

PERREO

KAREN MILENA PEDRAZA MENDOZA
DIEGO ANDRÉS ESTÉVEZ MANTILLA

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2011

PERREO

KAREN MILENA PEDRAZA MENDOZA
DIEGO ANDRÉS ESTÉVEZ MANTILLA

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
MAESTRO EN BELLAS ARTES

DIRECTOR
NELSON GOMEZ CASTRO
MAESTRO EN BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES BUCARAMANGA

2011

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
1. PREGUNTA PROBLEMA.....	11
2. OBJETIVOS.....	13
2.1 OBJETIVO GENERAL:.....	13
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:	13
3. PROCESO	14
3.1. DESCRIPCIÓN FORMAL:	27
3.2 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL.....	38
CONCLUSIONES.....	41
BIBLIOGRAFIA.....	42

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. Fotografía y bocetos preliminares tras la búsqueda de la estética banal a la que el “perro mascota” es expuesto.	15
FIGURA 2. Productos para perros mascota.....	16
FIGURA. 3. Jeff Koons. Puppy (cachorro), Museo Guggenheim Bilbao.	18
FIGURA. 4. Pipilotti Rist. “A liberty statue for London” (monolith version).....	20
FIGURA 5. Pintura de Jean-Jacques Bachelier	21
FIGURA 6. Pintura de la serie Perros jugando póker de Cassius Marcellus Coolidge.....	22
FIGURA 7. Plano realizado para dimensionar el espacio.....	24
FIGURA 8. Fotografías de la primera maqueta realizada para el proyecto.....	25
FIGURA 9. Registro del proceso de elaboración de las esculturas en papel maché	27
FIGURA 10. Plano final	37
FIGURA 11. Fotografía de la obra.....	38
FIGURA 12. Trabajos en papel maché del taller Papelotty en la ciudad de Cali.	39

RESUMEN

TITULO:
PERREO

AUTORES:
ESTÉVEZ MANTILLA, Diego Andrés
PEDRAZA MENDOZA, Karen Milena

PALABRAS CLAVES:
Banalidad – Kitsch – Humanización – Ironía - Confrontación – Perro mascota.

DESCRIPCIÓN:

En la actualidad, el enorme mercado de las mascotas le ofrecen al individuo un sin número de productos para el cuidado, embellecimiento y comodidad del *perro mascota*, más sin embargo muchos de estos productos como camisas, pantalones, ganchos, corbatas, zapatitos y gorros entre un sinnúmero de accesorios más, se vuelven realmente innecesarios ya que no le brindan un bienestar a dicho animal, si no que están desarrollados para satisfacer el gusto y el deseo de los amos por idealizar a su mascota.

Se toman como referentes artísticos al estadounidense Jeff Koons, por sus propuestas en las que se apropia de temas como la sociedad de consumo, los mass media y el manejo de lo kitsch cargado con gran aporte estético que va dirigido hacia lo banal e irónico. También a Pipilloti Rist por sus propuestas de video-instalación en las cuales aborda temas como la sexualidad y el cuerpo humano en espacios que logran transmitir sensaciones de facilidad y sencillez. La finalidad de esta propuesta es mostrar al espectador lo innecesario de tanto “lujo” que el mercado le ofrece al perro mascota.

La solución final a esta propuesta se puede ver luego de un extenso proceso que fue madurando a medida que se iba llevando a cabo y siguiendo los intereses que se querían lograr desde el inicio dando como resultado, un proyecto artístico en el cual la habilidad de los artistas pretende transmitir y generar en el espectador una identificación acerca del cómo se puede llegar a humanizar el perro mascota.

* Trabajo de Grado

* *Universidad Industrial de Santander. Instituto de Proyección Regional a Distancia. Programa de Bellas Artes. Director GOMEZ Castro Nelson Maestro en Bellas Artes

SUMMARY

TITLE:
PERREO

AUTHORS:
ESTÉVEZ MANTILLA, Diego Andrés
PEDRAZA MENDOZA, Karen Milena

KEYWORDS: Babality – Kitsch – Humanization – Irony – Confrontation –
Pet Dog.

DESCRIPTION:

Today, the huge market for pets offer the individual a lot of products for the care, beautification and comfort pet dog, plus however many of these products as shirts, pants, hooks, ties, shoes and hats from a host of accessories, get really unnecessary as it will not provide a welfare to the animal, if they are developed to suit the taste and desire of the masters to idealize your pet.

Taken as artistic references the American Jeff Koons, their proposals which appropriates themes such as the consumer society, the mass media and management of kitsch loaded with great aesthetic contribution is directed towards the banal and ironic. Also PipillotiRist for their proposed video installation in which addresses issues such as sexuality and the human body in voids that transmit sensations of ease and simplicity. The purpose of this proposal is to show the viewer so much unnecessary "luxury" that the market offers the pet dog.

The final solution to this proposal can be seen after an extensive process that has matured as it was carrying out and following the interests that wanted to achieve from the start resulting, an art project in which the ability of the artists intended to convey and generate an identification in the viewer about how they can humanize the pet dog.

* graduation project

** Universidad Industrial de Santander. Institute of Regional Projection Distance. Fine Arts Program. Director GOMEZ Nelson Castro Master of Fine Arts

INTRODUCCIÓN

Perreo, es un proyecto de arte que surge del interés por abordar el cotidiano del perro mascota y la amplia gama de productos que hoy día el mercado ofrece para “embellecimiento” de estos animales.

