

TFG

MENTE Y CUERPO. UNA PROPUESTA ESCULTÓRICA E INSTALATIVA

Presentado por Lara Pitarch Querol
Tutor: Vicente Barón Linares

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-2021



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este Trabajo Final de Grado profundizamos en el estudio del arte prehistórico en busca de comprender el mundo interior del ser humano primevo. Analizamos cómo este materializaba conceptos abstractos para expresar sus ideas y pensamientos en base de la experiencia visual.

El objetivo principal es indagar sobre el arte prehistórico en búsqueda de un vínculo físico y mental que nos de una base teórica para poder realizar una producción artística.

La metodología es teórico-práctica, es decir, se realiza un estudio bibliográfico de autores cercanos a nuestros intereses que permiten consolidar la propuesta práctica. Estos nos acercan al mundo del arte prehistórico, a la importancia de los volúmenes y a la concepción espacial del hombre primevo. Permittiéndonos comprender así el vínculo físico y mental resultado de la materialización de conceptos abstractos mediante la expresión artística.

Vemos referentes artísticos cuyos trabajos son instalaciones cercanas a nuestros intereses. Nos aportan herramientas que nos permiten producir una producción escultórica e instalativa que resuelva los objetivos planteados.

Finalmente, se realiza y documenta una producción artística basada en una instalación cuyos elementos principales son esculturas que muestren la relación mente-cuerpo del ser humano prehistórico.

PALABRAS CLAVE: Escultura, instalación, prehistoria, volumen, espacio, ambiente, rupestre.

ABSTRACT

In this final degree project we delve into the study of prehistoric art to understand the inner world of the first human being. we analyze how they materialized abstract concepts to express their ideas and thoughts based on their visual experience.

the main objective is to investigate prehistoric art in the search of a physical and mental link, that gives us a theoretical basis to be able to produce an art project.

the methodology is theoretical-practical, and we carry out a bibliographic study of authors close to our interests that allow us to consolidate the practical proposal. these bring us closer to the world of prehistoric art, the importance of volumes and the spatial conception of the first man. thus approaching the physical and mental link resulting from the materialization of abstract concepts through artistic expression.

we see artistic references whose works are installations close to our interests. they provide us with tools that allow us to produce a sculptural and installation proposal that solves the objectives we set in the beginning of the project.

finally, the artistic production based on an installation is made and documented, and the main elements of it are sculptures that show the mind-body relationship of the prehistoric human being.

KEY WORDS: Sculpture, installation, prehistory, volume, space, environment, rock art.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer a mi familia su apoyo durante estos cuatro años de carrera.

También agradecer a Pilar Ramos y a Antonio Herreros haber sido unos compañeros de clase y amigos inmejorables durante todo este tiempo.

Y finalmente, agradecer a Ana Paula Jantus y a Raul Martorell haber estado ahí en todo momento, motivándome, acompañándome en las noches de estudio y cargando material artístico. Gracias por vuestro tiempo y vuestra paciencia.

Gracias por tanto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS	7
2.1. OBJETIVOS	7
2.2. METODOLOGÍA.....	8
3. CUERPO DE LA MEMORIA	9
3.1. MARCO TEÓRICO.....	9
3.1.1. <i>El arte primevo</i>	9
3.1.1.1. Volúmenes.....	10
3.1.1.2. Concepción espacial.....	14
3.1.2. <i>La Instalación</i>	15
3.2. MARCO REFERENCIAL.....	17
3.2.1. <i>Mario Merz</i>	17
3.2.2. <i>James Turrell</i>	19
3.2.3. <i>Mariana de Matteis</i>	19
3.2.4. <i>León Ferrari</i>	20
3.2.5. <i>Anish Kapoor</i>	21
3.3. ANTECEDENTES.....	22
3.4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	24
3.4.1. <i>Planteamiento</i>	24
3.4.2. <i>Proceso técnico</i>	25
3.4.2.1. Bocetos.....	25
3.4.2.2. Estructura.....	26
3.4.2.3. Cuerpo.....	26
3.4.2.4. Pintura.....	28
3.4.2.5. Piezas terminadas.....	28
3.4.2.6. Project room y montaje.....	30
3.4.3. <i>Resultados</i>	33
4. CONCLUSIÓN	35
5. BIBLIOGRAFÍA	36
6. ÍNDICE DE IMÁGENES	38
7. ANEXO DE IMÁGENES	41

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo Final de Grado (TFG) nace a partir de un estudio teórico y práctico sobre el arte primevo, basándose más concretamente, en la relación mente-cuerpo establecida por el ser humano prehistórico como medio de expresión artística.

Para tratar de definir esta relación, recogeremos información de autores que hayan realizado un estudio sobre el arte primevo, de esta forma, podremos entender cómo y porqué el hombre de la prehistoria materializaba sus ideas, miedos y deseos mediante la expresión artística. Esto nos llevará a investigar sobre la visión física y espiritual de sí mismos y su entorno, representada mediante la escultura y la pintura, más específicamente, en la importancia que les dieron a los volúmenes y por tanto, a la concepción espacial.

También hablaremos del mundo de la instalación y sus características, lo que nos permitirá aplicar estos conocimientos a la parte práctica, pudiendo así, entender el espacio y organizarlo de forma coherente, de manera que la obra pueda estar en sintonía con el mismo.

Por otro lado, los artistas comprendidos en el marco teórico mostrarán rasgos que se acerquen a los conceptos del arte primevo expuestos en el apartado teórico como la importancia del volumen de las formas, el crear un espacio íntimo o la materialización de conceptos abstractos. Además, estarán relacionados con el mundo de la instalación, ofreciéndonos recursos y herramientas para realizar la propia producción artística.

En lo que se refiere a la práctica, se han realizado una serie de estructuras volumétricas de espuma de poliuretano y se han instalado en un espacio usando los recursos aprendidos tanto en el marco teórico, como en el marco referencial. En ellas veremos la relación de la mente y el cuerpo del ser humano desde un punto de vista primevo, para ello situaremos en el mismo nivel el cuerpo y el lugar de expresión prehistórico, es decir, la caverna, evidenciando así las características que ambos comparten. Por otro lado, veremos que uno y otro son vehículos que contienen ideas, lo que nos llevará a colocar luz en el interior de las estructuras para mostrar el mundo interior que comparten.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

Dentro de los objetivos que abarca este trabajo podemos destacar el análisis necesario para poder establecer una relación entre la mente y el cuerpo del ser humano desde un punto de vista primevo.

Para una clara comprensión de la finalidad de este proyecto, dividiremos los objetivos en dos grupos: objetivos generales y objetivos específicos.

Objetivos generales:

- Realizar una recopilación y análisis de información sobre el arte primevo que muestre la relación entre la mente y el cuerpo desde el punto de vista del ser humano primevo.
- Desarrollar y producir una propuesta escultórica e instalativa que sintetice los resultados del estudio teórico.

Objetivos específicos:

- Reflexionar sobre la materialización de conceptos abstractos mediante el arte prehistórico.
- Reconocer el vínculo del hombre primevo con su mundo interior.
- Profundizar en el concepto de instalación.
- Estudiar una recopilación de artistas, próximos a nuestros intereses, que aporten métodos y estrategias que permitan llevar a cabo la obra.
- Diseñar elementos de carácter escultórico que permitan ser instalados de manera que se relacionen con el espacio que habitan.
- Hacer una memoria que recoja todo el proceso de análisis necesario para llevar a cabo el proyecto.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología que permite resolver los objetivos citados anteriormente debe ser necesariamente teórico-práctica. Esto es debido a la importancia que requiere el proceso de análisis y estudio sobre el arte primevo y la relación del ser humano consigo mismo y con el entorno lo que permite llevar a cabo una serie de reflexiones y desarrollo de estrategias que dan como resultado una instalación artística constituida principalmente por un conjunto de elementos escultóricos.

Siempre me han interesado las culturas antiguas: el Antiguo Egipto, la Antigua Roma y la Antigua Grecia. Me fascinaban sus dioses, la sociedad de esas épocas, sus tradiciones y su gran espiritualidad, pero lo que realmente me apasionaba era como materializaban sus deseos, ideas y motivaciones mediante la pintura, la escultura o la arquitectura.

Esta curiosidad por las culturas antiguas me llevó a descubrir a los aborígenes australianos cuando empecé la carrera de Bellas Artes e hice varios proyectos tomando como referente sus formas de expresión artísticas y sus leyendas. La búsqueda constante por encontrar la motivación del ser humano para crear arte y entender la relación de éste consigo mismo y con su entorno me ha empujado a la prehistoria, al origen del arte y de la humanidad y como resultado encontramos este TFG.

Respecto al material teórico necesario para llevar a cabo el proyecto fue imprescindible realizar una investigación que me permitiera consolidar y aprender sobre el arte prehistórico en general y sobre la pintura y escultura de la prehistoria en particular. Instando así a remarcar la importancia de la espiritualidad del ser humano prehistórico ya que de ella nace su necesidad de expresarse como resultado de un proceso de introspección y reflexión tanto social como individual.

Por otro lado, en la práctica se ha realizado una producción artística basada en una serie de referentes próximos a los intereses expresivos y teóricos del proyecto y en trabajos propios realizados a lo largo de la carrera consolidando así conocimientos prácticos y técnicos previos.

Por ello, se llegó a la conclusión de que el mejor medio para plasmar la relación de la mente y el cuerpo partiendo desde un punto de vista primevo era la instalación artística constituida por diversos elementos escultóricos que simpatizaran con el espacio destinado a la instalación. De esta forma el espectador tiene una experiencia inmersiva en la obra, pudiendo recorrerla y rodearla siendo así partícipe de esta.

