

Fig. 67: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido II*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano, plástico, metal y tira LED de neón, 81 x 64 x 62 cm, (p. 52).

Fig. 68: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido V*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano y tira LED de neón, 44 x 51 x 32 cm, (p. 52).

Fig. 69: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido VI*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano, 67 x 34 x 38 cm, (p. 52).

Fig. 70: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido I*, 2024. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tira LED de neón, 146 x 64 x 58 cm, (p. 53).

Fig. 71: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido I*, 2024. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tira LED de neón, 146 x 64 x 58 cm, (p. 54).

Fig. 72: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido II*, 2023. Acrílico sobre espuma de poliuretano, plástico, metal y tira LED de neón, 81 x 64 x 62 cm, (p. 55).

Fig. 73: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido V*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano y tira LED de neón, 44 x 51 x 32 cm, (p. 56).

Fig. 74: Alessandra Saco-Vertiz, *Híbrido VI*, 2024. Acrílico sobre espuma de poliuretano, 67 x 34 x 38 cm, (p. 57).

Fig. 75: Alessandra Saco-Vertiz, *1_Artificial II*, 2022. Acrílico sobre plancha de poliestireno, 150 x 50 x 5 cm, (p. 58).

Fig. 76: Alessandra Saco-Vertiz, *2_Artificial III*, 2022. Acrílico sobre plancha de poliestireno, 70 x 75 x 5 cm, (p. 58).

Fig. 77: Alessandra Saco-Vertiz, *3_Artificial I*, 2022. Acrílico sobre plancha de poliestireno, 90 x 60 x 13 cm, (p. 58).

Fig. 78: Alessandra Saco-Vertiz, *4_Construcción I*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, 118 x 85 x 56 cm, (p. 58).

Fig. 79: Alessandra Saco-Vertiz, *5_Tensión III*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 75 x 60 x 45 cm, (p. 59).

Fig. 80: Alessandra Saco-Vertiz, *6_Modelación*, 2022. Acrílico sobre espuma de poliuretano y plástico, 50 x 30 x 25 cm, (p. 59).

Fig. 81: Alessandra Saco-Vertiz, *7_Disciplinamiento*, 2022. Acrílico sobre espuma de poliuretano, 35 x 40 x 20 cm, (p. 59).

Fig. 82: Alessandra Saco-Vertiz, *8_Construcción III*, 2023. Acrílico sobre plancha de poliestireno y espuma de poliuretano, tela, 66 x 40 x 26 cm, (p. 59).

Fig. 83: Alessandra Saco-Vertiz, *9_Tensión I*, 2023. Acrílico sobre gomas elásticas y espuma de poliuretano. 55 x 46 x 31 cm, (p. 59).

Fig. 87: Alessandra Saco-Vertiz, 13_ *Constricción III*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 70 x 45 x 20 cm, (p. 60).

Fig. 88: Alessandra Saco-Vertiz, 14_ *Ballestrinque II*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 136 x 74 x 10 cm, (p. 60).

Fig. 89: Alessandra Saco-Vertiz, 15_ *Ballestrinque III*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 13 x 100 x 8 cm, (p. 60).

Fig. 90: Alessandra Saco-Vertiz, 16_ *Tensión II*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano. 72 x 22 x 10 cm, (p. 60).

Fig. 91: Alessandra Saco-Vertiz, 17_ *Ballestrinque I*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 46 x 36 x 15 cm, (p. 60).

Fig. 92: Alessandra Saco-Vertiz, 18_ *Construcción V*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 27 x 72 x 15 cm, (p. 60).

Fig. 93: Alessandra Saco-Vertiz, 19_ *Construcción II*, 2023. Acrílico sobre PVC y espuma de poliuretano, 48 x 46 x 18 cm, (p. 60).

Fig. 94: Alessandra Saco-Vertiz, 20_ *Construcción IV*, 2023. Acrílico sobre plástico y espuma de poliuretano, 66 x 49 x 36 cm, (p. 60).

Fig. 95: Foto 1 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023, (p. 61).

Fig. 96: Foto 2 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023, (p. 62).

Fig. 97: Foto 3 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023, (p. 63).

Fig. 98: Foto 4 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023, (p. 64).

Fig. 99: Foto 5 del montaje de *Cuerpo Sometido II*, Espai Jove Valencia, Diciembre 2023, (p. 65).

Fig. 100: Cara A de la hoja de sala (portada), (p. 66).

Fig. 101: Cara B de la hoja de sala (contraportada), (p. 66).

Fig. 102: Foto del montaje de *PAM!24*, Universitat Politècnica de Valencia, Mayo 2024, (p. 67).



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**