De allí surgen valores plásticos y estéticos como el color, las texturas y las formas entre otras para el desarrollo de la propuesta; Todos estos elementos son reinterpretados en cuanto a su significado para incorporarlos en un lenguaje que aluda siempre a lo irónico y lo burlesco, queriendo recalcar que en este mercado se le da mucha más importancia a la preocupación del ser humano por lo ostentoso, lo grotesco y lo meramente bello y no por el verdadero bienestar del perro.

1. PREGUNTA PROBLEMA

“Cuando un animal tiene sentimientos delicados y refinados, y cuando éstos pueden perfeccionarse aún más con la educación, entonces es digno de unirse a la sociedad humana. En su nivel más alto el perro tiene todas esas cualidades anteriores que merecen la atención de los hombres.”

Conde de Buffon, HISTOIRE NATURALLE, vol. 5 (París, 1755)¹

La alianza entre hombre y perro es una de las más antiguas y constantes entre las especies actuales, no se sabe exactamente desde cuando, lo cierto es que hace siglos el perro ha sido una especie fiel al hombre, muy por encima de las circunstancias que los afecten o beneficien.

Desde la Modernidad se puede evidenciar que en las clases sociales más favorecidas el perro ha dejado de ser visto exclusivamente como un animal de trabajo o una simple mascota, para ganarse un papel muy importante en la estela emocional de su dueño, por eso a estos perros se le ha venido otorgando una serie de lujos con los que antes no contaba.

Las comodidades de las que supuestamente goza el canino actualmente pretenden de alguna manera humanizarlo, lo que refleja el hecho de que las relaciones entre hombre y perro han alcanzado un alto grado de artificialidad, tanto así que en la actualidad se realizan fiestas de cumpleaños, bodas y hasta existen burdeles caninos. Esto evidencia que situaciones tan simples como el hecho de aparearse, supongan toda una serie de preparativos excesivos a los que este animal es expuesto y que no van con su naturaleza; Es decir perfumarlo, vestirlo o tinturarlo el pelo entre otros, son los que en conjunto podrían considerarse una estética banal. Ya que esto no es producto de la naturaleza del perro sino, del deseo del amo por verlo “bonito”, teniendo en cuenta que el aparearse es algo instintivo en los animales.

¹ ROSENBLUM, Robert. El perro en el arte: del rococó al postmoderno. Madrid: NEREA, 1989.P. 13.

En esta situación subyace el punto de enfoque con el que se pretende experimentar plásticamente, para mostrarle al espectador, de una manera irónica, esa estética banal a la cual el perro está siendo expuesto por el hombre y que lo sumerge en un mundo lleno de lujos y extravagancias que en realidad no son necesarios para él, ya que lo único que un perro anhela y necesita del amo es su cariño y cuidado.

El ser humano debe comprender que reflejando sus costumbres en las mascotas (humanizándolas), afecta el vínculo que existe entre los dos, ya que como lo menciona el Dr. Eduardo Baldrich N. Con la humanización de la especie “el perro, se desorienta en relación a la normal estructura jerárquica”², y el hombre, por su parte, debe aceptar que, el perro es un perro y no un ser humano.

En relación con la situación expuesta planteamos la siguiente pregunta:

¿Cómo realizar una video-instalación, en la que por medio de un lenguaje irónico, se promueva una identificación en el espectador acerca de la humanización del perro?

² BALDRICH, N. Eduardo. El problema de humanizar a las mascotas. Mascota saludable. Recuperado el 25 de oct. de 2010, de <http://mascotasaludable.cl>. tomado el 25 de octubre de 2010.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL:

Realizar una video-instalación, en la cual se utilice un lenguaje plástico que utiliza la ironía, para promover en el espectador una identificación en cuanto a la humanización del perro.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Realizar un proceso de selección previa de las características y de los elementos plásticos que se quieren abordar.
- Realizar pruebas de experimentación en cuanto a la distribución de los objetos que conformaran la video-instalación.
- Consultar artistas que trabajen con los elementos plásticos que se abordaran nuestra propuesta (kitsch, banal, burla e ironía) para la materialización de la obra.

3. PROCESO

Perreo, es una propuesta que surge del interés por apropiarse de una temática fresca y poco convencional en el terreno del arte como pueden ser los hábitos cotidianos del perro.

Inicialmente, se optó por que el proyecto fuera dirigido hacia la problemática del perro callejero, de ahí que el primer interés fuera descubrir la vida del perro de calle. Haciendo eco a Franz Marc “¡Qué miserable y aburrida es nuestra costumbre de situar a los animales en un paisaje que pertenece a nuestros ojos en lugar de sumergirnos en el alma del animal para imaginar cómo lo ve él!³, buscamos incorporarnos de alguna manera en el mundo perruno para conocer sus intereses y costumbres. Partiendo de un trabajo presentado en la bienal de Venecia en el 2003, titulado “*Waiting for High Water*” de la artista Jana Sterbak, consideramos usar cámaras espía que serían puestas en el perro callejero para capturar sus recorridos cotidianos.

En dicha obra un cachorro de perro lleva una cámara, que va grabando de manera autónoma aquello que el perro descubre y trasmite las imágenes por conexión remota; con esto Jana Sterbak coloca no solo el cuerpo, sino también la percepción, en situaciones límites mediante sutiles mecanismos.

