

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA

FACULTAD DE ARTES

SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



**NOMBRE DE LA OBRA: CUARTO DE JUEGOS: AUTÓMATAS, PEEP SHOW Y
MUÑECAS EN CALZONES.**

POR:

ANA ISABEL PAREDES BARRÓN

**DOCUMENTO VINCULADO A PRODUCCIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO
PARA OBTENER EL GRADO DE**

MAESTRA EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA



CHIHUAHUA, CHIH., MÉXICO

OCTUBRE DE 2021

“Cuarto de juegos: autómatas, peep show, y muñecas en calzones”. Documento vinculado a trabajo de producción presentado por Ana Isabel Paredes Barrón como requisito parcial para obtener el grado de Maestro en Producción Artística, ha sido aprobado y aceptado por:

Director: MFA Roberto Adán Sáenz Díaz

Asesora: MA Janette Mendoza Márquez

Asesora: Dra. Rubí Acosta González

Derechos Reservados

Ana Isabel Paredes Barrón
Facultad de Artes - UACH
Campus 1, Av. Universidad s/n
Chihuahua, México, C.P. 31170
Octubre 2021



Contenido

Introducción	4
Cuarto de juegos: Automatas, peepshow, y muñecas en calzones.	9
Estudio	16
Recamara	21
Chimenea.....	26
Cocina.....	31
Conclusiones	42
Referencias	43
Apéndice técnico	45

Introducción

Mi obra surge desde el cuestionamiento y la subversión de paradigmas de género. Me refiero a problematizar los imaginarios que rigen las actividades y actitudes esperadas por las mujeres en el hogar y la familia. Utilizo un ambiente doméstico y narrativas autobiográficas para generar experiencias estéticas con el potencial de cuestionar comportamientos y esquemas interiorizados.

A través de las experiencias subjetivas y un abordaje lúdico, busco crear un universo a la vez doméstico y subversivo, donde se mezclan elementos de erotismo y culpa en espacios que se mueven entre lo privado y lo público. El papel de el/la interactora va desde el de complemento necesario y entidad bienvenida en los espacios, hasta el de voyeur furtivo.

En mi obra son importantes, en distintos niveles, los conceptos de cuerpo, lo femenino, la memoria, el trauma, el juego, el control, lo privado, y lo *uncanny*. Parten de un interés por explicarme a mí misma las visiones que tengo de mi cuerpo y mi existencia en el entorno.

Me siento atraída por el concepto de *uncanny valley*¹, ya que fue el inicio de una serie de ideas que se han encadenado en mi obra. Este fenómeno se define como el sentimiento que se produce al ser expuestos a una figura, ya sea robótica, digital o escultórica, con un parecido casi total al de un ser humano, sin llegar a serlo por completo, lo cual despierta una sensación de malestar o repulsión en la persona que lo ve. Esta repulsión se genera por una disonancia cognitiva: al estar frente a este ente la familiaridad nos dice que es humano, pero podemos observar señales de que en realidad no lo es y eso genera una incomodidad. Esto se puede ampliar no solo a seres que parecen humanos, sino también a ambientes, objetos, animales y situaciones.

La primera noción que tuve de la existencia del concepto de *uncanny*, asociado al

¹ El concepto de *uncanny valley* fue acuñado por el profesor de robótica Masahiro Mori en 1970 en su artículo "bukimi no tani genshō"

de lo siniestro, fue leyendo sobre las muñecas de Hans Bellmer (Bell, 2014). Sus figuras retratan cuerpos de mujeres pubescentes, deformadas y distorsionadas, muñecas de gran tamaño que funcionan como maniqués en poses extrañamente eróticas y perversas. El erotismo en estas muñecas está ligado a un trasfondo siniestro, no son retratos de pasión dichosa y alegre.



Figura 1: Hans Bellmer, “La Poupée” 1936, Fotografía, impresión en gelatina de plata sobre papel. 238 × 240 mm. Colección Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/bellmer-the-doll-t11781>

Rosalind Krauss (Bell, 2014) habla sobre las muñecas y la obra de Bellmer en relación a la definición de Freud de lo *uncanny*, en alemán *Das Unheimliche*, que

se traduce como “lo no familiar” pero también como “lo secreto” y “lo siniestro”, lo cual explica como algo que fue reprimido y ahora regresa.

El prefijo “Un” del término “Unheimliche” es denominado por Freud “la marca de la represión”, y lo concibe como un concepto que pertenece a lo pavoroso, la angustia y el horror (Schreckhaften, Angst und Grauen) ²

En el mismo texto Krauss explica que las muñecas de Bellmer eran la forma de enfrentarse a las mujeres y su miedo a ellas. Poner sus miembros fragmentados, inertes y dóciles en diferentes posiciones bajo su control total era la manera en la que podía acercarse a sus cuerpos y tocarlos sin la confrontación de una mujer real. La táctica de producir la imagen a la que se le teme, para protegerse de lo que se teme, es un logro estratégico contra la ansiedad que produce, pues le da armas al sujeto para enfrentarse a la embestida de la confrontación y el trauma.

Esto me interesa por el uso de las muñecas en mi obra y la relación con mi cuerpo. El obvio autorretrato en ellas me ha permitido una exploración de mi propia imagen y proporciones. Reproduzco mi cuerpo intentando comprender cómo me veo. Esto es una forma de enfrentar la dismorfia³, pero también es una mentira, ya que estas mismas representaciones evitan mostrar completamente la realidad de mi imagen percibida. Estas versiones de mí siempre son exageraciones e idealizaciones.

La dismorfia provoca que estas visiones del cuerpo sean como observarse frente a un espejo de circo, donde reconozco que soy yo, pero no necesariamente cómo me veo a mi misma. Es también una disonancia siniestra, *unheimlich*, una deformación de la percepción que responde a fantasías y emociones depositadas en mi imagen con la intención de corresponder al orden patriarcal de la sociedad impuesto sobre el cuerpo femenino. Simbolizo este rechazo y esta repulsión

² Freud, 1920

³ El trastorno dismórfico corporal es un trastorno de salud mental en el que la persona se enfoca exageradamente en algún defecto percibido en su apariencia, un defecto que parece menor o que no puede ser visto por los demás. Puede llegar a ser tan intensa la preocupación por dicho defecto que la persona evita situaciones sociales para no ser visto.

mediante la figura que he elegido denominar *La nata de Kristeva*, el asco primordial. En el ensayo *Poderes del horror (1980)*, Kristeva explica cómo ese asco nos define como individuos a una temprana edad, al decir: a *MI* me da asco, a *MI* no me parece bien, nos separa de los demás, primeramente de nuestros padres, y nos forma fuera de ellos.