3. CUERPO DE LA MEMORIA

3.1. MARCO TEÓRICO

El marco teórico de este trabajo parte del estudio de una serie de fuentes bibliográficas que permite el análisis del arte de la prehistoria en búsqueda de una reflexión del ser humano consigo mismo y con su entorno.

3.1.1. *El arte primevo*

La sociedad de hoy no es primariamente una sociedad disciplinaria, sino una sociedad del rendimiento que cada vez se desembaraza más de la negatividad de las prohibiciones y los mandatos y se hace pasar por la sociedad de la libertad. (Han, 2020, p.77)

Si buscamos comprender la relación del ser humano consigo mismo y con su entorno es inevitable remontarse al origen, ya que allí aparece “una mentalidad en la que imagen y cuerpo, pensamiento y realidad estaban infinitamente más entretnejidos que hoy” (Giedion, 1988, p.74). Lejos de la complejidad social actual, las nuevas tecnologías y de un mundo globalizado. Necesitamos partir desde la prehistoria, donde el ser humano empezaba a entender el mundo, a plantearse su existencia y a interactuar activamente con su entorno.

Para entender al ser humano primevo es necesario hablar sobre el arte de la prehistoria, centrándonos en las pinturas y esculturas que se llevaron a cabo, ya que estas reflejan las inquietudes, miedos y deseos de aquellas gentes. Todas estas representaciones muestran mediante formas tangibles, conceptos abstractos llevados a cabo con un motivo mágico, ritual o supersticioso. Acercándonos así a comprender la relación del ser humano consigo mismo y con su entorno.

Por otra parte, es importante definir que estamos hablando de arte, a pesar de que el fin en sí mismo no era crear una obra artística. Cada obra está ligada a su tiempo, por lo que, hoy en día, al entrar en una cueva y ver pinturas rupestres o al llevar figurillas prehistóricas a un museo, estamos descontextualizando las piezas, pierden su utilidad y pasan a ser algo estético, como es el caso de las figurillas o pierden su función espiritual, mágica y ritual como en las pinturas rupestres convirtiéndose ahora en elementos estéticos. Víctor Nieto Alcaide historiador, director del Departamento de Historia del Arte de la UNED, pone un muy buen ejemplo:

Cuando una pintura de un retablo se lleva a un museo se descontextualiza, deja de ser obra de devoción para convertirse en obra artística. (2002)

Aunque hay muchas teorías acerca de los motivos por lo que se llevaban a cabo las pinturas rupestres (G.H. Luquet, Salomon Reinach, Wilhelm Worringer), es cierto que todas ellas tienen un punto en común: son un medio de expresión para la vida interior del ser humano (Giedion, 1988, p.26-27).

La relación del hombre con el entorno y consigo mismo ha estado sujeta a cambios continuos a lo largo del tiempo; en un inicio consideraban a los animales criaturas poderosas, mientras que el ser humano era un ser de menor rango, ocultando su rostro y desperdiciando su cuerpo en sus representaciones. Pero cuando se domesticó a los animales, estos dejaron de ser los protagonistas de las pinturas rupestres (como era el caso de Altamira) y el ser humano ocupó ese lugar (p.29).

Al referirnos tanto al arte como a la producción de imágenes en la prehistoria entendemos que hay presente un componente comunicativo, es decir, trata de expresar un mensaje que tiene un significado concreto para la sociedad en la que se creó. De hecho, la propia existencia tanto de las pinturas, como de las esculturas u otras obras y monumentos evidencia un proceso intelectual complejo. (Sanchidrián, 2018)

El arte primitivo es un tema muy amplio ya que debe comprender tanto la motivación, como elementos técnicos, es decir, el soporte o material que contiene la pintura, talla o grabado, además de la carga simbólica y los personajes que se representan, entre muchos otros factores. Por ello, en este TFG nos centraremos en todo lo que respecta al ser humano y como éste se materializaba sus ideas y mundo interior, comprendiendo tanto su propia fisicidad y volúmenes como los de su entorno.

3.1.1.1. Volúmenes

Los volúmenes son un elemento clave en el arte prehistórico, esto se ve reflejado tanto en las esculturas como en las pinturas rupestres, ya que al intervenir sobre los bultos y concavidades de la superficie de las cuevas, se establecía una clara relación entre su visión del mundo y el entorno. Además, la relevancia del volumen no solo está presente al aprovechar los relieves de las paredes para representar personajes o símbolos, sino también en otros campos más allá de la pintura; en la escultura aparecen relieves y tallas en las que se busca encontrar formas volumétricas concretas que respondan a un lenguaje relacionado con la identidad grupal.



Figura 1. Bisonte de La Mouth (Dordoña)

Al hablar de arte parietal, entendemos la importancia que el ser humano primevo le dio al lugar en el que realizó sus pinturas, dado que estos espacios emanaban magia y eran sitios sagrados. Se ubicaban tanto las paredes exteriores, al aire libre o en abrigos rocosos y cavernas. Pero en lo que respecta a la relación de las pinturas con los volúmenes del espacio, es necesario centrarse en el arte de las cavernas.

Por un lado, encontramos ejemplos de cuevas con pinturas rupestres como la cueva de Lascaux (Dordoña), la cueva de Chauvet (Ardèche) y la cueva de Combarelles (Dordoña), las tres ubicadas en Francia; son lugares sagrados para las gentes de la prehistoria, esto llevó a que en ellas se pintaran y grabaran símbolos y una gran variedad de animales representados con gran realismo. (Sanchidrian, 2018)

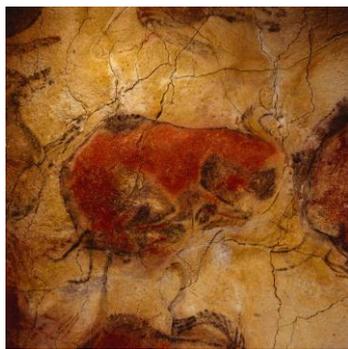


Figura 2. Bisonte recostado. Cueva de Altamira (Cantabria)

Pero en lo que se refiere a aprovechar los relieves de las rocas y paredes para definir la forma de las figuras y a la vez dar volumen a sus cuerpos, cabe destacar la caverna de El Castillo (Santander) en la que se aprovechan los relieves de una estalactita para representar un bisonte con solo unos trazos y el bisonte de La Mouthe (Dordoña) para el que se usó el volumen natural de la roca para contener el lomo del animal t parte de su cabeza. Incluso en casos como el Salón Noir de Niaux (Argèlie) se aprovecharon las oquedades naturales del espacio para mostrar un íbice, resaltando la figura al pintar unos cuernos encima de ésta. Al hablar de pinturas que aprovechan los volúmenes del entorno, la cueva de Altamira (Cantabria) es todo un referente. (Giedion, 1988, p.45)

En ella aparecen representados mamuts, ciervos, bisontes, ciervos, caballos, entre otros animales. Para realizarlos el ser humano prehistórico reconoce el espacio, aprecia sus protuberancias y se adapta, creando así criaturas muy realistas, no solo por la calidad del dibujo, sino por el volumen que les confieren los bultos y concavidades de distintos tamaños propios de la roca. Esto sucede más específicamente en el grupo de bisontes policromos magdalenienses del techo de la caverna, los animales nacen de los volúmenes del espacio adquiriendo así formas muy vívidas. Pero no solo es relevante el dónde, sino también el cómo, es decir, además de estar pintados con un tono ocre o rojo sacado del óxido de hierros rojos, también están perfilados con cabrón vegetal para realizar las líneas negras. Al crear este contorno no solo se delimita la forma del animal, también se evidencia el uso de las formas naturales del espacio que lo contienen, es decir, “roca, animal y contorno forman una unidad inseparable.” (p.45)

Otro rasgo característico de las pinturas magdalenienses de Altamira es el respeto que muestran hacia los periodos anteriores y al derecho de existencia. Esto lo vemos al reconocer animales de múltiples patas, no son así

para crear sensación de movimiento como se pensó inicialmente, la razón es que al pintar a los animales magdalenenses, se taparon parte de las criaturas descoloridas y amarillentas del auriñaciense que les precedieron. Pero solo cubrieron lo que era estrictamente necesario para mostrar los nuevos personajes; al no borrarse nada coexisten varios animales de distintos periodos en un mismo espacio, esto se debe a que entendían que aquel lugar emanaba una magia especial, por tanto, no podían negar el arte anterior ya que también venía motivado por ese sentimiento espiritual. (Giedion, 1988, p.94)

Sin embargo, arte parietal de las cavernas carecía de luz natural por lo que fue necesaria una fuente de luz artificial para pintar, de esta forma el ser humano primevo podía abrirse camino en la oscuridad, lo que permitiría percibir el espacio y explorar las superficies que contendrían su obra. Por lo general se hacía uso de un punto de luz fija que iluminara la caverna y otra luz móvil que permitiera ver con claridad el espacio en el que se realizaba la acción. (Sanchidrián, 2018). Como consecuencia, aparecen resaltados los volúmenes del espacio proyectando distintos tamaños de sombras por todo el lugar; en su momento la cueva sería un lugar vivo e íntimo, realmente lleno de magia.

Por otro lado, en el ámbito de la escultura aparecen talladas varias figurillas en relieves, como la de Laussel o de bulto redondo como la de Lespugue, representando tanto animales como seres humanos, en hueso, marfil, madera, terracota o piedra.