Sin embargo la idea fue rechazada por temor a caer en una contradicción al utilizar al perro en nuestro beneficio, pues llevar la cámara resultaba una molestia para él perro y podría exponerlo a ser atacado por un ladrón, lo cual de alguna manera, podemos considerar maltrato animal.

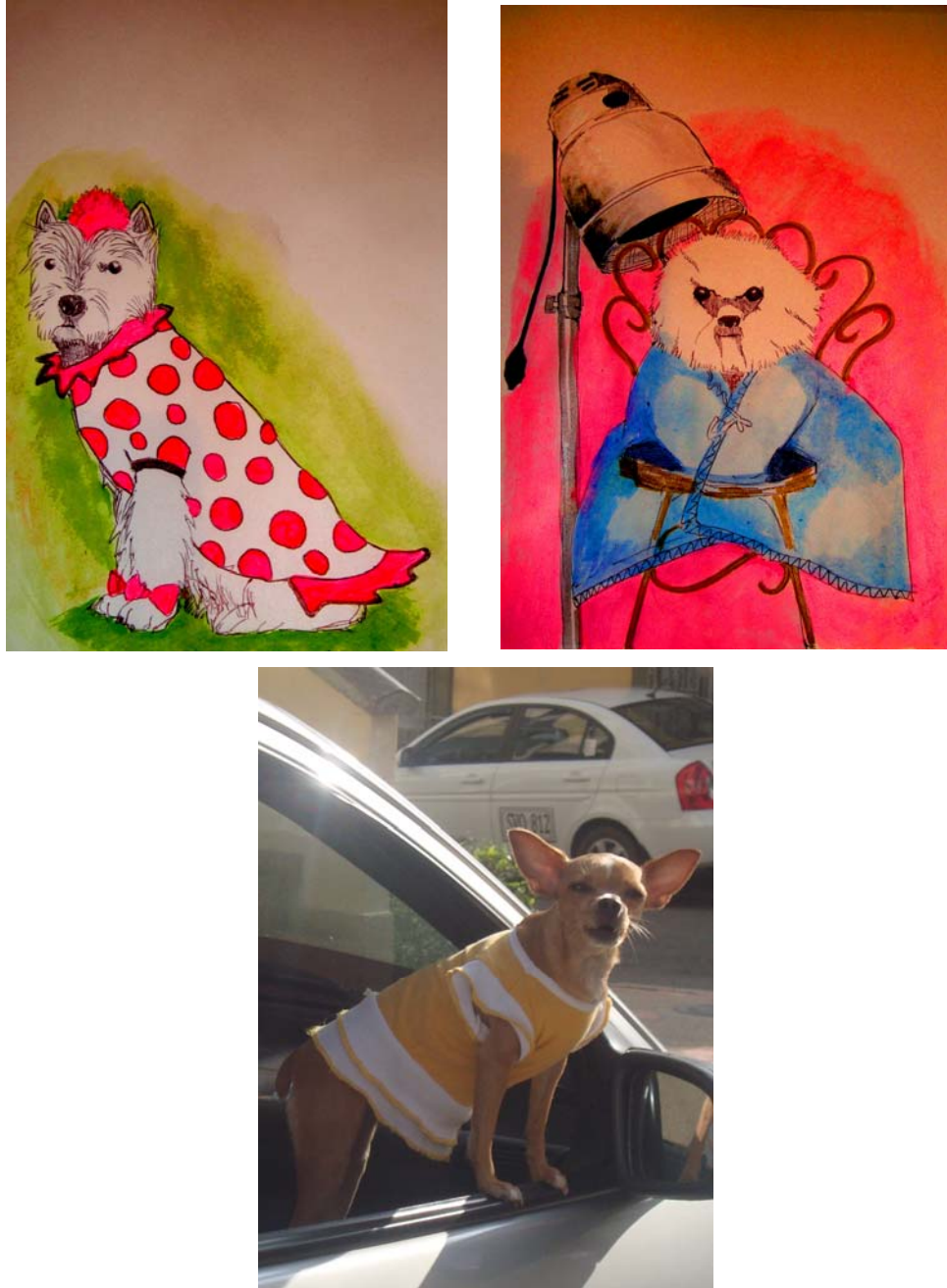
Debido a esto, nos interesamos en hallar una nueva estrategia en la cual no llegáramos a explotar o maltratar al perro en ningún sentido.

Todas estas reflexiones nos llevaron hacia un nuevo interés, la forma en que el “perro mascota” es expuesto a situaciones que van más allá de su naturaleza animal, y nos encontramos con algo que por estarse tornando en una situación relativamente común, ya no percibimos como extraña: la manera cómo se

³ ROSENBLUM, Robert. El perro en el arte: del rococó al postmoderno. Madrid: NEREA, 1989. P. 68.

pueden transferir al perro estrategias como: Peinarse, depilarse, maquillarse y vestirse de manera especial, etc.