*“Quizá el asco por la comida es la forma más elemental y más arcaica de la abyección. Cuando la nata, esa piel de superficie lechosa, inofensiva, delgada como una hoja de papel de cigarrillo, tan despreciable como el resto cortado de las uñas, se presenta ante los ojos, o toca los labios, entonces un espasmo de la glotis y aun de más abajo, del estómago, del vientre, de todas las vísceras, crispa el cuerpo, acucia las lágrimas y la bilis, hace latir el corazón y cubre de sudor la frente y las manos”.*⁴

Esto es el horror, lo siniestro, lo suprimido, lo conocido y deliberadamente olvidado. Desconocer las partes de mí que me dan asco para separarlas de lo que soy, por un miedo supersticioso al rechazo, miedos que debieron ser superados, pero que se formaron en una parte tan esencial de mi desarrollo que se convirtieron en lo que me constituye a ser yo misma. Validar mi cuerpo en función del cuerpo de otros, de cuerpos que no existen.

La exageración y deformación de los objetos y situaciones son un retrato de las formas en las que funcionan los recuerdos, solemos exagerar nuestros sufrimientos e idealizar nuestra infancia. La memoria a veces trabaja a nuestro favor, pero muchas veces en contra. Los miedos se vuelven gigantes y no podemos soltarlos el resto de nuestras vidas, su forma muta y evoluciona, llegando a ni siquiera saber exactamente cómo ni porqué hay situaciones que nos parecen incómodas.

⁴ Kristeva, 1980, p. 2

Estas sensaciones viscerales que Kristeva explica desde el horror me definen como persona, son memorias que conservan un peso, un separador dentro de la mente. No soy solo eso, pero me afecta en tal sentido que por años situaciones en mi vida han sido moldeadas por estos hechos. Estos miedos y sufrimientos son una fuerza que repele y atrae, se convierten en fijaciones que estructuran mi personalidad.

Presentar mi obra como juguetes y muñecas me permite poner al público en contacto con cuestiones que si fuesen presentadas de una forma más seria podrían generar reacciones de rechazo o repulsión.

La totalidad de la instalación *Cuarto de juegos: autómatas, peep show y muñecas en calzones*, puede ser interpretada como una casa de muñecas, un micro universo dentro del cual se pueden tratar por medio del juego situaciones y conceptos que sería difícil abordar en el mundo real.

Cuarto de juegos: Autómatas, peepshow, y muñecas en calzones.

"She was created to be the toy of man, his rattle, and it must jingle in his ears, whenever, dismissing reason, he chooses to be amused"

Mary Wollstonecraft

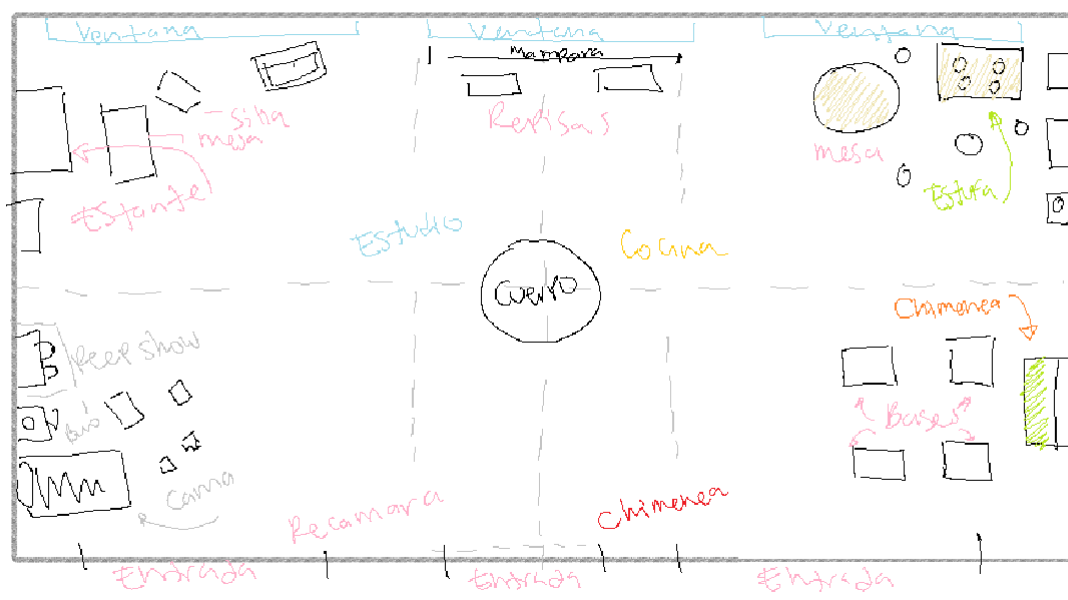


Figura 2 Mapa general de la instalación

Cuarto de juegos: autómatas, peep show y muñecas en calzones es una forma de diorama tamaño natural de un espacio doméstico, o más bien una caricatura de éste. Al representar este tipo de lugares busco crear una familiaridad con el entorno y un ambiente que resulte fácil de identificar, además de un retrato de las dinámicas centradas alrededor de la identidad, los roles de género y la sexualidad que existen en nuestros espacios personales.

Me interesan los dioramas por la inmersión que provocan. Cuando observamos dentro de estos espacios, construidos y diseñados para replicar otros, es imposible no imaginarse una misma en el interior interactuando con los objetos y los personajes que los adornan.

En esta obra replico de forma tridimensional muebles, comida, trastes, y toda serie de objetos que podrían encontrarse en una casa común. Éstos son objetos elegidos con premeditación, con lo que busco reflejar las formas en las que funciona la memoria y la intimidad, pues creo que los objetos que guardamos y de los que nos rodeamos son un reflejo y parte de nosotros.

Históricamente, los dioramas se originaron como exhibiciones tridimensionales, a menudo en miniatura o a escala, frecuentemente alojados en un cubículo y vistos a través de una abertura. Tuvieron gran popularidad a principios del siglo XIX y se han mantenido como una medio recurrente para muchos creadores.



Figura 3 Diorama de carnicería. Inglaterra 1850.

Louis Daguerre, conocido por ser el primer divulgador de la fotografía, fue en los inicios de su carrera, decorador teatral y desarrolló técnicas para crear dioramas altamente realistas a través de planos fotográficos para lograr profundidad, se

auxiliaba de sus conocimientos de iluminación para aportar diferentes atmósferas a una escena y crear juegos de luces, y movimiento, pues comprendía que la llave para cautivar a una audiencia es seducirla con realidades imaginarias. Al crear estos escenarios y figuras altamente realistas Daguerre lograba transportar al espectador al espacio representado. El diorama se convierte en su obra en una manera de contener la realidad de manera metafórica, para poder compactarla y compartirla.

Las casas de muñecas son dioramas también, pero a diferencia de los presentados en los museos, estas recreaciones de espacios domésticos son creadas como juguetes, específicamente juguetes para niñas. Me interesa la dinámica de los juguetes asociados a actividades domésticas y roles de género determinados por paradigmas patriarcales, con elementos tales como vajillas de juguete, cocinas, implementos de limpieza, etc. En mi obra integro éstos elementos, así como otros tales como las muñecas y los autómatas.