Foto 3. Venus de Laussel

Al hablar del vínculo mental y físico del ser humano, debemos centrarnos en las figuras femeninas realizadas en la era auriñaco-perigoniense, comúnmente conocidas como “venus esteatopigias”. Ya que, establecen una unión directa entre el pensamiento e ideal del ser humano prehistórico con la consciencia del cuerpo como instrumento de conexión con el mundo.

Generalmente se trata de figurillas femeninas de bulto redondo con posturas hieráticas, a excepción de algunas pocas como es el caso de la de Laussel, una figura en bajo relieve de 42 cm, en un inicio policromada y de gran detalle. Representa a una mujer voluminosa alzando un cuerno de bisonte con una mano, mientras que la otra aparece apoyada sobre el vientre.

Por otro lado, la mayoría de las venus paleolíticas representan a mujeres desnudas y sin rostro, con partes anatómicas exageradas como senos, caderas y tripas abultados, mientras que los brazos y las piernas pasan a ser elementos en segundo plano tan solo insinuados.

Leroi-Gourhan especialista francés en prehistoria y antropología estableció un canon en el que se definía la composición de estas venus. Según él, tienen una estructura romboidal: partiendo de un círculo marcado por el límite de las caderas, se establecen líneas vertical y horizontalmente que atraviesan toda la figura, de la cabeza a los pies y de un lado de la cadera al otro; una vez establecidas estas rectas unimos los puntos en los que la línea limita con la esculturilla, obteniendo así un rombo. (Sanchidrián, 2018, cap.9, párr. 14)

Es importante remarcar que el ser humano prehistórico entendía dónde se formaban los pensamientos e ideas que le llevaban a expresarse, “la cabeza, siempre aceptada como puesto de mando del cuerpo” (Giedion, 1988, p.30).

Las venus esteatopigias no buscaban representar a alguien en concreto, sino un concepto. En ellas se materializa el deseo y el sentido religioso del ser humano primevo, “eran representaciones simbólicas de fertilidad” (p.29).

Se han encontrado numerosas venus, entre ellas están la venus de Lespugue, la venus de Brassenpouy, la venus de Kostienki y la venus de Dolní. Pero la más conocida es la venus de Willendorf, una figura femenina de bulto redondo tallada en piedra de 11 cm de alto, 5,7 cm de ancho y 4,5 cm de grueso, encontrada en Austria.

Son de interés los volúmenes de las venus, ya que nos enseñan no solo el ideal de la época, sino también una forma de materializar lo intangible como es el deseo de la fertilidad. Al tomar un elemento natural y alterarlo, tallarlo, cambiamos nuestra percepción sobre él, deja de ser parte de un todo para ser un objeto específico con unas nuevas características y connotaciones. De esta forma, al dar tantos volúmenes al cuerpo de las venus, surge un vínculo entre la mente y el cuerpo del ser humano prehistórico, se concretaron ideas abstractas, como un deseo en una imagen, de esta forma las venus adoptaron un significado universal.

Es importante para el TFG el carácter volumétrico de las esculturas y pinturas prehistóricas ya que, no solo materializan ideas, deseos y un sentimiento espiritual, sino también por que establecen una clara relación mente-cuerpo en el momento en el que aparecen conceptos como la vida y la muerte. Por ejemplo, en las venus esteatopigias aparece el deseo de fertilidad para crear descendencia, trascendiendo así en el mundo a través de sus hijos, vemos así las inquietudes de aquellas gentes convertidas en un objeto físico y tangible.



Figura 4. Venus de Willendorf

Además, estas figurillas muestran un conocimiento de la anatomía del ser humano, y al exagerar ciertos rasgos de forma consciente, surge el reflejo de su espiritualidad, un estado mental en el que se usa el cuerpo como medio para materializarla.

Por otro lado, en el arte parietal aparecen lugares mágicos en los que el hombre reconocía el espacio, entendía sus volúmenes y fisicidad, usándolos como medio de expresión y pudiendo así concretar conceptos abstractos para plasmar a seres del exterior, reteniendo sus formas en la mente para luego poder representarlos mediante la acción de su cuerpo.

De la misma forma que entendían que la cabeza dirige el cuerpo, siendo el contenedor de las ideas, la cueva pasa a ser un cuerpo que contiene también pensamientos. Por ello se ha buscado representar en la producción artística de este TFG una masa que exprese ese sentimiento mágico y que muestre una serie de volúmenes similares a las protuberancias de la piedra, pero con la plasticidad de la carne del ser humano, llevando así a la cueva (entorno) y al cuerpo al mismo nivel, siendo ambos contenedores de pensamiento, espiritualidad e ideas, conceptos intangibles representados situado luz dentro de la masa.

3.1.1.2. Concepción espacial

Al hablar del concepto de espacio en el arte de la prehistoria podemos apreciar que “el hombre revela su respuesta a su entorno” (Giedion, 1988, p.30). Esto quiere decir que el arte primevo muestra cómo la actitud del hombre en cuanto al espacio de acción, es un reflejo psíquico de todo aquello que ha visto, es decir, de su mundo visual.

Es evidente que carece de marco ya que, en las pinturas rupestres, los límites del soporte son los mismos que los de la propia caverna, pared o abrigo rocoso. Esto permite que las formas y símbolos tengan libertad de dirección total. Pero en el momento de organizar las figuras en el espacio, se condiciona su lugar según el alcance de la mano humana, a veces salvado por escaleras rudimentarias y también por las protuberancias del soporte, ya que, en algunas ocasiones, como es el conocido caso de las pinturas de Altamira, contendrán las figuras estableciendo el contorno de estas.

De esta forma entendemos mejor el pensamiento del ser humano prehistórico, ya que percibía su entorno como “un mundo de interrelación ininterrumpida, donde todo está asociado, donde lo sagrado es inseparable de lo profano”. (p.31)

Esta cita nos permite comprender que la concepción espacial del arte prehistórico, debido a que esta es multidireccional, no hay una línea de lectura clara, los elementos están dispersos en el espacio formando parte de un todo.

En lo que se refiere a este TFG es importante entender la concepción espacial del ser humano prehistórico para poder organizar los elementos en la instalación. De esta forma reconocemos los límites del campo de acción (en este caso la Project Room A2-9) mediante arena en los bordes del suelo de la sala. Entonces, el lugar de la instalación pasa a adquirir las características de una caverna, ya que esta es un soporte para contener la expresión del ser humano, además al estar formada por fragmentos de roca, da la sensación del paso del tiempo. Las paredes de la caverna que contenía la instalación se han desvestido, apareciendo así la nueva sala, sin borrar el recuerdo del espacio anterior, ahora arena en el suelo.

3.1.2 LA INSTALACIÓN

La instalación artística apareció en los años setenta, como resultado de un cúmulo de propuestas muy diversas que nacieron en aquel entonces. Esto llevó a tener que reconsiderar los límites del arte y de la vida.

Las alteraciones políticas y sociales, científicas, técnicas o culturales son de tal envergadura que su relación con el arte y con sus características espaciales en concreto, parecen fuera de toda duda. (Larrañaga, 2006, p.9)

Cuando hablamos de instalación artística nos referimos a un campo heterogéneo donde las figuras principales son el espacio y el espectador. Normalmente, el artista trata de modificar la percepción del espacio en el que transmitirá ideas y sensaciones, aunque quien realmente da sentido a la obra es el espectador, ya que este se percibe a sí mismo como un parte un conjunto de usuarios de la instalación y de forma individual al recibir e interpretar lo que el artista le ofrece como una experiencia personal.

Este movimiento puede darse tanto en espacios interiores, como es el caso de la producción de este TFG, o exteriores. Sobre todo, en las instalaciones de exterior, conocidas como Land Art, surgió en su momento una lucha contra los museos, ya que participar en la actividad cultural se entendía como un “un insulto al ‘yo’ artístico” (Kabakov, 2014, p.56), aunque por otro lado la mayoría de las obras acababan en los propios museos que trataban de repudiar.

En lo que atañe a este TFG hablaremos de los elementos que debemos tener en cuenta al realizar una instalación. Por un lado, el espacio es un factor

clave en la obra, ya que la condicionará enormemente al ser el lugar de la acción. Es por ello por lo que debemos explorarlo e inspeccionarlo antes de montar la instalación artística, de esta manera podemos reconocer sus características, como el tamaño, la forma, el contexto en el que se encuentra, la altura del techo, etc

En cuanto al espacio, los muros nos separan de lo que es el mundo exterior de la sala y también son el límite de la instalación real, siendo esta un mundo autónomo y completo. Mientras que el piso de la sala se interpreta de forma subconsciente como “tierra”, si este está limpio y vacío se entiende como la muerte de la tierra y el espectador dirigirá su mirada hacia arriba, en cambio, si esta sucio o lleno de elementos, se percibe como que hay vida oculta, “algo que no está completo aún, que está vivo, ocurriendo” (Kabakov, 2014, p.32). De esta forma los elementos del suelo adquieren una importancia especial.

Otro factor a tener en cuenta es el espectador, ya que este terminará dándole sentido a la obra. Por ello, es importante prestar atención a cómo va a percibirla, tanto la visión general de esta, como el recorrido que realizará para examinarla y adentrarse en el mundo que se ha creado para él. Cuando el usuario entra en la sala, lo primero que hace es ubicar la puerta de salida, a continuación, trazará una ruta mental para recorrer la obra y terminar en ese punto. Esto nos hace prestar atención a las zonas de entrada y salida del espacio, ya que la obra vendrá adecuada a ellas.