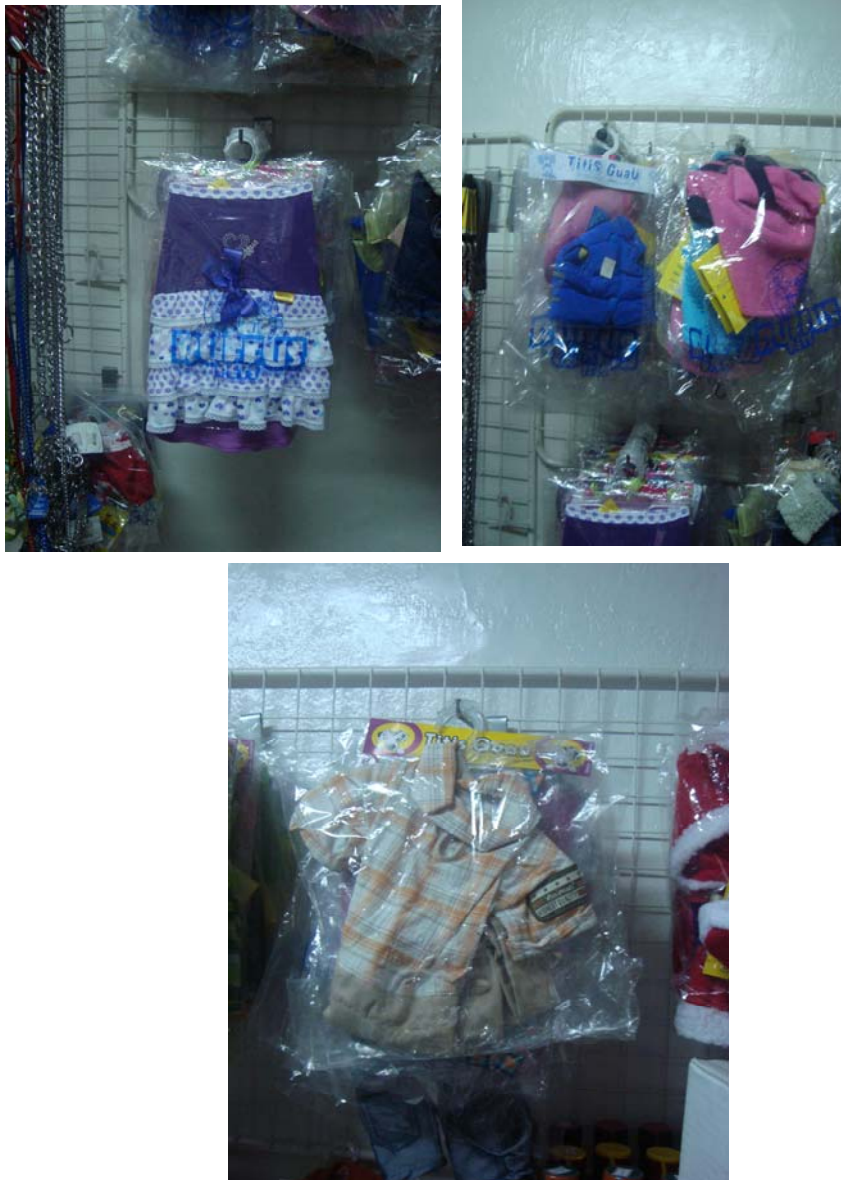
FIGURA 1. Fotografía y bocetos preliminares tras la búsqueda de la estética banal a la que el “perro mascota” es expuesto.



Fuente del Autor

Notamos que con esta temática, se podrían explorar y explotar valores plásticos y estéticos muy fuertes, ya que en la actualidad el mercado ofrece una gama altísima de productos para perros mascotas, que van desde ropa, perfumes, tintes para el pelo y finos accesorios. Todo esto para satisfacer la necesidad del hombre por idealizar a su mascota y brindarle comodidades que supuestamente le hacen falta (figura 2).

FIGURA 2. Productos para perros mascota.



Fuente del Autor

Es ahí, en donde se comienza a ver con ironía esta realidad a la que el perro mascota es arrastrado, en la que predomina lo meramente bello, la ostentuosidad y el derroche, factores que en conjunto denominamos *estética banal*.

Lo banal se puede definir como lo que se opone a la seriedad, a la gravedad. Lo banal se identifica con lo divertido, con lo superficial. Da la impresión que un producto que se presente socialmente con la etiqueta de la seriedad tiene poco mercado, mientras que cuando un producto se presenta dentro de los márgenes de la banalidad, de lo divertido, de lo ingenioso, tiene amplia recepción.⁴

Una vez delimitado claramente el tema de nuestro trabajo, esto es, la transferencia de las costumbres humanas al perro (humanización), iniciamos la búsqueda de referentes artísticos que nos ofrezcan o aporten esa estética banal que estamos buscando y que además hayan realizado propuestas en las que jueguen con la imagen real del animal y la transformen. Así descubrimos un artista que maneja ese tipo estética, se trata de Jeff Koons

⁴ Francesc T, Roselló. Perforar la Banalidad. Forum Libertas.com (diario digital). Recuperado el día 18 de Jul. de 2011, de <http://www.forumlibertas.com>. Tomado el día 18 de Julio de 2011.

FIGURA. 3. Jeff Koons. Puppy (cachorro), Museo Guggenheim Bilbao.