En mi experiencia existe una incomodidad con la figura de la muñeca. Esta incomodidad tiene que ver en primer término con la idea de *uncanny valley*, donde una figura está muy cerca de parecer real pero no lo es. En una segunda instancia, de manera menos visceral, esta reacción de incomodidad tiene que ver con el papel que juega la figura de la muñeca en la definición de los roles femeninos: como se debe ver una mujer, vestir y actuar, etc. En cuanto a los juguetes asociados con actividades domésticas que en nuestro contexto social están normalmente asociadas con lo femenino, mi relación emotiva es ambivalente. Por un lado tengo una reacción de ternura hacia este tipo de objetos y una carga emotiva que es muy fuerte generada por el cambio de escala así como una cierta nostalgia de la infancia. Por otro lado, percibo a estos juguetes como herramientas de adoctrinamiento, las cuales que definen las habilidades consideradas como valiosas y deseables para una mujer desde su infancia hasta la edad adulta en el contexto de una sociedad patriarcal y machista.

Me hace pensar en las formas que estas actividades forman parte de una fórmula más grande para ajustar los comportamientos deseados y esperados de la mujer.

Judith Butler (1999) explica:

Si la afirmación de Beauvoir de que no se nace mujer, sino que se llega a serlo es en parte cierta, entonces mujer es de por sí un término en procedimiento, un convertirse, un construirse del que no se puede afirmar tajantemente que tenga un inicio o un final. Como práctica discursiva que está teniendo lugar, está abierta a la intervención y a la resignificación. Aunque el género parezca congelarse en las formas más reificadas, el «congelamiento» en sí es una práctica persistente y maliciosa, mantenida y regulada por distintos medios sociales. Para Beauvoir, en definitiva es imposible convertirse en mujer, como si un *telos* dominara el proceso de aculturación y construcción. El género es la estilización repetida del cuerpo, una sucesión de acciones repetidas -dentro de un marco regulador muy estricto-- que se inmoviliza con el tiempo para crear la apariencia de sustancia, de una especie natural de ser.⁵

Las ocupaciones de la mujer han sido asignadas en función de las convenciones masculinas heterosexuales, occidentales y cisgénero. Este tipo de actividades infantiles que delimitan lo femenino a lo que tiene que ver con cuestiones superficiales y domésticas es una forma de iniciar a las niñas en esta doctrina y también de perpetuarla por generaciones.

El juego nos presenta así su lado oscuro, el del adoctrinamiento silencioso, interiorizado desde temprana edad, que por su asociación con recuerdos y experiencias gratas de la infancia, es particularmente arraigado. Una de las funciones de *Cuarto de juegos* es la de subvertir estos paradigmas valiéndose del mismo medio por el cual fueron creados: el juego.

Cambiar la proporción de un objeto real y cambiar también el material con el que está hecho hace que nuestro encuentro con el objeto tenga una dinámica diferente, es posible que este cambio de perspectiva anule en la persona que interactúa con el objeto una sensación potencial de miedo o temor, como

⁵ J. Butler. El género en disputa. P98

comentaba anteriormente con respecto al concepto de *uncanny*. Los cambios de escala que aplico en los juguetes domésticos los despoja de estas cualidades de adoctrinamiento y se proponen generar una experiencia crítica.

Saber que es un juguete invita a manipularlo. Saber que son “muñecas” hace darle menos seriedad a lo que se ve en la instalación y a las actividades que se desarrollan en función de estos objetos, pero en el interior se retienen estos roles de género implícitos en el juego.

De una manera semejante utilizo esta idea del juego en mi obra al cambiar las proporciones de los objetos y situaciones en las que se contextualizan para retratar la dinámica de género a la cual hago referencia.

Los personajes que creo en mi obra habitan estos espacios familiares pero hostiles: cocinas con fuegos que se salen de control y recamara invadidas por voyeristas que escudriñan sus objetos personales. Estos espacios están ocupados por objetos que guardamos por la memoria que depositamos en ellos, a manera de representación física de las ideas que queremos tener presentes a nuestro alrededor y las anécdotas que deseamos contar a otros.

Nuestros objetos y posesiones domésticas están destinados en muchos casos tanto o más a la percepción ajena que al uso y disfrute propia y privado. Existen objetos en nuestros hogares que exhibimos con la finalidad, explícita o implícita, de ser admirados por quienes nos visitan, con la esperanza de que, tal vez, con un poco de suerte, nos pregunten acerca de ellos.

Así, los objetos domésticos podrían dividirse en dos categorías: los que guardamos para mostrar a otros y los que guardamos para nosotros; todos son personales pero algunos son secretos. Hago esta diferencia porque parte de la atmósfera de ésta instalación tiene que ver con la manera en que la interactora se mueve y reconoce estas líneas marcadas por las costumbres que tenemos dentro de nuestros lugares para vivir, las líneas entre lo privado y lo público, lo íntimo, lo secreto, lo vergonzoso y lo presumible.

Concibo esta dinámica de posicionar objetos en nuestra casa como una forma de juego, en el cual, adornamos nuestros alrededores con la esperanza de que los visitantes puedan admirar nuestras pertenencias, pero también escondemos otras cuya existencia no deseamos hacer pública.

En su obra *Verdad y Método*, Gadamer(1961) trata el concepto de juego y como los “jugadores” no son más que un medio para que este se manifieste⁶. El espacio físico se convierte en la “arena” para que este encuentro se efectúe, es el punto de encuentro entre el espectador y la manifestación artística.

En mi obra, en el momento en que el interactor/a se asoma a este pequeño mundo compuesto por el conjunto de la instalación, está dirigiendo su mirada y su atención a donde yo quiero que sea dirigida; al mismo tiempo, si nadie mira dentro de la instalación, su propósito es inútil. Hay una relación simbiótica entre obra y espectador. Por eso me refiero al público como interactor/a, ya que se necesita de su presencia y acción para completar la obra.

Así como ver a un autómata replicar movimientos humanos hace dotarlo de características humanas, también hace que se depositen sentimientos en el objeto. De la misma manera introducir al interactor/a en una escena y más aun aplicando interacciones que provocan movimientos o cambios en la pieza hace que se forme un vínculo y se depositen emociones.

Dentro del espacio existen piezas escultóricas interactivas a manera de autómatas o teatros de juguete, donde con una serie de mecanismos de varios tipos se le da vida y movimiento al personaje principal: la muñeca en calzones. La intención de hacerlas móviles e interactivas es justamente para formar ese vínculo con el público y que se deposite en ellas emociones y vida.

Las áreas son el estudio, la recamara, la chimenea, la cocina y el cuerpo central. Elegí estos cinco espacios por el peso de sus significados y atmósferas dentro de los temas que abordo. Estos lugares son los ejemplos perfectos para mis

⁶ Gadamer, 1961



anécdotas y dinámicas, además de que los elementos dentro de ellos se prestan para ser caricaturizados, exagerados, y modificados, pero siempre reconocibles.