A continuación, el espectador observará el conjunto de la obra en general, tomando una primera impresión, luego se adentrará en ella para examinarla desde todos sus ángulos posibles y hará largas pausas para contemplar y comprender la atmósfera que le rodea.

Toda instalación exige al espectador no sólo ya un acto de contemplación, sino una navegación por el interior de un texto espacializado, un envolvimiento espacial en una deambulación por ese «campo metodológico» que la instalación conforma, y donde pareciera que la visión hubiera devenido una errancia a través de un mundo de signos en permanente interacción, en absoluta inestabilidad. (Juan Martín Prada, 2019, p.34)

Una vez tomado todo esto en consideración debemos tener en cuenta que al hacer una “instalación total” (Kabakov, 2014, p.13) los elementos tienen que relacionarse con el espacio creando una sensación de unidad.

En la producción artística de este TFG se ha dispuesto de la Project Room A 2-9 para ubicar la instalación, el motivo de su elección son sus ventanas tapadas por lo que no entra luz natural, de esta forma es más sencillo

controlar la iluminación de la sala y su superficie cuadrada, no muy grande, de manera q se puede crear un ambiente íntimo, pero tampoco muy pequeña, permitiendo así al usuario recorrer el lugar.

Dentro del esquema de la Project Room, se reconoce el espacio al establecer mediante arena los límites entre las paredes y el suelo. Como hemos visto en el apartado anterior, ésta hará de puente entre el pasado y el presente, además de reforzar la importancia que se le da a los elementos situados en la sala, influyendo en la percepción del espectador para que centre su atención al suelo.

En cuanto al recorrido, la puerta de entrada y de salida es la misma, esto hace que el espectador se sumerja en un espacio mágico en el que se para el tiempo, puede examinar el lugar y los elementos que lo conforman. La disposición de las piezas ofrece dos opciones al espectador: o recorrer la sala de forma circular para terminar en la salida tras examinar los elementos o deambular por ella en todas las direcciones respondiendo así a la concepción espacial de la prehistoria ya que esta era multidireccional.

3.2. MARCO REFERENCIAL

3.2.1. MARIO MERZ (Milán, Italia, 1925-2003)

Mario Merz es un artista italiano nacido en 1925. Entre sus obras podemos encontrar pinturas, esculturas, instalaciones artísticas y performance, todas ellas ligadas al arte povera, movimiento en el que Merz fue uno de los artistas más representativos.

El movimiento povera consiste en usar materiales humildes, reutilizados o naturales para crear obras de arte, esto hace que se cree una reflexión entre material y obra rompiendo así con la estética industrial y elitista de la sociedad del momento.

En 1945 cumplió condena en la cárcel por antifascista, allí dibujaba sin levantar el lápiz del papel grabando así todo lo que veía y sentía, esto hizo que sus obras fueran de “denuncia social e investigación personal de nuevos lenguajes estéticos” (Moure, 1993).

De este proceso de investigación nacieron sus famosos “iglús”, estos son unas construcciones hemisféricas formadas por materiales muy diversos como cristal, piedra, arcilla o neón.



Figura 5. Mario Merz: *Igloo di pietra*, 1982



Figura 6. Mario Merz: *Triplo Igloo*, 1984

Además, los iglús crean límites dentro de la propia obra. Forman una relación entre interior y exterior, a veces mediante transparencias como en la obra *Triplo Igloo* (1984), donde estos límites se encuentran en el interior de la propia obra, ya que consta de tres iglús de diferentes tamaños unos dentro de los otros, hechos mediante estructuras de metal y paneles de cristal. O por otro lado, la relación de interior y exterior se da mediante un iglú totalmente opaco como *Igloo di Pietra* (1982) hecho con placas de piedra donde el límite se encuentra en lo que el espectador no puede ver, es decir, el interior del iglú y el espacio que la propia obra habita.

Aparecen sus iglús instalados tanto en espacios interiores como galerías, entre ellas el IVAM en la exposición temporal *¿Cuál es nuestro hogar?* o exteriores como en el museo Kröller-müller (Países Bajos) en ambos casos la obra se relaciona consigo misma y con el espacio que habita gracias a los límites. El ambiente pasa a formar parte del exterior, volviéndose un espacio ajeno a la propia pieza, por lo que algunas de sus obras se han expuesto en diferentes museos; aún y así las piezas aunque cambiaron de entorno se seguían comunicando con él, mostrando que su arte “es transitorio y siempre cambiante” (Moure, 1993)

Podemos relacionar el arte primevo con las obras de Mario Merz ya que comparten ciertas características. Por un lado, las pinturas rupestres se realizaron con motivos mágicos y espirituales, efecto que transmiten los iglús de Merz, ya que tienen un carácter íntimo al tener forma semiesférica. Definen el límite del interior de la obra, es decir, lo que es propio y personal, de la misma forma que sucede en las cuevas sobre las que se creó el arte primevo, ya que eran lugares muy específicos en el espacio donde el ser humano encontraba la privacidad en la que podía expresarse espiritualmente.

Por otro lado, la relación interior- exterior y de la propia obra con el entorno que encontramos en los iglús de Merz ha influido claramente en la producción artística de este TFG ya que los elementos escultóricos que se han creado consisten en tres estructuras llenas de volúmenes con una forma similar a los iglús de Merz sin caer en un calco de estos. Pero no solo eso, se evidencia el interior añadiendo luz dentro de cada escultura, de manera que esta atraviesa los pequeños huecos que hay entre los volúmenes, creado así un límite con la propia estructura que luego viene atravesado con luz interior.

Además, al ser una instalación artística consta de iluminación exterior que incide sobre parte de las estructuras, de manera que la mitad de ellas aparenta ser maciza y la otra mitad muestra que hay un vacío en el interior, igual que Merz mostraba u escondía el interior de sus iglús según el material que usaba para crearlos.

3.2.2. JAMES TURRELL (Pasadena, California, Estados Unidos, 1943)

James Turrell es un artista estadounidense nacido en 1943. Se formó en psicología de la percepción, matemáticas, historia del arte y bellas artes.

En su trabajo experimenta con la luz para cambiar la percepción del espacio creando ambientes y sensaciones nuevas en el espectador. Como él mismo afirmaba: “en lugar de hacer algo sobre la luz, quería algo que fuera luz”. (Turrell, 2021, párr.1)

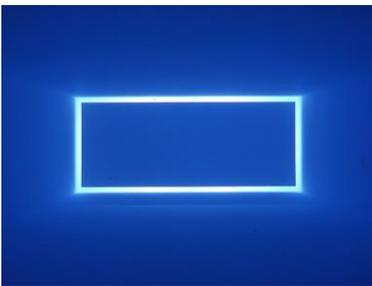


Figura 7. James Turrell: Rayzor,1982

A pesar de predominar el uso de la luz y el color en las obras de Turrell, es inevitable apreciar que el nuevo espacio que crea es un lugar íntimo y de un carácter incluso espiritual. No se ha podido evitar relacionar la obra este artista con el arte prehistórico, justo por la intimidad y espiritualidad que ambos comparten.

Mi trabajo es sobre el espacio y la luz que habita en él. Se trata de cómo se puede hacer frente a ese espacio y materializarlo. Se trata de tu visión, como el pensamiento sin palabras que proviene de mirar hacia el fuego. (James Turrell, 2018, párr.1)

La influencia de Turrell en la propia instalación artística de este TFG no recae solo en la luz ambiental de la sala, sino también en la luz que emanan los propios elementos escultóricos. Realmente podemos decir que hablamos de un juego de luz y sombra. Ya que cuando la luz exterior cae sobre la escultura, hace que ésta muestre sus volúmenes, adquiriendo un carácter sólido y macizo, pero, por otra parte, en el lado de sombra de la propia pieza se aprecia una luz interior que sale hacia afuera cambiando la percepción inicial del objeto, de la misma forma que hace James Turrell con la luz en sus salas.

3.2.3. MARIANA DE MATTEIS Villaguay, Entre Rios, Argentina 1984)

Mariana de Matteis es una artista argentina nacida en 1984. Se licenció en Bellas Artes por la Universidad Nacional de Rosario (UNR) y además de realizar diversas residencias como la de Hangar en Barcelona (2014) y participar en proyectos como el Proyecto URRRA en la Residencia MAYO (Buenos Aires, 2015), también ha recibido becas de varias instituciones como Goethe-Institut, Fondo Nacional de las Artes, Nuevo Banco de Santa Fe y Nuevo Banco de Entre Ríos.

Mi producción generalmente parte de registros fotográficos de los diferentes lugares en los que viví por determinado tiempo (incluidos los campings). Estos registros desembocan luego en diversos formatos de obra, siempre atravesados por el dibujo. En su mayoría, constituyen

estudios en donde el eje central es la relación entre los espacios (habitables) y los objetos (habitantes). (De Matteis, 2014, párr.2)

La obra de esta artista se caracteriza por trabajar sobre el tiempo y el espacio, el espacio es el ambiente que crea en el dibujo o la instalación y el tiempo lo ata a la poética propia del espacio creado, es decir, en algunas de sus obras dibuja un espacio lleno de trabajos de otros artistas y luego expone sus dibujos en el lugar real donde se encontraban las obras dibujadas. Apropiándose así de trabajos de otros, haciéndolos suyos.



