





“Creo que ya no estoy en Kansas”

La producción iconográfica de la infancia

Lizbeth Geraldine Maltés Gottreux

Memoria para optar a título de Licenciado en Artes Visuales

Profesora guía: Nathalie Goffard Bascuñán

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO

Santiago, Chile 2021

Para mis padres que me dieron una infancia muy feliz,
para mi hermano Felipe
y mi artista favorito Daniel.

Agradecimientos

A mis profesores que me enseñaron con amor el arte, a

Ignacio Gumuccio,

Joaquin Cociña

Magdalena Quijano

Rodrigo Vega

Irma Sepulveda y Camila Ramirez.

A mi profesora guía Nathalie Goffard

Y al estado de Chile y la universidad Diego Portales por poder estudiar gratis una carrera que me llena y me complementa como persona.

Tabla de contenidos

Índice de imágenes

Capítulo I: El cursi imaginario infantil

- i. El arquetipo del vestido celeste
- ii. Los juguetes, reflejo de los estereotipos socioculturales
- iii. La caricatura en la prenda de vestir infantil

Capítulo II: Proceso y recursos narrativos

- i. Efectos visuales, la escala y el loop
- ii. Lo precario como herramienta creativa
- iii. La ambientación escenográfica

Capítulo III: El valor de los objetos

- i. “Souvenirs” representantes culturales

Conclusión

Bibliografía

Índice de imágenes

Figura 1. Fleming. V (Director) (1939) El mago de Oz (película)

Figura 2. Geronimi. C, Jackson. W, Luske.H (Director) (1951) Alicia en el país de la Maravillas (película)

Figura 3 Maltés. L (2021) Sin titulo (fotografía)

Figura 4 Herrera. M (1949-2003) “Sin nombre” (instalación)

Figura 5 Recorte de revista “Patrones de bordado”

Figura 6 Chavo del ocho

Figura 7 Japening con ja

Figura 8 Maltes.I (2020) Sin titulo (collage digital)

Figura 9 Maltes.I (2020) LA vagina de Laura Ingalls (fotogramas)

Figura 10 Maltes.I (2020) Objeto (fotografía)

Introducción

Desde el inicio de la carrera inconscientemente seguí el mismo camino de experimentación, a pesar de no tener ningún antecedente en el arte, me cautivo desde el inicio el arte contemporáneo, encontré aquí una manera de encontrarme a mi misma, entendí que desde pequeños somos artistas y a través de esta investigación me reencontré con esa capacidad de crear e idear.

Esta memoria habla sobre la infancia y como vamos formándonos como persona a través de los objetos y lugares en donde nos desarrollamos, también como las imágenes que vemos en la tv nos van aportando en el desarrollo de nuestra identidad.

Capítulo Uno: El cursi imaginario infantil

El arquetipo del vestido celeste

Cuando recreamos nuestra niñez recreamos imágenes en nuestras cabezas de las cosas que hacíamos y lo que imaginábamos cuando veíamos o nos contaban nuestros padres y abuelos, nos acordamos de la interpretación que le dábamos a los relatos literarios o cuentos de la tradición oral, lo que nos parecía interesante lo guardábamos en nuestros recuerdos, construyendo así nuestra identidad. Cuando queremos hablar con personas nuevas, nos interesamos por sus gustos, ¿Cuál es tu color favorito? ¿Qué música te gusta? ¿Cuál es tu película favorita? Como una manera de buscar cosas en común que nos conecten con el otro. No es casualidad que los niños de menos edad sean los que más consumen productos con caricaturas, ya sea en la ropa o en los artículos para llevar al colegio, ya que son nuevos haciendo conexiones con los demás, es por eso que las historias infantiles invaden todas las

cosas ya que nos conecta con otros universos que tienen que ver principalmente con lo fantasioso, es decir, precisamente con nuestra capacidad de imaginar

De pequeños no solemos interesarnos en historias de

adultos, es por esto que los relatos para niños son siempre protagonizados por niños y casi siempre para representar a un adulto se hace interpretándolo como un animal. Debemos saber que siempre es el adulto quien a través de la historia gesta el concepto de infante y lo dota de características que hoy yo cuestiono, tales como ternura, inocencia o pureza, estas ideas son absorbidas por los propios niños quienes a través de estos relatos moldean su personalidad, volviéndose estos cuentos una herramienta ideológica también.