A continuación presento cada una de las áreas y los elementos que las componen.

Estudio



Figura 4 imagen general del estudio

El espacio “Estudio” se compone de un nicho ocupado por una repisa sobre la que se encuentran tres pasteles, dos de los cuales tienen figuras de cocodrilos y el otro es un pequeño pastel de porcelana con una vagina en lugar de cereza, también hay un detalle de una ilustración enmarcada a manera de fotografía.



Figura 5 Nicho

Junto al nicho se encuentra la Buza, una figura con forma de escafandra que funciona como un diorama dentro del cual se observa un paisaje submarino.



Figura 6 Detalle buza

La buza representa la idealización de la infancia. Es la exageración de un recuerdo infantil, la muñeca se encuentra pacífica en medio de una situación imposible, protegida por su escafandra.

Al lado de esta escultura se encuentra un estante de juguetes ocupado por piezas escultóricas que son representaciones a menor escala de elementos e ilustraciones presentes en los otros espacios de la instalación. Estas figuras se presentan como piezas decorativas en el estante. Al mostrarse como elementos decorativos expuestos para su apreciación por los ocupantes del estudio, estas piezas funcionan como caricaturas de los objetos acumulados a lo largo de la vida por los habitantes de espacios domésticos, dispuestos orgullosamente para ser apreciados por los visitantes.



Figura 7 Estante de juguetes

Además hay una mesa de centro, de escala un poco menor a la normal. La función de esta mesa es servir como soporte para un álbum de fotografías, una rebanada de pastel y una taza, como si fueran servidas para un invitado, y una pequeña pieza móvil que funciona como decoración.



Figura 8 Mesa de centro

Las fotografías están compuestas por ilustraciones de la vida de La Muñeca en sus múltiples encarnaciones de Anima Sola, la Marrana, Muñeca en Calzones, La Buza, la muñeca de los pasteles, Mary Lwyd, etc. Estos diversos personajes aparecen, a manera de álbum familiar, representada en alguna de las situaciones características de su papel dentro de la instalación

Este espacio explora los conceptos de lo público dentro de lo doméstico, es un espacio hecho para recibir visitantes, donde se colocan aquellos objetos que se quieren mostrar o presumir.

La función del Estudio es representar el espacio doméstico destinado a la exhibición de objetos y recuerdos simbólicos, a presumir al visitante las imágenes de la vida cotidiana.

En el Estudio se espera que exista la interacción directa con los objetos, pero también la contemplación y admiración: los objetos están ahí para ser vistos, las fotos son recopiladas en un álbum sobre la mesa que invita a ser hojeado. Hay objetos en el estante de juguetes organizados como trofeos de la infancia, tesoros encontrados, momentos para compartir. Esta es el área más neutral que se ocupa de la memoria y la idealización de los recuerdos. Uno de los personajes que vive aquí es la Buza, la muñeca en calzones con una escafandra antigua. Representa la imaginación infantil y la fantasía. Este personaje se representa en el espacio del estudio de varias maneras: en primer lugar, la pieza de escala mayor, la ilustración enmarcada, y el casco miniatura sobre una repisa.

El resto de las figuras presentes en el estudio existen en los demás espacios y serán explicados dentro de esas áreas.

Recamara

La recamara funciona como espejo del Estudio. En el Estudio se crea un espacio público, destinado a recibir visitantes, donde cada objeto está colocado de una manera calculada para mostrarse de la mejor manera o causar una impresión planeada. Por el contrario, en la recámara se aborda la intimidad, aquí la idea del voyeurismo es muy importante. Tiene más peso la mirada del interactor.



Figura 9 imagen general de la recamara.

En las demás áreas la presencia externa es esperada, está integrada a la escena, en cambio aquí no se debería estar. El interactor/a es un intruso, esa sensación es fuerte y evidente con el acomodo y el tipo de objetos acomodados en el espacio y con la interacción con las piezas, aquí se utilizan sensores y no se tienen que pulsar botones o girar palancas. Las acciones ocurren solo en el momento en el que el sensor toma la presencia de la persona a través de toquidos y luego se detiene.



Figura 10 Detalle de la cama.

La cama es el objeto central del espacio de la recamara. Se encuentra en un estado de desorden. La pieza pretende evocar la presencia de un cuerpo que se encuentra ausente en ese momento. Representa la intimidad en su nivel más profundo, el lugar propio de lo sexual y el descanso.

Al lado de la cama se encuentran una pieza de escala un poco mayor a la humana, con forma de mueble rectangular, la parte frontal del cual se encuentra abierta. Su interior está cubierto por esponjas, a manera de fluidos u órganos y en el centro hay una muñeca de espaldas, arrodillada. En el frente de la pieza hay un moretón, si se golpea la figura de la muñeca gira la cabeza para a continuación volver a su posición original. El moretón está funcionando como un juego con el

interactor, señala el lugar para interactuar con la pieza, y también es un recordatorio de que la interacción del interactor con las piezas de la instalación constituye un acto violento.

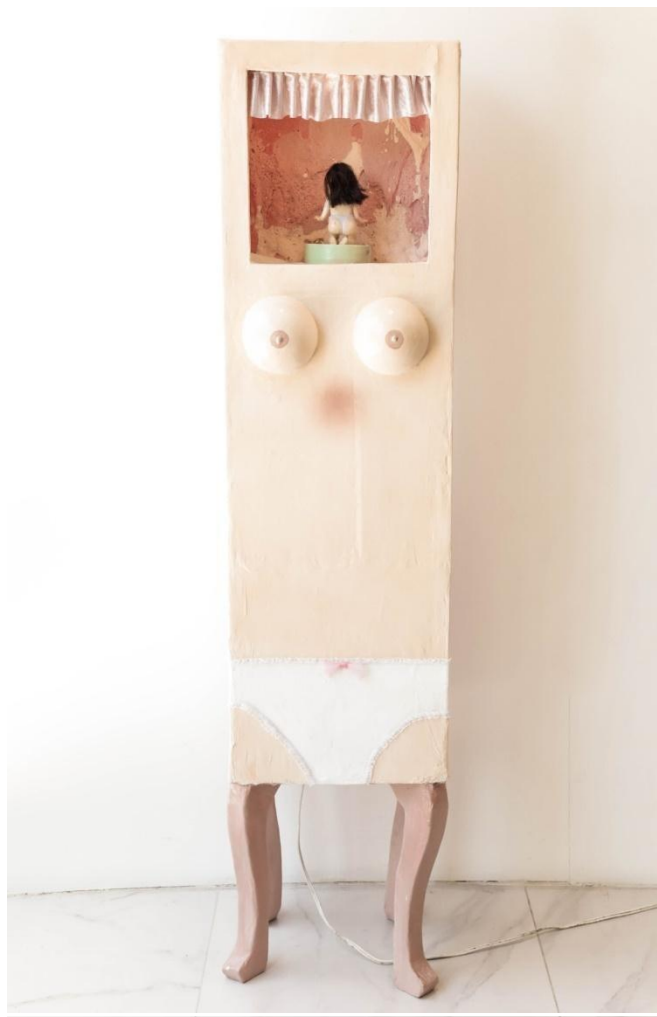


Figura 11 Pieza "La encuerada"

Así, la recámara se encuentra en el polo opuesto del Estudio en la escala de los espacios públicos y privados. En este espacio se vive un desorden íntimo, ese que nos permitimos en espacios que sabemos que son solo nuestros y las personas solo pueden acceder a ellos invitados.