FUENTE: Tomada de
http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Bilbao_Jeff_Koons_Puppy.jpg

En este artista es interesante la forma como se apropia del mundo de lo cotidiano y lo convierte en su eje de trabajo, que se origina en preocupación por la penetrante influencia de la moderna sociedad de consumo. En sus propuestas encontramos obras que a menudo remiten de manera escandalosa a la imagen de la cultura popular, recurriendo en ocasiones a imágenes de tinte pornográfico. En su obra se hace evidente una preocupación por el consumismo y con ella pretende criticarlo de manera perturbadora y un tanto burlesca, para lo cual se sirve de objetos cotidianos y de poco valor, sus objetos son una burla de la influencia que ejercen sobre la población los *mass media* y la publicidad; entre sus temas están los sueños de la clase media y la búsqueda ansiosa de fama, dinero y un cierto estilo de vida. En conclusión lo que nos aporta plásticamente el trabajo de Jeff Koons es la mezcla entre lo *Kitsch*, lo moderno y el sexo por medio de objetos de uso cotidiano entre otros. Teniendo en cuenta la estética de Jeff Koons se empieza a plantear una video–instalación en la cual el espacio, el objeto y el video, convivirán junto con la estética banal y el lenguaje irónico para darle forma a la propuesta. En este punto es necesario tener en cuenta un referente artístico que nos permita abordar de manera adecuada los elementos de la atmósfera del espacio y el video; Es Pipilotti Rist, quien nos aporta esa estética sutil que buscamos, no sólo en cuanto al manejo del espacio sino también en el campo del video.

En sus videos Pipilotti Rist aborda generalmente, hechos relacionados con el género, sexualidad y el cuerpo humano; por lo general duran un par de minutos y en ellos altera los colores, la velocidad y el sonido, logrando transmitir una sensación de felicidad y sencillez.

Pipilotti Rist goza al jugar y manipular las atmósferas exteriores guiada por el principio de “como es adentro debe ser afuera” y pone al espectador en un espacio en el cual su entorno corporal se ve afectado, tanto por lo que mira como por lo que le rodea. Sus montajes pueden, en ocasiones obligar a estar medio acostado o sentado mientras se escuchan canciones conocidas de los años ochenta con las que la artista ha experimentado interviniéndolas con

gritos o sonidos guturales, logrando trabajos dinámicos, poéticos y altamente contemporáneos en los cuales se agrade la percepción de espacio y tiempo

FIGURA. 4. Pipilotti Rist. "A liberty statue for London" (monolith version)
Video-instalacion.



. "A Liberty Statue for London" (monolith version), Tomado
http://www.hauserwirth.com/artists/images-clips-view//////////?artist_id=25&a=pipilotti-rist&

La descripción que hace Sylvia Martin sobre el trabajo de Pipilotti Rist, es clave para lo que pretende este proyecto:

Con una visión crítica, irónica y al mismo tiempo llena de humor, la artista sigue la pista de sucesos inconscientes responsables, al fin y al cabo, de tantas normas de comportamiento e imágenes estereotipadas en la sociedad.⁵

Cabe destacar, como dato histórico que ya desde el rococó artistas como Jean-Jacques Bachelier (1724-1806) solían dar al perro un importante papel en sus pinturas, colocándolos casi al mismo nivel de los humanos a los cuales estos perros pertenecían, importantes miembros de la realeza (Figura 5).

FIGURA 5. Pintura de Jean-Jacques Bachelier



Perro de la raza habana

1768. Oleo sobre lienzo, 70 x 86 cm. Bowes Museum, Barnard Castle, Durham, Inglaterra

⁵ MARTIN, Sylvia. Videoarte. Londres: TASCHEN. 2004. P. 80

Así mismo Francisco de Goya y Lucientes (1746-1828) como pintor de la corte española, tuvo que pintar un buen número de perros aristocráticos que ocupaban un lugar subordinado en la jerarquía humana.

Hay que recordar también, la serie de 16 cuadros que el pintor Cassius Marcellus Coolidge (1844 – 1934) realizó como campaña publicitaria para una marca de cigarrillos, pinturas en las que el autor retrataba a diferentes clases de perros en poses humanas, la mayoría de estas jugando póker (figura 6).

FIGURA 6. Pintura de la serie Perros jugando póker de Cassius Marcellus Coolidge.



Tomada de http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Billbao_Jeff_Koons_Puppy.jpg

Ya habiendo estudiado las propuestas de los artistas mencionados con anterioridad, se definen con mayor precisión la temática y los valores plásticos de nuestro proyecto y se plantea una propuesta en la que intervengan diversos elementos entre ellos la escultura, la fotografía y el video. Esta situación nos lleva a pensar en la video-instalación.

La video-instalación es una forma de expresión artística que toma el video como su componente central, pero le permite a este relacionarse con diversos