Figura 8. Mariana de Matteis: *Me enamoré 18 veces, pero solo recuerdo 3*, 2014

Pero no solo aplica esto al dibujo, sino también a la escultura, donde calca obras de bronce de otros artistas como Lucio Fontana, Rogelio Yrurtia o Nicolas Antonio de San Luis, apropiándose así de ellas. Para ello hace uso de goma eva, ya que esta permite una gran fidelidad al calco. Mariana de Matteis le da mucha importancia al material en sus piezas, las cualidades de éste y las connotaciones que tiene, por ello al colocar la goma eva, un material humilde sobre el bronce, un material noble, pasa a desvirtuar la obra original.

Esta importancia que adquiere el material también la vemos reflejada en sus instalaciones, realizadas con objetos cotidianos y arena. Aplica capas de arena y cola sobre distintos muebles y elementos cotidianos, los sitúa en un espacio y luego lo llena de arena, de este modo la arena adquiere distintas connotaciones, se asocia al paso del tiempo y también crea una sensación de inestabilidad, ya que parece que, con solo tocar un objeto de arena, este vaya a desaparecer.

Descubrir a Mariana Matteis ha sido realmente una revelación ya que su influencia ayudó a concretar la instalación de este TFG. Añadir arena en los límites de la sala sirvió para relacionar los elementos escultóricos con el espacio, ya que el tono de la escultura mayor es el mismo que el de la arena. Además, la connotación de esta está ligada al paso del tiempo, a lo antiguo, efecto que era de interés para la obra. Realmente usar arena me ha permitido perfilar los límites de la sala, cambiando la sensación que transmitían al espectador inicialmente, ahora pasan a ser límites difusos que crean una sensación envolvente transformando la percepción del ambiente y haciendo que el espectador sea un habitante más del espacio.

3.2.4. LEÓN FERRARI (Buenos Aires, Argentina 1920-2013)

León Ferrari fue un artista argentino nacido en 1920. Se licenció en Ingeniería en la Universidad de Buenos Aires, y aunque nunca tuvo formación académica en el arte, aprendió de forma autodidacta empezando con unas figuras de terracota que realizó en la década de 1950.

Desde entonces empezó a explorar con una gran diversidad de técnicas, materiales y campos, desde el cine a trabajos cerámicos, sonido, alambres, madera, pintura, grabado, dibujo, escultura y muchos otros más.

Gracias a sus obras provocadoras y de denuncia política ganó numerosos premios como el León de Oro de la Bienal de Venecia (2007) y llegó a ser el artista plástico más importante del país.



Figura 9. León Ferrari: *Los músicos*, 2008

Entre su gran variedad y riqueza de obras artísticas ha sido de especial interés la instalación de *Los Músicos* (2008) que consta de 16 personajes entre los propios músicos, el público y el espectador. Todos los personajes están hechos con espuma de poliuretano expandida a escala humana, se encuentran sentados sobre sillas, portando los músicos un instrumento cada uno. Por otro lado, el público está formado por mujeres también de poliuretano, ricas, llenas de joyas de plástico y el espectador, una figura llena de ojos. Esta fue una de sus últimas instalaciones, en ella juega con la ironía, haciendo reflexionar al espectador sobre el mundo del arte en sí mismo, ya que usa materiales de los que ignora su capacidad de conservación, además de no poder controlar el proceso de expansión de la espuma de poliuretano que va más allá de la voluntad del artista.

La espuma de poliuretano era un material nuevo para mí, pero al ver los volúmenes orgánicos que se podían conseguir supe que respondía a las necesidades expresivas de la producción artística de este TFG, ya que las formas que adquieren permiten crear similitudes con los volúmenes de las cuevas prehistóricas y formar una masa, que gracias a la plasticidad esos volúmenes remiten a lo orgánico, a lo vivo.

3.2.5. ANISH KAPOOR (Mumbai, India, 1954)

Anish Kapoor es un artista indio nacido en 1954 en Mumbai. Se formó en la Hornsey College of Art en Londres (Reino Unido) e hizo un postgrado en Chelsea School of Art, también en Londres (Reino Unido).

Entre sus obras encontramos una gran variedad de esculturas e instalaciones de diversas escalas y materiales como espejos, pieles de PVC, cemento, o pigmentos, entre muchos otros. Son famosas sus esculturas públicas, obras de gran tamaño consideradas una hazaña de la ingeniería, pero Kapoor se ha reinventado constantemente ofreciendo al espectador sensaciones nuevas y experimentando con técnicas y materiales muy diversos, además de con las formas, espacio y color, de esta forma encontramos obras que se desgastan a sí mismas (*My Red Homeland*, Anish Kapoor 2003) o incluso pedazos de cielo en la tierra (*Sky Mirror*, Anish Kapoor, 2006)

También ha realizado numerosas exposiciones, entre las más recientes encontramos la del Museo de Arte Contemporáneo y Planificación Urbana, Shenzhen, China (2021), en Houghton Hall, Norfolk, Reino Unido (2020) y Pinakothek der Moderne, Munich, Alemania (2020).

La obra de Anish Kapoor que se ha tomado como referente para realizar este proyecto artístico es *Grey Man Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked* (2008–2009). En ella el artista hace un diseño que luego imprime con una impresora de cemento creando así esculturas que luego instala en el espacio. De esta forma nace una contradicción ya que, a pesar de estar hechas mediante la tecnología, las piezas parecen de origen orgánico, natural.



Figura 10. Anish Kapoor: *Grey Man Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked*, 2008-2009

Es de gran interés el juego que usa el artista entre el control y el descontrol. Aplica el cemento de forma consciente y precisa, pero luego éste toma una forma sujeta a las características del material, derrumbándose en algunas zonas, curvándose o creando volúmenes.

Lo mismo sucede con la espuma de poliuretano, pero a niveles mucho más extremos, ya que, aunque se cree una estructura que delimite la forma y se tenga en cuenta la cantidad, la espuma se expandirá sin poder controlar su forma.

Las piezas que crea Kapoor en esta instalación da la impresión de que sean elementos orgánicos, vivos; este mismo efecto quería dar en el propio proyecto, crear una masa llena de volúmenes que diese la impresión de estar viva.

3.3. ANTECEDENTES

Dentro del grupo de antecedentes escultóricos y proyectos relacionados con la instalación artística cabe destacar aquellos que por un lado se basaron en culturas antiguas y por otro lado los que ayudaron a comprender el espacio y relacionar la obra con el mismo, además de los que establecen una relación entre la mente y el cuerpo del ser humano.



Figura 11. Lara Pitarch: *Guardiani della Natura*. 2020

Los *Guardiani della Natura* son una serie de figuras formadas por pasta de modelar, hilos y elementos naturales. Se realizaron en el tercer curso de la carrera durante mi periodo de erasmus en Urbino, Italia. Están basadas en leyendas antiguas japonesas, como la leyenda de los kodamas, es decir, guardianes del bosque; las leyendas aborígenes australianas y las esculturas de la prehistoria como la Venus de Willendorf. Estos pequeños personajes se instalan en el bosque y observan en silencio a las criaturas lo habitan,



Figura 12. Lara Pitarch: Síntesis de la Materia. 2020



Figura 13. Lara Pitarch: Lo Spazio in cui vivo. 2020



Figura 14. Lara Pitarch: Djnns. 2021

causando al espectador curiosidad, pero a la vez haciéndolo sentir como un intruso. Esta obra marcó el comienzo de mi interés por la prehistoria y el arte aborigen australiano que ha llegado hasta el presente TFG.

Por otro lado, encontramos antecedentes en lo que respecta a las formas volumétricas. Entre ellos destacan *Síntesis de la Materia* y *Lo Spazio in cui vivo*.

Síntesis de la Materia es una obra creada en Teoría de la Pintura Contemporánea. Está realizada con pintura amarilla acrílica mezclada con látex, que al secarse crea una lámina maleable que se ató a una vara de madera mediante gomas elásticas y luego éstas se clavaron a la pared.

Al atar la lámina flexible de color amarillo a la vara se crearon volúmenes que reafirmaban la materialidad de la obra. Por otro lado, *Lo Spazio in cui vivo*, consistía en un inicio en una casa hecha ensamblando bolsas de plástico, un material humilde que, en este caso, habla de la fragilidad del hogar, un concepto no ligado a un espacio concreto, sino a un lugar mental. Tras el registro fotográfico de la instalación, se despegó un lado de la casa para desmontarla, entonces todas las bolsas de plástico colgaron de la pared creando volúmenes y juegos de luz con los colores del plástico, entonces me di cuenta de que esa nueva instalación representaba todo lo que trataba de transmitir, un espacio en el que vivo, un lugar entre volúmenes, delicado y cambiante al igual que el concepto propio del hogar.

Esta investigación sobre el volumen me ha llevado más allá de formar cuerpos y tamaños con elementos planos, ahora surge la necesidad crear elementos ocupen un espacio y se reafirmen en él, esto lo permite la espuma de poliuretano, toma el espacio y lo hace suyo, se expande formando masas volumétricas.

En lo que respecta a la relación mente-cuerpo del ser humano tenemos como antecedentes *Djnns* y *La Intimidación de la Mente, la Presencia de la piel*.

Djnns es una pieza de bronce realizada en Proyectos de Fundación Artística en cuarto de carrera. Está basada en el libro de Laura Gallego García *La Leyenda del Rey Errante*. En la pieza encontramos al tejedor de alfombras tratando de huir de su destino, representado por una alfombra con manos y caras que tratan de escapar de ella haciendo referencia a los djnns, espíritus del desierto.