Las señales de esto están por toda la habitación, un buró con galletas sobre pequeño plato, algunas fresas, cartas, papeles arrugados y tirados cerca del bote de basura, objetos sobre una silla que impiden sentarse, la silla en la habitación no

es una invitación a quedarse, es un objeto funcional para poner cosas arriba y tener más espacio.



Figura 12 Silla y buró

Uno de los personajes que lo habita es La marrana, representa lo carnal y lo sexual, existe en dos versiones, la marrana que monta una marrana, aludiendo al juego y el placer sin culpa, y la marrana destripada, que habla de la culpa y la vergüenza por el disfrute sexual.



Figura 13 La marrana

Un tendedero ocupa una de las esquinas de la recamara, en él hay colgados diferentes elementos textiles, como ropa interior, miembros y órganos humanos a manera de exvotos.

La presencia de la muñeca es fuerte aquí, se encuentra en el presente.

Chimenea



Figura 14 La chimenea

La chimenea no es una sala de estar, aquí nada es cómodo, es el lugar donde vive el fuego. Los objetos y las anécdotas toman un giro a lo exagerado y lo negativo. Se explora la culpa y el castigo, el miedo al fuego y al infierno. Este es el

espacio de lo sufrido exteriorizado, casi queriéndose convertir en ajeno. Personajes toman la forma de la muñeca para no ser presentada frontalmente. Es un autorretrato desde el temor y los recuerdos desorbitados.

El objeto principal en esta área es la chimenea, sobre ella hay una caja de cerillos que funciona como switch de la pieza, al acercarla al pequeño botón que está en frente de la pieza esta se activa, unas pequeñas piernas que se queman giran entre las flamas.

La victimización. La exageración del sufrimiento propio, el ensimismamiento, la repetición interna de traumas que funcionan como un auto castigo, a manera de un cilicio.

Hay una carga religiosa tanto en la concepción del fuego como el instrumento de castigo, como en la representación de la figura sobre la base.



Figura 15 Detalle chimenea, anima sola.

En esta área predomina la figura del ánima sola, una mujer quemándose. Está inspirada en la imagen católica de un alma condenada en el purgatorio, su leyenda es imprecisa y cambiante, la versión que me atrae es donde se presenta como un espíritu inocente, castigado por pecados fuera de su comprensión, debe arder por la eternidad en castigo por acciones cometidas fuera de sus intenciones, y además es invocada con pretensiones engañosas para ayudar a las personas.



Figura 16 Variación de Ánima sola.

Me siento atraída a este tipo de figuras por la exageración de su sufrimiento, al utilizarlos en mi obra como base de estos personajes los convierto en autorretratos y caricaturas de mis preocupaciones y culpas. Es una representación, para mí, de cómo funciona la “*mirada masculina*”⁷, las muñecas de Bellmer, las imágenes femeninas en los medios, en el arte, en cualquier forma de objetificación del cuerpo, como el ánima sola arden con culpa solamente por existir.

Bajo esta mirada el cuerpo femenino pierde su autonomía, se convierte en objeto, en partes destazadas, consumidas.

En la caricatura que hago de esto, el ánima sola no pelea con este sufrimiento, es consumida por el fuego sin oponer resistencia, lo sufre pero no lo pelea.

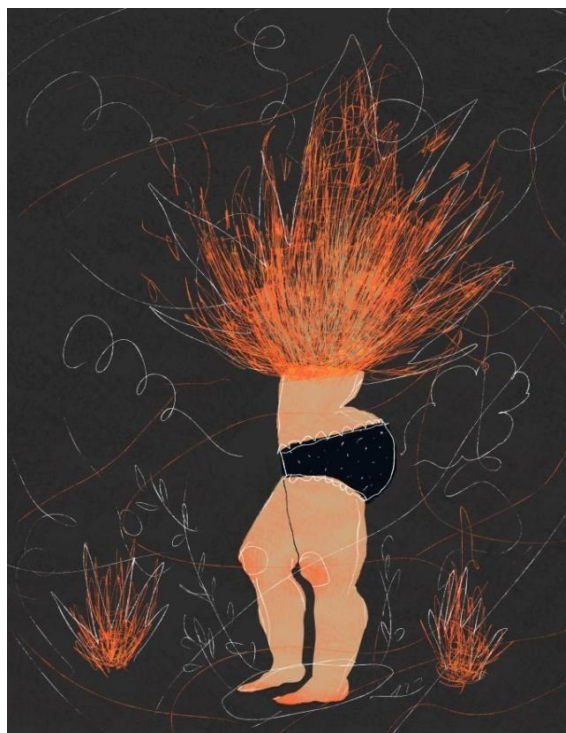


Figura 17 Ilustración Ánima Sola

Existe varios temas recurrentes dentro de la instalación, uno de ellos es que hay cuerpos destripados a manera de modelo anatómico, se repiten en diferentes

⁷ Male gaze (mirada masculina) es el acto de representar a la mujer en los medios visuales desde una perspectiva masculina y heterosexual. El termino se origina en “*Ways of seeing*” de John Berger (1972) y el concepto fue ampliado por la crítica de cine Laura Mulvey en 1975 con su libro “*Visual Pleasure and Narrative Cinema*”.

lugares. Aquí hay una figura de cerámica sobre la chimenea cuyo vientre se puede abrir como una tapa revelando órganos y tripas textiles. Los motivos e ideas detrás de esta figura serán explicados en la sección Cuerpo central.



Figura 18 Modelo anatómico

Cocina

En la cocina se exploran las emociones depositadas en la comida y la idea de la mujer como un “ser doméstico”. Se exageran estas erróneas percepciones. Los muebles remiten a juguetes infantiles.



Figura 19 La cocina

El área está infestada por pasteles de colores que recuerdan a la celebración y a lo excesivo. Utilizo la palabra infestada en lugar de adornada u ocupada porque la cantidad de pasteles en esta área es exagerada y se comportan como una invasión, una plaga. La cantidad obliga a tomar conciencia de ellos.

La cocina es una parodia del juego de la casita, una actividad típicamente impuesta a las mujeres. Me interesa retratar las dinámicas de adoctrinamiento y control que surgen de este juego.