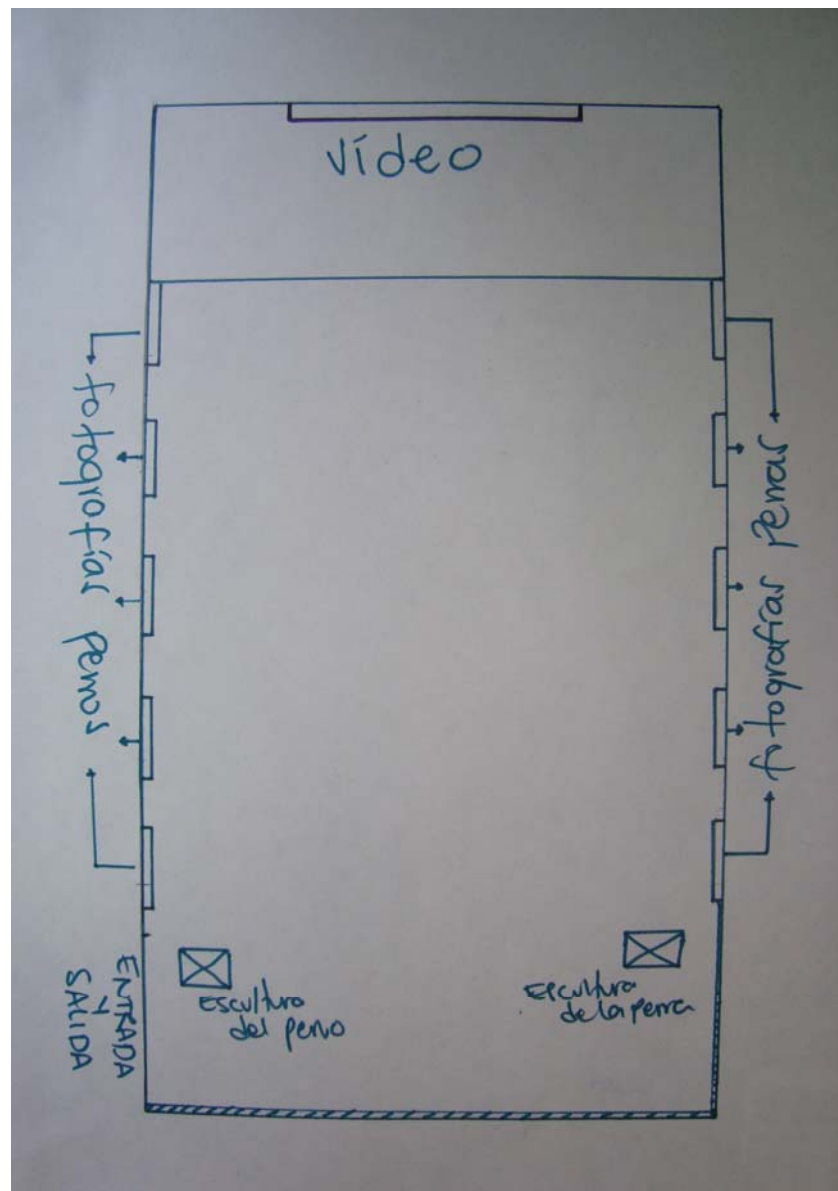
elementos plásticos en un espacio específico de ahí que sea extremadamente conveniente y adecuada para tomarla como nuestro medio de expresión.

Con la intención de realizar una video-instalación tuvimos en cuenta la sugerencia del arquitecto José Luis Chacón, quien afirma que en cuanto a la producción de una instalación “la obra final no está fundamentada en sí misma sino en el “proceso” que la produce y sin el cual no es posible su facticidad. Por tanto, toda instalación requiere de un “proyecto” (como se consigna en las bases de los salones de arte contemporáneo) el cual, una vez desplegado, resume el procedimiento que la sustenta”⁶

Con estas ideas en mente, se elabora un plano

⁶ CHACON, José Luis. Describir una instalación: Aprender su sentido. Revista Estética – N° 007. 6, abril de 2004. P. 112

FIGURA 7. Plano realizado para dimensionar el espacio.



Fuente del Autor

que da pie a una maqueta en la que se plantea la distribución del espacio

FIGURA 8. Fotografías de la primera maqueta realizada para el proyecto.



Fuente del Autor

Tal como se puede apreciar en el plano, la video-instalación inicial abarcaría un espacio de 8 m de largo, 2.6 m de ancho y 2.3 metros de altura. Las paredes laterales serían de tela para darle a la obra una sensación de liviandad, mientras que el techo y el piso conservarían su aspecto original, en la entrada estarían ubicadas dos esculturas, al lado derecho una perra y al izquierdo un perro que tendrán la apariencia burlesca.

Al acceder, el espectador se encontraría en un pasillo en el que a su largo se expondrían diez fotografías de 80 x 45cm al lado izquierdo cinco acerca de el perro y al lado derecho cinco acerca de la perra, las cuales mediante un tratamiento digital mostrarían de una manera exagerada, a los perros actuando como humanos. Al final del pasillo se emitiría un video de perros teniendo sexo de manera natural.

Sin embargo, al tiempo que se desarrollaba el proyecto surgió algo que nos hizo cambiar de parecer, y fue el hecho de que las esculturas cobraron un papel más importante dentro de la propuesta debido a su potencia visual y sus características plásticas, las cuales reflejan eficazmente la estética banal que define nuestro proyecto; Además, que con estas se esta transmitiendo la misma idea que se llegaría a reflejar en las fotografías, por lo tanto, se toma la decisión de que la fotografía no formara parte de la video–instalación, visto que sería incensario tener tanto escultura como fotografía dentro del proyecto señalando lo mismo, pero estará presente como parte del proceso dentro de la bitácora.

Teniendo claro esto, se decide definitivamente lo siguiente:

3.1. DESCRIPCIÓN FORMAL:

La video-instalación se ubicará en la pared norte de la sala del IMCT de Bucaramanga, estará conformada por dos objetos escultóricos, dos muebles de sala, un centro de sala, mesas, un televisor y diferentes elementos decorativos como, portarretratos, una lámpara, cojines, etc.

Esculturas:

Un perro y una perra de 1.90 metros de altura c/u realizadas en papel maché y para cuya elaboración se utilizaron materiales como alambre galvanizado, alambre dulce, papel kraf, papel periódico, papel higiénico, cinta adhesiva, colbón madera, agua, pintura y ropa (Figura 9),

FIGURA 9. Registro del proceso de elaboración de las esculturas en papel maché



















Fuente del Autor

siguiendo los siguientes pasos:

1. Se empieza por hacer un análisis de la estructura física de los perros (esqueleto y músculos).
2. Realización de las estructuras en alambre galvanizado y dulce simulando el esqueleto del perro, basándonos en las medidas anatómicas de un perro dálmata.