El tejedor de alfombras representa la parte física del ser humano, atada al mundo terrenal, efímera, con un fin evidente y por otro lado la alfombra muestra el lado espiritual y mental lleno de inquietudes y miedos. Un



Figura 15. Lara Pitarch: La Intimidad de la Mente, la Presencia de la Piel. 2021

lado trata de huir del otro para ser libre, pero paradójicamente lo uno no puede existir sin lo otro.

Por otro lado, *La Intimidad de la Mente, la Presencia de la Piel* es el título de una instalación realizada en la asignatura de cuarto curso de carrera Instalaciones. En esta pieza aparecen dos planchas de metal de 130 cm cada una a las que se les ha aplicado un proceso de oxidación detenido con barniz. Dichas planchas se sitúan en ambos lados de la sala atando dos telas de tono ocre semitransparente mediante cuerdas rojas. En lo que respecta a la iluminación, aparecen las sombras de la propia escultura proyectadas en la pared. De este modo se reafirman la opacidad y la transparencia de los elementos. Las planchas de metal representan a la mente, misteriosa, poderosa, firme y dividida en dos y por el contrario la tela, vulnerable, cambiante, representa la fragilidad y vulnerabilidad del cuerpo.

A medida que ha avanzado la carrera se han satisfecho las necesidades expresivas de cada momento mediante artistas referentes y antecedentes propios, ahora estos antecedentes han sido de gran valor ya que han resultado ser un camino que ha llevado hasta el presente TFG.

3.4. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

3.4.1. Planteamiento

Para llegar al proyecto de producción artística que recoge esta memoria ha sido necesario pasar por un proceso de reflexión e investigación que permitiese concretar tanto la idea como las distintas posibilidades expresivas.



Figura 16. Prueba instalación. Piedra.

Para ello se hicieron numerosos bocetos y se plantearon varias posibles instalaciones. Tras analizar todo ello se llegó a la conclusión de montar una instalación como prueba para reconocer el espacio y plantear una obra en la que, mediante las características de materiales humildes como la piedra, la tela o la madera, se lograra crear una sensación de intimidad, en la que el espectador pudiese formar parte de la obra e interactuara con ella, además de ser un medio para traer la prehistoria al presente. Esta instalación se llevó a cabo en las Project Rooms A 2-9 y A2-10. Pero tras valorarla se descartó como parte práctica de este TFG. De esta forma, se comprendió que pesaba más el qué se quería contar antes de con qué medios se quería hacer. Si es cierto que las materias primas como la piedra o la madera se acercan más al arte prehistórico, pero debemos tener en cuenta que lo que queremos transmitir es



Figura 17. Prueba instalación.
Madera y tela.



Figura 18. Prueba instalación. Tela.

la relación de la mente y el cuerpo del ser humano, usando la visión del mundo del humano primevo como medio no como fin.

Esto me llevó a comprender que la instalación que había planteado realmente consistía en una serie de esculturas con su propia historia y contexto situadas en un espacio y no en una instalación, es decir, se perdía la totalidad del conjunto, las piezas no se comunicaban entre ellas.

Aún y así, reconocer el espacio reflexionando, entendiéndolo, organizándolo fue de una ayuda incalculable para la que más adelante sería la instalación definitiva. Se concluyó que solo se necesitaba una sala ya que para dar sensación de intimidad no son necesarias dos Project Rooms comunicadas, además, al ser consciente del espacio del que se disponía se pudo organizar de forma más clara y precisa.

Este estudio de campo ayudó a sintetizar y poder mostrar de forma directa lo que se quería transmitir, estableciendo relaciones claras entre los elementos y el espacio. Se comprendió que para representar un cuerpo eran necesarias formas orgánicas que se asimilaran a él y no elementos rectos que perdieran conexión con los objetivos propuestos.

3.4.2 Proceso técnico

En este apartado veremos cómo se ha llevado a cabo, la tanto las tres esculturas como la propia instalación. Partiremos de la búsqueda de la forma y la organización espacial, pasando por varias fases hasta obtener el resultado.

3.4.2.1. Bocetos

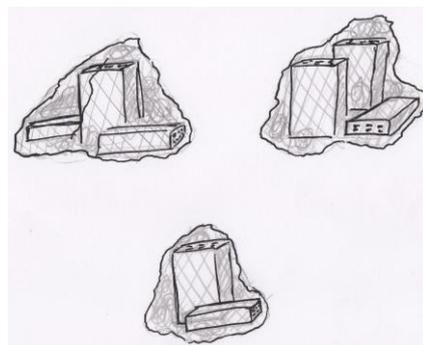


Figura 19. Bocetos de la estructura de las esculturas

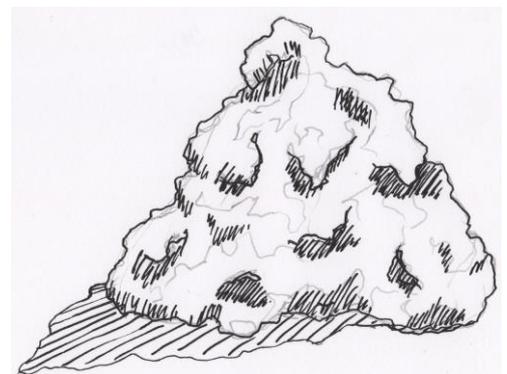


Figura 20. Boceto de la escultura

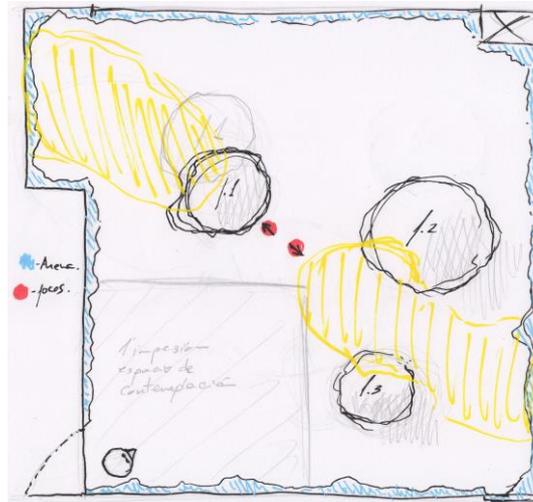


Figura 21: Boceto organización de la sala

3.4.2.2. Estructura

Para realizar la estructura de las piezas de producción artística se usaron cuatro ladrillos, cambiando la disposición de estos para ajustar la forma y el tamaño de la obra resultante, es decir, se pusieron de pie o se tumbaron, se alejaron o se acercaron según la necesidad individual de cada pieza.



Figura 22. Estructura.

En los espacios entre ladrillos se añadió cartón y distintos papeles reutilizados, cubriendo luego el conjunto con una malla plástica. Se usaron bridas para atar la red en zonas concretas creando así esquinas y desniveles, debido a esto, la malla hace de estructura real de espuma de poliuretano y aunque la forma de la espuma sea difícil de concretar, una buena estructura permite controlar en mayor o menor medida la forma y el tamaño de la pieza final.

Tras secar la espuma de poliuretano se levantará el conjunto de manera que obtengamos una masa de poliuretano y red por una parte y los ladrillos y papeles por otra, éstos a su vez servirán para realizar otras 2 estructuras.

3.4.2.3. Cuerpo

Una vez hemos construido la estructura, se protege tanto el espacio, como a uno mismo, ya que la espuma de poliuretano es muy adherente. Se han usado bolsas de plástico para proteger el lugar de trabajo y un mono de trabajo, zapatos cerrados, guantes y gafas de protección como EPI.



Figura 23. Primera aplicación de la espuma de poliuretano

Se han usado un total de 18 botes de espuma de poliuretano para realizar las tres esculturas y una pequeña pieza de prueba. ¿Qué es la espuma de poliuretano? La espuma de poliuretano es un material sintético y plástico compuesto de isocianato y polioliol. Al entrar en contacto con el aire esta se expande llegando a doblar o triplicar su tamaño. Es un material muy versátil ya que es impermeable, aislante térmico, sonoro y resistente al paso del tiempo, ya que una vez endurecida la espuma tiene una vida útil de 50 años hasta que empiece a deteriorarse.

Antes de usar la espuma de poliuretano en la producción artística se probaron varias marcas para averiguar cuál daba el nivel de volúmenes y efectos adecuado para las piezas.

Entre las marcas Sika Boom y Brixi se optó por la Sika Boom ya que crea grandes volúmenes y llega a triplicar su tamaño inicial, mientras que la Brixi tan solo lo duplica y el efecto que da es el de una masa derritiéndose, produciendo una sensación totalmente distinta a la que se busca.



Figura 24. Espuma de poliuretano ya expandida

Para crear las esculturas con la espuma de poliuretano se coloca la boquilla, se agita el bote durante 2 minutos, a continuación, se aplica sobre la malla plástica, primero por la base y luego por la parte más alta. Una hora después cuando la espuma se haya expandido y secado se coloca nuevamente material en los lados de la estructura uniendo así la espuma de la base con la que se encontraba en la zona superior, se deja expandir y secar de nuevo y se dan los últimos detalles en las zonas en las que se requiera mayor nivel de volúmenes.

Es importante colocar la espuma con mano firme y segura, sin prisas, pudiendo así controlar mejor la forma de los volúmenes y de la pieza en general; tampoco se debe ir muy despacio ya que un exceso de material prolongará el tiempo de secado y se deslizará sobre la escultura creando efectos no deseados y malgastando material.

Una vez estamos seguros de que el poliuretano está seco, levantamos el conjunto separando así la espuma adherida a la maya plástica de los ladrillos y el papel que sustentaban la forma en un inicio.