Hay una estufa con sartenes y comida sobre ella, los interactores están invitados a “cocinar” tomando cualquier elemento que les llame la atención. En la olla y la sartén hay materiales en tonos rosa pastel que remiten a tripas y piel. También hay un cuerpo cadavérico sobre la estufa, su vientre está abierto y dentro contiene los mismos materiales para cocinar.



Figura 20 Detalles de la cocina. Estufa, sartenes y comida.

La pieza “Corazón de pollo” se encuentra en esta área, es un busto femenino con un pecho que se abre para revelar un pequeño pollo de cuerda y flores de papel. Al girar la llave del pollito este hace un movimiento de picoteo.

Esta figura está inspirada por las representaciones de las santas de madera y ex votos católicos, vírgenes con pechos abiertos que contienen escenas bíblicas en su interior.



Figura 21 Corazón de pollo



Figura 22 Detalle interior de Corazón de pollo

Sobre las repisas hay pasteles, chocolates, bizcochos y empanadas, las personas también pueden tomar estos elementos y cambiarlos de lugar, esto para aportar a la atmósfera de juego e interacción.

Parte del propósito de utilizar diferentes materiales y técnicas es que los interactores sientan curiosidad por los objetos y los toquen, que sientan la textura y el peso de las cosas.



Figura 23 Repisa pasteles

Sobre la otra repisa hay otra pieza móvil e interactiva, es un cuerpo femenino de esponja sobre una pequeña caja, está frente a un espejo con una planta miniatura al lado, al girar el potenciómetro que se encuentra al frente de la caja el cuerpo empieza a moverse de arriba abajo, con el botón se puede controlar la intensidad y velocidad del movimiento.

Dentro de la instalación hay diferentes dinámicas de reconocimiento del propio cuerpo, desde la culpa, el placer, la memoria, la dismorfia, etc. Todas ellas se cruzan y se repiten en las diferentes áreas.

Esta pieza trata de la objetificación, el cuerpo no tiene rostro, no puede devolver la mirada. El pequeño espejo lo hace por la muñeca.



Figura 24 Cuerpo móvil

Cuerpo central

"A human corpse is not in itself abject, but one's encounter with it certainly is."

Frances S. Connelly



Figura 25 Cuerpo central

Esta pieza es un juego entre mujer-vagina-hueco-deposito-modelo anatómico.

La idea central de esta pieza se originó al leer un texto donde se discute la figura de Pandora en la mitología griega como un recipiente, esta metáfora aplica a la visión que se tiene del cuerpo, mente, y vientre femenino. Esta mujer prototípica es presentada como un recipiente que debe ser llenado. Fisiológicamente por actos como comer y copular, pero también en una vía unidireccional que objetifica a la mujer en relación del hombre, haciéndola depósito pasivo de diferentes cargas emocionales y deseos masculinos.

"...she does not produce but eats up the substance provided to her belly by her hard-toiling husband. Whether uterus or stomach, a belly is meant for consumption..."⁸

Exploro el concepto del “cuerpo grotesco”, lo reconocí en el trabajo de varias artistas contemporáneas y justo ese acto de reconocimiento me llevo a cuestionarme el por qué utilizar lo grotesco o violento en mi obra, y qué es lo grotesco.

Me sentí identificada con las siguientes palabras de la autora Pilar Pedraza:

Me interesa la imagen de lo femenino, especialmente el cuerpo de la mujer en las fronteras con lo abyecto y con lo inorgánico: monstruos mitológicos (esfinges, Medusa, sirenas)', mujeres artificiales (muñecas, autómatas, robots) y mujeres fuera de los límites de lo que tradicionalmente se ha considerado su esplendor corporal, es decir, de la época de la reproducción (nínfulas, viejas, muertas, resucitadas)⁹

Justamente reconocer estos límites de lo abyecto en los cuerpos que retrato es lo que me atrae.

Lo grotesco es inherentemente asociado al cuerpo humano. El cuerpo femenino se ha visto domado por las normas sociales en mucha mayor escala que el masculino, entonces históricamente el cuerpo femenino que está fuera de estas normas y cánones es lo que comúnmente se percibe como grotesco. Las mujeres fuera de su época de reproducción, las que no despiertan deseo, los cuerpos mórbidos, viejos, muertos, enfermos, diferentes. Todos estos despiertan una reacción visceral.

Esa reacción es la que regresa la mirada. El cuerpo femenino deja de ser belleza pasiva dispuesta para su admiración y se convierte en cuerpo, carne, sangre, en emociones, horror.

El observador debe entonces renegociar lo que ve. Los límites de la belleza que conocía, y definirse de nuevo desde lo abyecto, cuestionarse las diferencias entre el mismo y el cuerpo que contempla.

Al utilizar el material de espuma y textiles, creo referencias a muñecos de peluche, o juguetes didácticos del tipo de los diseñados para la primera infancia, creados para atraer por sus texturas.

La idea del modelo anatómico me atrae por la idea siniestra de encontrar diversión y crear un juego a partir de la idea de jugar con una representación de un cuerpo muerto, un cadáver.

⁹ La vieja desnuda. Brujería y abyección. Pedraza p. 5

Este concepto de modelo anatómico está presente en varias piezas de la instalación. Sobre todo se encuentran presentes en el área de la chimenea y el estudio, en forma de pequeños cuerpos femeninos con el vientre abierto, en cuyo interior se encuentran elementos textiles que hacen referencia a intestinos y órganos.



Figura 26 Detalle tripas

El interés ya existente en los modelos anatómicos se origina por la dualidad de juguete-objeto fetiche de los modelos anatómicos históricos, tanto los provenientes de la cultura japonesa como los que se encuentran en la colección La Specola, en Florencia, Italia.



Figura 27 Muñeca para entrenamiento de obstetricia. Siglo XIX. Japón. Museo Wada.



Figura 28 Figura armable de una mujer embarazada (La venus Medici) 1782. C. Susini and G. Ferrini, Museo 'La Specola' Florencia, Italia.

La escala de la pieza, mayor a la humana, que también destaca en relación al resto de la instalación, coloca a esta pieza en una dimensión separada del resto de la obra, que es de dimensiones menores. Así, en cierta forma, el cuerpo central toma el papel del único cuerpo real de la instalación, y todos los demás elementos se entienden como juguetes, en función de su escala menor.

Este cuerpo, diseñado a manera de muñeca, habita el espacio de la instalación general a la manera de quien juega con los elementos de una casa de muñecas. Los espacios de la Cocina, la Recamara, la chimenea y el estudio se entienden en función al cuerpo central como juguetes.



FACULTAD DE ARTES

Al mismo tiempo la pieza está ubicada de manera central en el espacio de la exposición de manera pasiva, diseñada para que el público pueda colocar y retirar objetos en su interior a su antojo. La pieza está permanentemente disponible.