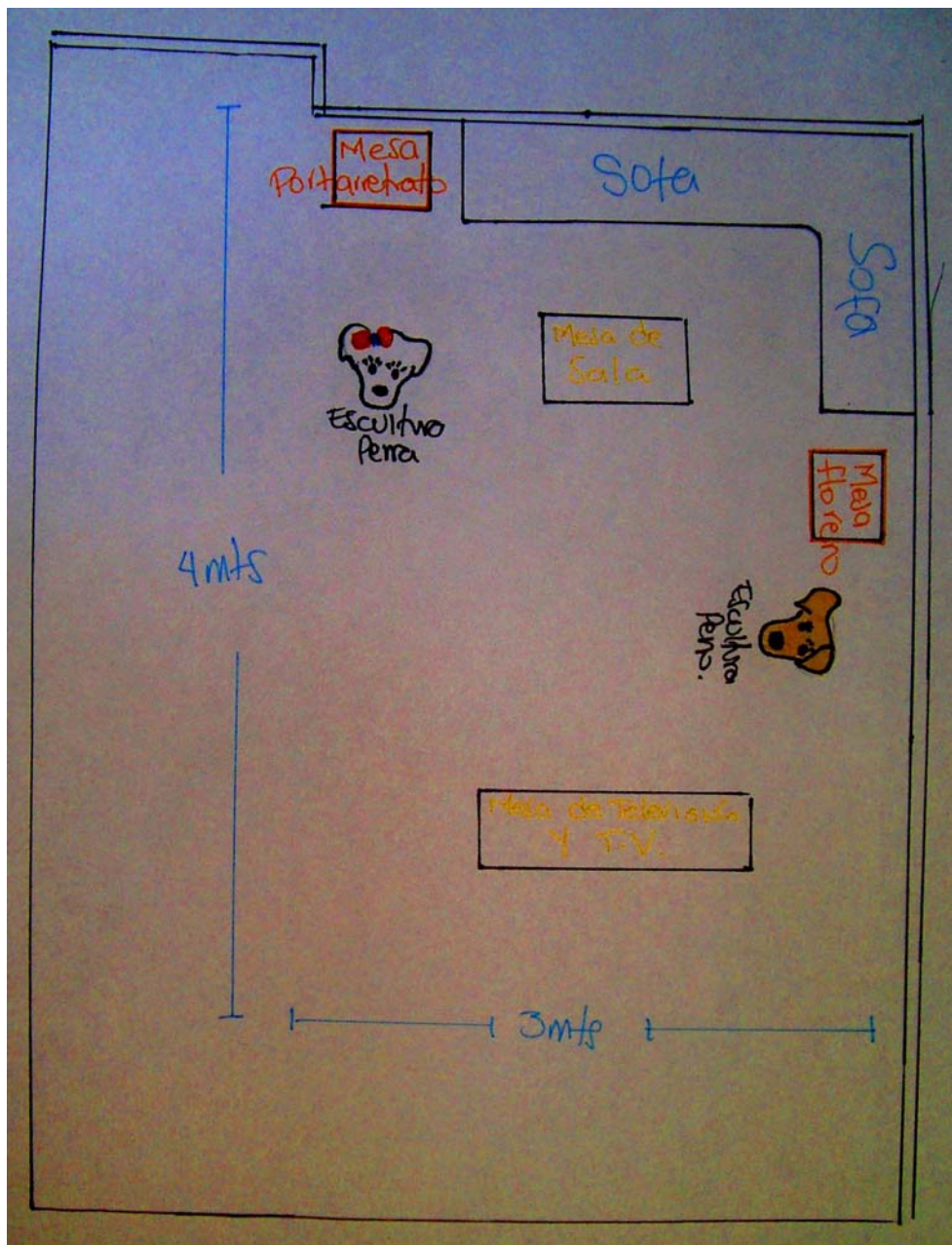
3. Primera capa de relleno con papel azúcar y cinta, en esta se empiezan a definir volúmenes dando forma a los músculos de los perros y además se define la posición que estos adoptaran.
4. Se colocan las capas de papel periódico empapado en colbón madera, hasta lograr que las esculturas estén lo suficientemente duras y rígidas.
5. Preparación de la última capa con papel higiénico y colbón madera, este papel tuvo que estar en el agua por un lapso de 24 a 30 horas para una absorción suficiente de agua y así lograr un mejor resultado.
6. Se aplica la capa de la mezcla entre papel higiénico y colbón madera moldeando los detalles de los rostros, manos, piernas y pies de los perros.
7. Se pintan, se definen detalles estéticos de pintura, se visten y se les colocan los accesorios correspondientes a cada uno (en proceso).

Video:

El video muestra imágenes que se alternan entre tomas de perros jugando y comportándose muy a su albedrio y además tomas de perros en el acto sexual, estas imágenes tienen un tratamiento en el que se juega con los tiempos, colores y texturas está acompañado de una variedad de sonidos durante una duración de 0:02:00 minutos.

Con las ideas definidas, se elabora un nuevo plano

FIGURA 10. Plano final.