El proceso se repetirá 2 veces más para las otras esculturas variando tan solo la disposición de los ladrillos de manera que el tamaño y la forma cambiarán en cada una.

3.4.2.4. Pintura



Figura 25. Proceso de pintura.

Para pintar las tres esculturas se usaron sprays de base acrílica ya que es un método rápido que crea una capa cubriente y homogénea.

Antes de usar los sprays es importante llevar mascarilla, para no inhalar los gases del aerosol y guantes. A continuación, se agita el bote durante 2 minutos y se aplica la pintura sobre la espuma de poliuretano desde todos los ángulos para no dejar ningún espacio sin cubrir. Una vez terminada la pieza se da la vuelta al spray y se presiona la boquilla hasta que deje de salir pintura de manera que podamos conservar el bote durante más tiempo.

Los colores que se han usado son tierra de siena natural para la escultura 1, Brun Clair (Ocre) para la escultura 2 y Marrón Foncé (marrón oscuro) para la 3. El motivo por el que se han usado estos colores es porque se acercan tanto a los tonos de la pared de una cueva como a la piel del ser humano.



Figura 26. Detalle de la pintura.

Una vez seca la pintura, tomamos una barra de pastel de un tono almagra, lo aplastamos con un mortero convirtiéndolo en polvo y a continuación con un pincel suave de punta redonda se aplica el pigmento en los agujeros, huecos, pliegues y recovecos de las esculturas. De esta manera conseguimos darle a cada pieza el parecido a una masa humana y carnosa y a la vez a una cueva invertida, llena de óxido o incluso de los pigmentos de las pinturas rupestres.

3.4.2.5. Piezas terminadas

En este apartado veremos cómo resultaron las piezas tras haber hecho la estructura, puesto la espuma de poliuretano, dejar que esta se expandiera y finalmente haberlas pintado y añadido detalles con pastel. Obteniendo así tres figuras de distintos tonos de marrón y llenas de protuberancias que responden a las necesidades expresivas planteadas anteriormente. Es decir, muestran la importancia de los volúmenes para las gentes prehistóricas y a su vez aparentan ser una masa carnosa evocando al propio ser humano.



Figura 27. Escultura 1. 60 x 65 cm.



Figura 28. Escultura 2. 55 x 100 cm.



Figura 29. Escultura 3. 45 x 85 cm.

3.4.2.6. Project room y montaje

Para poder entender mejor como funciona la instalación que se ha realizado es importante tener en cuenta el espacio en el que se ubica, ya que ha sido elegido por sus características próximas a los intereses del proyecto, es decir, es un espacio generalmente cuadrado, lo que aporta sensación de intimidad, las ventanas están tapadas, de manera que no entra luz natural y es más fácil controlar así la iluminación dentro del espacio; además el tamaño es adecuado al no ser muy grande, lo que nos permite controlarlo, ni muy pequeño, de manera que nos podemos desplazar por el espacio sin problema.

En esta sección encontramos los planos de la Project Room A 2-9, que nos darán una idea de las dimensiones de la sala. Además, aparecen también imágenes de el proceso de montaje que nos darán una idea de como se desarrolló la instalación.

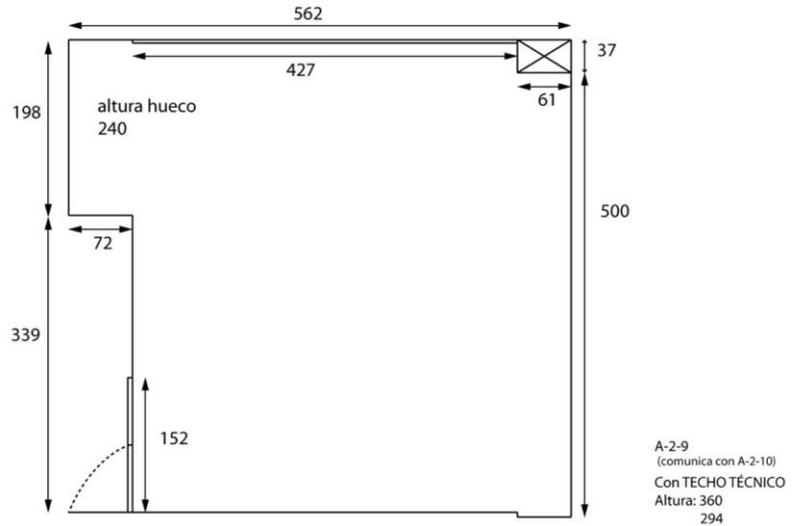


Figura 30. Plano Project Room A-2-9

Una vez trasladadas las piezas del taller a la Project Room, se situaron en la sala para confirmar que la forma y el tamaño eran correctos concorde al lugar. A continuación, se dispusieron en el espacio siguiendo los bocetos previamente establecidos, ajustando un poco la posición y orientación, y además, se colocaron los 50 Kg de arena en los límites de la sala con ayuda de una escoba.



Figura 31. Piezas situadas en el espacio

Tras tener todo en su sitio se instalaron las luces interiores de cada escultura (ya que estas son huecas) aprovechando los enchufes del suelo. Y luego se colocó la luz ambiental. En un principio esta debía ir desde abajo hacia arriba, pero el efecto no era el deseado, ya que unas piezas proyectaban sombras sobre otras y daba la sensación de que el espacio estaba desorganizado. Esto pudo solventarse al disponer de techo técnico, lo que permitió colocar un cable desde el enchufe del techo para que colgaran dos focos a la altura en la que un ser humano levantaría una antorcha, dándole así más sentido a la obra, ya que la iluminación general pasaba a ser la misma que sería en la prehistoria sin alterar que las esculturas estuviesen medio iluminadas. Además, esta nueva perspectiva permite asentar las figuras en el suelo, dirigiendo la atención del espectador hacia ellas.

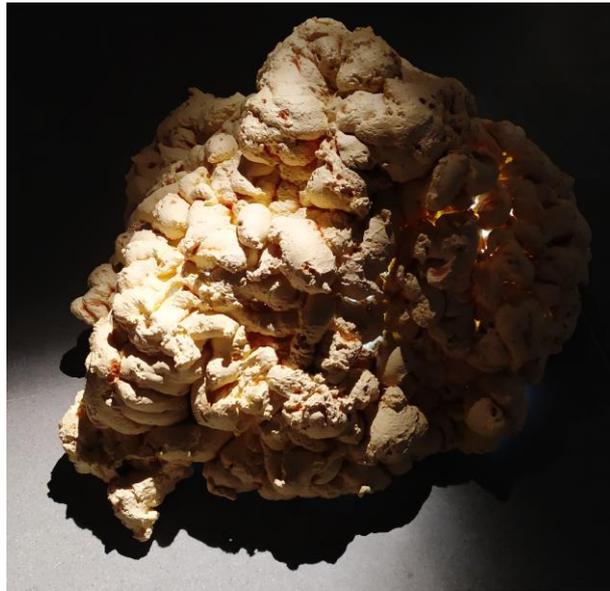


Figura 32. Escultura 1 con iluminación



Figura 33. Escultura 2 con iluminación



Figura 34. Escultura 3 con iluminación

3.4.3. Resultados

Finalmente, en este apartado veremos las imágenes que resultaron del proceso de la producción artística. Aparece una instalación formada por tres esculturas de poliuretano con iluminación interior y una luz picada sobre ellas, situadas en un espacio cuyos límites contienen arena.



Figura 35. Lara Pitarch: Mente y Cuerpo. 2021



Figura 36. Lara Pitarch: Mente y Cuerpo. 2021



Figura 37. Lara Pitarch: *Mente y cuerpo*, 2021

4. CONCLUSIÓN

Con intención de dar unas conclusiones claras sobre el desarrollo de este trabajo final de grado, tanto a nivel teórico, como práctico, analizaremos los resultados en relación con los objetivos propuestos inicialmente.

El análisis y estudio realizado sobre el arte prehistórico ha permitido acercarse a comprender la importancia de conceptos como el volumen para poder llegar a entender la organización espacial del ser humano prehistórico como medio para plasmar conceptos abstractos.

A su vez estos parten de la necesidad de expresar sus miedos, deseos y pensamientos, mostrando un mundo interior compuesto por todo el material visual que proporciona tanto el entorno como la experiencia. Obteniendo como resultado imágenes que se adaptan a las protuberancias del entorno y figuras que muestran conceptos más allá de su representación formal.

Además, se ha profundizado en el concepto de la instalación comprendiendo la importancia tanto del espacio como del espectador. Lo que permite llevar a cabo una producción artística coherente con las características del entorno. Esto ha permitido producir ubicar los elementos teniendo en cuenta factores como la entrada y salida de la sala, la importancia de las paredes y del estado del suelo.

Por otro lado, se ha llevado a cabo un estudio sobre diversos artistas cuyo trabajo está relacionado con la instalación y a su vez tiene características relacionadas con el análisis teórico, como la importancia de los volúmenes, la relación interior-exterior, la iluminación como medio de representación de lo intangible o la trascendencia en el paso del tiempo.

Todo ello ha permitido la producción de diversos elementos de carácter escultórico que han formado parte de la instalación, gracias a la reflexión previa sobre ésta. Pudiendo así crear un espacio íntimo cuyas características inviten a meditar sobre el paralelismo físico y mental del ser humano.

Finalmente, en nuestro estudio hemos comprendido que la relación de la mente y el cuerpo del ser humano reside en la expresión un mundo abstracto interior que usa el arte como vehículo para crear un lenguaje universal.

5. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Giedion S. (1988). *El presente eterno: Los comienzos del arte*. Madrid, España: Alianza Forma.

Giedion S. (1988). *El presente eterno: Los comienzos de la arquitectura*. Madrid, España: Alianza Forma.

Han B.C. (2020). *La sociedad del cansancio*. España: Herder.

Larrañaga J. (2006). *Instalaciones*. San Sebastián, España: Nerea

Kabakov I. (2014). *Sobre la instalación total*. México: COCOM.

Petry M., De Oliveira N. Y Oxley N. (1998). *Installation Art*. Singapur: Thames and Hudson.

Prada J.M. (2019). *Otro tiempo para el arte: Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Valencia, España: Sendemà.

Sanchidrián J.L. (2018). *Manual de arte prehistórico*. España: Ariel.

AUDIOVISUAL

Fernández A.M. (30 de junio de 2002). *Los artes prehistóricos* [Sesión de conferencia]. Canal Uned

<https://canal.uned.es/video/5a6f7f5eb1111f06328b45b6> [Consulta: 24 de mayo de 2021]

Guirao A. (2018). *Arnish Kapoor cement printing*. Factum Arte. <http://anishkapoor.com/951/cement-printing> [Consulta 12 de julio de 2021]

WEBGRAFÍA

Appedino C. (9 de agosto de 2018) *Nuevas esculturas: Mariana de Matteis*. Otra Parte. <https://www.revistaotraparte.com/arte/nuevas-esculturas/> [12 de julio de 2021]

Carrero M. (19 de noviembre de 2014). *James Turrell: biografía, obra y exposiciones*. ABC Blogs. <https://abcblogs.abc.es/alejandradeargos/otros-temas/james-turrell-biografia-obras-y-exposiciones.html> [Consulta: 20 de junio de 2021]

Carretón A. *La venus de Willendorf: La figura femenina más famosa de la prehistoria*. Patrimonio Inteligente. <https://patrimoniointeligente.com/la-venus-willendorf/> [Consulta: 14 de julio de 2021]

Gociol J. (27 de junio de 2017). *La paradoja de asir lo inasible*. Página 12. <https://www.pagina12.com.ar/46503-la-paradoja-de-asir-lo-inasible> [12 de julio de 2021]

Kunzt Gallery. *¿Qué es una instalación artística?* <https://www.kunzt.gallery/ES/glosario/qu-es-una-instalacin-artstica/> [18 de julio de 2021]

Moure G. (1993). *Mario Merz*. Fundació Antoni Tàpies. <https://fundaciotapies.org/es/exposicio/mario-merz/> [Consulta: 9 de junio de 2021].

Museo Genaro Pérez (27 de abril de 2016). *Los músicos. León Ferrari*. <https://museogenaroperez.wordpress.com/2016/04/27/los-musicos-leon-ferrari-instalacion/> [Consulta: 12 de julio de 2012]

Museo Jaumex (2019). *James Turrell: Passages of Ligth*. <https://www.fundacionjumex.org/en/exposiciones/183-james-turrell-pasajes-de-luz> [Consulta 9 de junio de 2021]

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (30 de agosto de 2020). *Mario Merz. El tiempo es mudo*. <https://www.museoreinasofia.es/prensa/nota-de-prensa/mario-merz> [Consulta: 8 de junio de 2021].

Museo Picasso Málaga (10 de diciembre de 2020). *James Turrell. Cherry*. <https://www.museopicassomalaga.org/exposiciones-temporales/james-turrell-expo> [Consulta: 25-6-21]

Museo Rosa Galisteo. Provincia de Santa Fe (2014). *Me enamoré 18 veces pero solo recuerdo* 3. http://www.museorosagalisteo.gob.ar/exposiciones_detalle/194/me-enamore-18-veces-pero-solo-recuerdo-3.html [Consulta: 12 de julio de 21]

Naturhistorisches Museum Wien. (1 de noviembre de 2012). *Venus of Willendorf*. https://www.nhm-wien.ac.at/presse/top10/venus_of_willendorf [14 de julio de 2021]

Rai Pintores. Pintores Industriales. *Qué es y para que sirve la espuma de poliuretano*. <https://www.raipintores.com/blog/espuma-poliuretano> [Consulta: 13 de julio de 2021]

Yesari S. (13 de julio de 2020). *Mariana de Matteis*. Entrevistas Coleccionables. <http://entrevistascoleccionables.com/Mariana-De-Matteis> [Consulta: 12 de julio de 2021]

6. ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. *Bisonte de La Mouth*. Dordoña. Disponible en: <https://www.nespos.org/display/PublicNesposSpace/Wendel+collection+-+Salle+des+Bisons>

Figura 2. *Bisonte recostado*. Cueva de Altamira. Cantabria. Disponible en: <https://www.culturaydeporte.gob.es/mnaltamira/home.html>

Figura 3. *Venus de Laussel*. Dordoña. Disponible en: <https://www.musee-aquitaine-bordeaux.fr/es/venus-de-laussel>

Figura 4. *Venus de Willendorf*. Austria. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Venus_de_Willendorf#/media/Archivo:Venus_of_Willendorf_frontview_retouched_2.jpg

Figura 5. Mario Merz: *Igloo di pietra*, 1982. Disponible en: <https://krollermuller.nl/en/mario-merz-igloo-of-stone>

Figura 6. Mario Merz: *Triplo Igloo*, 1984. Disponible en: <https://www.ivam.es/es/exposiciones/cual-es-nuestro-hogar/>

Figura 7. James Turrell: *Rayzor*, 1982. Disponible en: <https://jamesturrell.com/work/rayzor/>

Figura 8. Mariana de Matteis: *Me enamoré 18 veces pero solo recuerdo 3*, 2014. Disponible en: <https://www.diegoobligado.com/mariana-de-matteis>

Figura 9: León Ferrari: *Los músicos*, 2008. Disponible en: http://www.ramona.org.ar/node/20572/image_gallery?page=7

Figura 10. Anish Kapoor: *Grey Man Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked*, 2008-2009. Disponible en: <http://anishkapoor.com/130/greyman-cries-shaman-dies-billowing-smoke-beauty-evoked>

Figura 11. Lara Pitarch: *Guardiani della Natura*, 2020.

Figura 12. Lara Pitarch: *Síntesis de la materia*, 2020.

Figura 13. Lara Pitarch: *Lo spazio in cui vivo*, 2020.

Figura 14. Lara Pitarch: *Djnns*, 2021.

Figura 15. Lara Pitarch: *La intimidad de la mente, la presencia de la piel*, 2021.

Figura 16. Prueba de instalación. *Piedra*, 2021.

Figura 17. Prueba de instalación: *Madera y piedra*, 2021.

Figura 18. Prueba de instalación: *Tela*, 2021.

Figura 19. Bocetos de la estructura de las esculturas.

Figura 20. Bocetos de la escultura

Figura 21. Boceto de la organización de la sala.

Figura 22. Estructura.

Figura 23. Proceso de pintura.

Figura 24. Espuma de poliuretano ya expandida.

Figura 25. Proceso de pintura.

Figura 26. Detalle de la pintura.

Figura 27. Escultura 1. 60 x 95 cm.

Figura 28. Escultura 2. 55 x 100 cm.

Figura 29. Escultura 3. 45 x 85 cm.

Figura 30. Plano Project Room A-2-9.

Figura 31. Piezas situadas en el espacio.

Figura 32. Escultura 1 con iluminación.

Figura 33. Escultura 2 con iluminación.

Figura 34. Escultura 3 con iluminación.

Figura 35. Lara Pitarch: *Mente y cuerpo*, 2021

Figura 36. Lara Pitarch: *Mente y cuerpo*, 2021

Figura 37. Lara Pitarch: *Mente y cuerpo*, 2021

7.ANEXO DE IMÁGENES

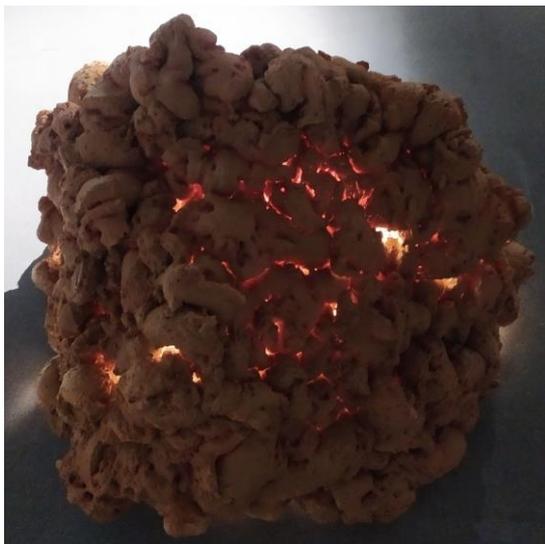
DETALLES



1.



2.



3.



4.

1. Detalle del límite de la instalación.

2. Detalle del volumen de la escultura 1.

3. Detalle de las luces interiores de la escultura 2.

4. Detalle de una esquina de la sala.

ESCULTURAS



5.

5. Conjunto de las esculturas que conforman principalmente la instalación

PIEZAS INSTALADAS



6.

6. Escultura 1 como parte de la instalación.

7. Esculturas 2 y 3 como parte de la instalación.



7.

INSTALACIÓN DE PRUEBA MONTAJE

8. Prueba de la idea de instalación inicial.

9. Elemento de la prueba de instalación inicial.



8.



9.