Conclusiones

El proyecto había iniciado con la idea de piezas móviles independientes con las que se interactuara por medio de botones y palancas, después creció hacia su forma actual, una instalación donde se puede interactuar de manera total con los objetos y piezas que la ocupan.

Este proyecto me permitió expandir mi práctica artística en relación a las ideas de interacción con el público. La instalación funciona a manera de juego, un objeto curioso que debe ser tocado para experimentarlo. Cuarto de juegos permite ser recorrido sin un rumbo definido. Estos recorridos e interacción con los personajes permiten la creación de narrativas propias en el público.

Los conceptos tratados en la obra son abordados como parte una experiencia lúdica lo cual permite presentarlos de una manera que no se percibe como una confrontación y se deja a la interpretación del público las conclusiones a las que cada quien quiera llegar.

Cuarto de juegos tiene un espíritu subversivo. Presenta ambientes domésticos, juguetes y otros elementos que se perciben como algo inofensivo e inocente como medio para presentar conceptos de género, cuerpo, trauma, y memoria.

Formar un vínculo a través de la interacción directa con las piezas es algo que me interesa seguir abordando, porque me permite expandir la atmósfera de juego y control.

Desde este punto el rumbo que toma la instalación es hacia la implementación de elementos multimedia, como proyecciones, pantallas y elementos de video en el interior de las piezas, además de continuar con la exploración de los sensores de Arduino, así mismo abordar el diseño editorial, libro-arte, y la animación stop motion utilizando los personajes que habitan Cuarto de juegos: autómatas, peep show, y muñecas en calzones.

Referencias

- Kristeva, J., & Roudiez, L. (1982). Powers of Horror: An Essay on Abjection (European Perspectives Series) (Reprint ed.). Columbia University Press.
- Gadamer, H. (1977). Verdad y método I (Hermeneia) (Spanish Edition) (1st ed.). Ediciones Sígueme, S. A.
- Bell, J. (2014). UNCANNY EROTICS: ON HANS BELLMER'S SOUVENIRS OF THE DOLL. Feral Feminisms, Issue 2 Perversity BDSM and Desire. Accesado desde: <https://feralfeminisms.com/uncanny-erotics/>
- Jackson, S. (1997). My body, a Wunderkammer. Accesado desde <https://webs.ucm.es/info/especulo/hipertul/wunderkammer.html>
- Masahiro, M. (2012) The Uncanny Valley: The original Essay by Masahiro Mori. (K. F. MacDorman y N. Kageki Trad.).IEEE Robotics and Automation Magazine. Accesado desde: <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley> (Artículo original publicado en 1970)
- Blakemore, J. E. O., & Centers, R. E. (2005). Characteristics of Boys' and Girls' Toys. Sex Roles, 53(9–10), 619–633. <https://doi.org/10.1007/s11199-005-7729-0>
- Thackara, T. (2019, January 18). Why Contemporary Women Artists Are Obsessed with the Grotesque. Artsy.Net. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-contemporary-women-artists-obsessed-grotesque>
- Pedraza, P. (2001). La vieja desnuda, Brujería y abyección. Centro Virtual Cervantes, 1–14. https://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/13/13_011.pdf
- Bradley, M., Leonard, V., & Totelin, L. (2021). Bodily Fluids in Antiquity (1st ed.). Routledge.
- Butler, J., & García, M. M. A. (2007). El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad (Studio) (Spanish Edition) (Translation ed.). Ediciones Paidós.
- Trastorno dismórfico corporal - Síntomas y causas - Mayo Clinic. (2020, March 3). Mayo Clinic. <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/body-dysmorphic-disorder/symptoms-causes/syc-20353938>

Apéndice técnico

Las piezas que forman *Cuarto de juegos: autómatas, peep-show y muñecas en calzones* fueron creadas mediante una variedad de procesos, técnicas y materiales, tales como cerámica, arcillas poliméricas, sensores y servomotores controlados por procesadores Arduino, modelado tridimensional y diversas técnicas de ilustración tanto digitales como tradicionales.

A continuación se detallan los principales procesos y materiales utilizados.

Cerámica

Cuerpos cerámicos utilizados:

Pasta 931. Temperatura de maduración: cono 9-10. Todas las piezas salvo el caso de aquellas de porcelana y pasta para rakú.

Porcelana.

Composición:

50% caolin EPK

25% feldespatos potásicos

25% sílice

Utilizado en las piezas Pastel rebanado y Cocodrilo verde.

Pasta para rakú.

Composición:

75% Pasta 931

25% arcilla refractaria Zacatecas de grano grueso

Utilizado en las piezas Estufita y Escafandra

Tipos de quema:

- Horno eléctrico. Oxidación cono 06. Todas las piezas salvo las que se indican a continuación:
- Horno eléctrico oxidación cono 5: serie de pasteles con piernas de muñecas.
- Reducción secundaria (rakú). Cono 06, horno de gas: Escafandra
- Quema de sal, cono 6: Tazas corazón.

Pigmentos y engobes

Pigmento Arcicor de bajo vidriado: verde manzana, rosa pastel, rojo flama, negro. Los pigmentos se aplicaron en crudo en estado de cuero diluidos con agua.

En el caso de las piezas de porcelana se pigmento la pasta de porcelana directamente

Esmalte

Esmalte transparente cono 6

Técnicas mixtas (arcillas poliméricas, epóxica, resinas, etc)

Arcilla polimérica marca Sculpey con armazón de alambre y aluminio. Calentados a temperaturas variables entre 95 y 120 °C en intervalos de 15 minutos dependiendo del grosor y tamaño de las piezas. el espesor varía entre 2mm y 2cm.

Plastilina epóxica

Arcillas de papel secado al aire

ArtResin

Ceras (Cera de abeja, parafina, talco industrial, manteca de cerdo, pigmentado con crayolas y oleos) Esta mezcla de cera puede utilizarse ya sea vaciándose directamente en un molde de silicón o de yeso previamente humedecido, o bien aplicándose por inmersión en capas sucesivas sobre una base de papel bond o figuras de arcilla de papel.

Los muebles fueron realizados con un proceso de cartonería plastificada, compuesto por elementos de cartón entre dos capas de paneles aislantes de media pulgada, cubiertos con compuesto multiusos para aplicaciones en tablaroca, cubiertos con sellador acrílico, pintura, y esmalte.

Cajas mdf

La serie de cuerpos pequeños fueron realizados utilizando un molde de silicon en el cual se vació espuma (flex foam) catalizada teñida con pigmentos para resina poliéster. Algunos cuerpos tienen un esqueleto de alambre para sostener diferentes posiciones.

Los elementos textiles son

Moldes

Se utilizaron moldes de dos tipos:

Yeso . Este tipo de molde tiene ventajas para el vaciado de piezas grandes de cera puesto que enfría más rápidamente el vaciado de cera, y esto evita que se separen los componentes de la mezcla. Los moldes fueron utilizados cuando se encontraban aún frescos y se aplicó una capa de manteca de cerdo en el interior del molde antes de efectuar el vaciado. Se utilizó yeso común del tipo utilizado para recubrimientos.