Fuente del Autor

3.2 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL:

Haciendo aun más fuerte la idea de la humanización, se recrea un espacio que tendrá las características de una sala de casa, mas sin embargo, los elementos que la conforman (sofá, centro de sala, televisor, etc.) han sido adaptados, tratados e intervenidos intencionalmente con figuras de huellas, huesos, manchas, etc. Para darle aspecto a la sala de una casa que irónicamente es habitada por perros humanizados (figura 11).

FIGURA 11. Fotografía de la obra.



Fuente del Autor

Esta sala será la encargada de integrar en un mismo espacio esculturas, video y espectador.

Las esculturas de papel maché muestran a un perro y una perra humanizados, su gran tamaño de 1.9 mts los hace ver importantes e imponentes en un juego entre lo banal, lo irónico y lo burlesco evidenciado tanto en sus posturas y gestos que mantienen rasgos humanos, además de sus atuendos y accesorios que los convierten en una réplica exagerada y burlesca del perro mascota actual; todo esto con el fin de generar la admiración del espectador.

El papel mache es una antigua técnica, que consiste en la elaboración de objetos escultóricos y decorativos a base de papel engomado, esta técnica permite lograr unos acabados ricos en cuanto a textura y colorido que enriquecen nuestra propuesta, haciendo del papel mache la técnica ideal para la elaboración de las esculturas.

La riqueza de la técnica se puede apreciar en el trabajo del taller Papelotty de la artista plástica Lotty Weinberg en la ciudad de Cali (Colombia) (figura 12).

FIGURA 12. Trabajos en papel maché del taller Papelotty en la ciudad de Cali.



http://lottyweinberg.com/lottyw/papel_2008.html

El video nos muestra los comportamientos que el perro asume en su entorno natural, la libertad de sus acciones al afrontar el mundo tal como son, sin pensamientos que los limiten o manipulen como: Jugar, correr, ladrar, olfatear, marcar territorio y aparearse entre otras.

Todas estas acciones enmarcadas en un juego entre sonido y tiempo que generan en el espectador una sensación de calidez y sensibilidad, son las que van a contrastar la ostentación de las esculturas, constatando que el perro es un animal que obra por instinto y no tiene la necesidad de adoptar comportamientos humanos.

Finalmente, lo que se pretende es recrear un espacio en el que todo el conjunto de elementos plásticos ya mencionados, genere en el espectador una identificación acerca de la humanización a la que algunos perros son expuestos y que a raíz de ello se cuestione, el hecho de que el perro, a pesar de ser un animal incondicional al hombre, no es uno más de sus objetos, ya que como ser viviente tiene su propia naturaleza y ésta no debe ser alterada. Por instinto el perro es una especie que se la lleva bien con el ser humano, le sirve y le es fiel, así, que la mayor muestra de agradecimiento o afecto que se puede tener para con él, es el aceptarlo tal y como es... un animal.

CONCLUSIONES

Ante todo resaltamos, que el hecho de habernos enfrentado a la formulación de un proyecto de grado, nos ayudó a comprender lo sumamente complejo que es desempeñarse como artista y así mismo nos hizo ver con claridad el gran compromiso que se adquiere ante la sociedad y ante nosotros mismos al estar relacionados a este medio.

La realización de este proyecto además de haber sido un compromiso, nos permitió disfrutar con técnicas y materiales que poco se habían explorado durante el transcurso de la carrera, como lo son el papel maché y el video arte, los cuales nos abrieron un sin fin de posibilidades y nuevas ideas a desarrollar para futuras propuestas y un mejor manejo de los materiales.

Cabe recalcar que durante este proceso se disfrutó del hecho de haber abordado una problemática de nuestro interés por el video arte, nuestro gusto por la escultura y sobre todo nuestro amor por los animales hizo de esta propuesta una experiencia agradable, emotiva y entretenida, a pesar de los inconvenientes que surgieron durante su realización.

Finalmente hay que asumir que para ser artistas hay que tener dedicación, disciplina y ética profesional, al igual que disfrutar y amar lo que se hace.

BIBLIOGRAFIA

1. BALDRICH, N. Eduardo. El problema de humanizar a las mascotas. Rescatado el 25 de octubre de 2010 de <http://mascotasaludable.cl>
2. CHACON, José Luis. Describir una instalación: Aprender su sentido. Revista Estética – N° 007. 6, abril de 2004. P. 112
3. GÓMEZ, A. Freddy. Arquitecturas leves, Trabajo de tesis de maestría en Artes Visuales en la Universidad Nacional, sede de Bogotá (2006) y que se complemento en la División de Investigaciones de la Universidad Nacional bajo el programa de apoyo a tesis de Maestría (2006-2007).
4. LARRAÑAGA, Josu. Colección arte hoy. Instalaciones, Aldamar. Nerea 2001.
5. MARTIN Silvia. Videoarte. Londres. Taschen: 2004. P. 80
6. MARK, Tribe / REENA, Jana. Arte y nuevas tecnologías. Londres. Taschen: 2004
7. ROSENBLUM Robert. El perro en el arte del Rococó al Postmoderno. Editorial Nerea. Madrid: Nerea, 1989. P. 13, 68.
8. RUEDA, F. Santiago. Narrativas históricas e imágenes políticas en la obra de José Alejandro Restrepo. Universidad de Barcelona, facultad de geografía / historia, Programa de doctorado, Historia, teoría / crítica de las artes, 2003-2004