Silicón Smooth on . Se utilizó esta marca específica de silicón porque las pruebas realizadas con silicones genéricos no funcionaron satisfactoriamente con los vaciados de flex foam y de cera. Se utilizaron contra moldes de yeso.

Iluminación

Tiras led y control baterías 9v

Ilustraciones

Las ilustraciones de la instalación fueron realizadas mediante tres métodos:

Modelado 3d

Al crear una pieza tridimensional en blender se tiene la posibilidad de hacer múltiples renders desde diferentes puntos de vista. Se puede modificar el material de las piezas de 3d y explorar diferentes posibilidades.



FACULTAD DE ARTES

El software utilizado fue Blender version 2.81, Blender es un software de modelado 3d y animación de código abierto. Está disponible de manera gratuita en <https://www.blender.org/>

Los renders se realizaron con diferentes resoluciones. Utilizando el motor de renderizado Cycles y se guardaron en formato PNG.

Ilustración digital

Se utilizó el software Photoshop CC 2015, tableta digital Huion

Resolución 300dpi

Gouache, acuarelas, acrílico, tintas en papel de algodón

Piezas móviles

Las piezas móviles de la instalación utilizan tres tipos de mecanismos básicos:

Mecanismos manuales

Estos mecanismos son accionados mediante una palanca que mueve un mecanismo de ejes y engranes el cual a su vez controla los movimientos de la pieza.

Los engranes fueron cortados en MDF de 1cm de espesor, mediante CNC, a partir de una imagen de la silueta de un engrane.

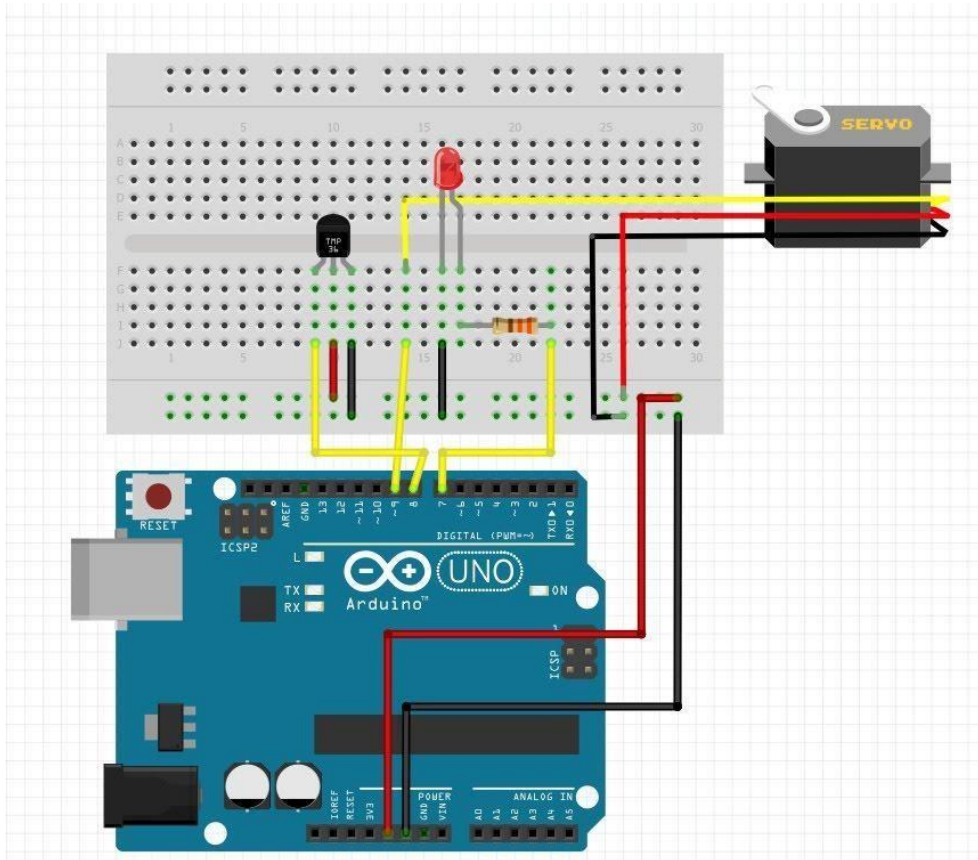
Motor robótico

Se utilizan motores de robótica en forma de L de 9v, con la velocidad regulada por un potenciómetro y un transistor Irfz44n mosfet. Encendidos por medio de switches o botones.

Se utilizan engranes y poleas de diferentes diámetros vaciados en resina.

Sensores Arduino (golpe)

Estos mecanismos son controlados mediante una placa de Arduino, que detecta las señales de un sensor de golpe y las transmite a un Led. a su vez al encenderse el led el cambio en la corriente eléctrica acciona un servomotor.



El código utilizado para este mecanismo es:

```
#include <Servo.h>
```

```
Servo servo;
```

```
const int SENSOR_PIN = 8;
```

```
const int LED_PIN = 7;
```

```
const int SERVO_PIN = 9;
```

```
const long MAX_TIME_BETWEEN_KNOCKS = 3000;
```

```
int sensorState = LOW;
```

```
boolean doingStuff = false;
```

```
long timeOf1stKnock = 0;
```

```
int numOfKnocks = 0;
```

```
void setup () {  
  Serial.begin(9600);  
  
  pinMode (LED_PIN, OUTPUT);  
  pinMode (SENSOR_PIN, INPUT);  
  
  servo.attach(SERVO_PIN);  
  
}  
  
void loop () {  
  
  sensorState = digitalRead(SENSOR_PIN) ;  
  
  if(sensorState == LOW) {  
    turnOnLEDAndWait(300);  
  
    numOfKnocks += 1;  
  
    if(numOfKnocks == 0) {  
  
      timeOf1stKnock = millis();  
  
    } else {  
  
      moveServoAndWait(90, 1000);  
  
      numOfKnocks = 0;  
  
    }  
  
  } else {  
  
    if(numOfKnocks > 0 && millis() - timeOf1stKnock > MAX_TIME_BETWEEN_KNOCKS)  
      numOfKnocks = 0;  
  
  }  
  
}
```




}

```
void turnOnLEDAndWait(long time2wait) {  
    digitalWrite(LED_PIN, HIGH);  
    Serial.println("Turning LED [ON].");  
    delay(time2wait);  
    digitalWrite(LED_PIN, LOW);
```

```
Serial.println("Turning LED [OFF].");

}

void moveServoAndWait(int angle, long time2wait) {

servo.write(angle);

Serial.println("Moving servo to the [" + angle + "] position.");

delay(time2wait);

servo.write(0);

Serial.println("Moving servo back to the [0°] positon.");

delay(time2wait);

}
```