Al caracterizarme en mi trabajo de un arquetipo de personaje infantil, intento poner en discusión las consecuencias que puede traer en una persona una idea mal concebida y cómo esta influye en la conformación de las identidades en la adultez. La industria cinematográfica desde su nacimiento en 1895, es sabido el enorme impacto que tiene dentro de la sociedad moderna en la que se desarrolla, en términos de percepción y creación de nuestra realidad, y también ha sido utilizado como influencia política en contextos álgidos de la historia humana, si hablamos específicamente de la compañía de Walt Disney, en palabras de su ex director ejecutivo de la compañía:

8 «[...] más de 200 millones de personas ven una

producción cinematográfica o vídeo de Disney cada año; 395 millones uno de sus shows televisivos cada semana; 212 millones escuchan o bailan los discos, cintas y discos compactos de Disney... Más de 50 millones de personas de todas las nacionalidades pasan cada año a través de los molinetes de entrada a los parques temáticos.» (Eisner, 1995:8)

Con la afirmación anterior concluimos datos que probablemente ya intuíamos, pero lo que me interesa aquí es poder reflexionar el impacto de las películas de Disney en la mente de los niños y niñas que ven a diario sus productos comerciales, y como a través de mi trabajo trato de poner en discusión la relación entre los estereotipos femeninos en las películas para niños y que significan dentro del contexto de la sociedad contemporánea, o como se re-significan en mi trabajo para hablar de otros conceptos como la pérdida, la nostalgia, y lo ominoso, pero también paralelismos con obras de otros artistas, como por ejemplo, el estadounidense Mike Kelley, concretamente su obra sobre el súper héroe de DC cómics, Superman titulada *Kandor*. En esta obra, Mike Kelley reconstruye la ciudad de Kandor a la que pertenecía Superman, y él fuese enviado a la tierra. Kal-El, como era su nombre

de kriptón fue enviado a la tierra siendo un bebé, experiencia que lo marca y lo sume en un estado de soledad y nostalgia respecto a su planeta natal. Por lo tanto, nuestro personaje todopoderoso, tenía una relación muy fuerte con su propio pasado, y la memoria, entonces Kelley a partir de la reconstrucción de esta ciudad, propone indagar en la complejidad del recuerdo y la infancia, pero también el estado de alienación en que nos encontramos en la sociedad contemporánea. En esta serie, Kelley realiza un video en donde el propio Superman recita versos de la poeta Sylvia Plath con Kandor a su lado, que se titula *Superman Recites Selections from 'The Bell Jar' and Other Works by Sylvia Plath*, evocando sentimientos de tristeza y melancolía con su propia ciudad perdida en sus recuerdos. Por otro lado, a partir de estas representaciones hechas por Kelley, también me apropio de íconos de la cultura popular, como por ejemplo el vestido azul y los objetos en las que el protagonista de mi vídeo, es decir yo misma, entra en un estado de alienación, de pérdida de los sentidos racionales que con la técnica de loop, tratando de hacer visible el sinsentido del relato que armo en relación a la linealidad del cine, pero también de la existencia misma.



Figura 1

En mi trabajo de video me interpreto a mí misma disfrazada con un vestido celeste, este vestido pertenece a un disfraz de Dorothy del Mago de oz, a través del encontré la ambigüedad, debido a que este arquetipo de personaje siempre está caracterizado con el mismo vestuario, da igual en qué lugar se encuentre, sea húmedo, desértico, frío o caluroso, la feminidad y la

No es casualidad también el color celeste ya que a través de la historia el celeste está relacionado con lo celestial, lo divino, la misma virgen es representada con un manto celeste, aunque también Superman. El mirar hacia al cielo tiene conexión con el sueño, con el pensamiento y la infancia, ya que para dirigirnos a quien quisiéramos debido a nuestra altura levantamos la cabeza en dirección al cielo.

Me identifico y visto así, ya que me identificaba con el género femenino en mi infancia y los personajes con vestido fue lo único que conocí hasta casi los 11 años, después el vestido se convirtió en una cárcel de estereotipos con los que no quise encajar en mi adolescencia, el vestido celeste es esa niña que carga con ideas de cómo debe comportarse, como debe hablar y que debe hacer. Alicia en el país de las maravillas durante la historia la hacen dudar constantemente de su identidad, y sufre cambios físicos, se encoje y crece

constantemente, al crecer no sabemos cuándo somos pequeños para algunas cosas y cuando somos grandes para otras, tenemos que ir aprendiendo y desaprendiendo reglas constantemente, reglas impuestas por la sociedad que no se decide nunca y genera solo inseguridad, en mi trabajo uso esta herramienta de la escala para hacer notar la presión que genera en un niño, hasta estallar en llanto una y otra vez, como loop.

Por consiguiente, quiero destacar la importancia de los personajes que nos marcaron en nuestra niñez, ya que a pesar de que el cine aun es un campo experimental en la psicología, también recolecta información y experimenta a través del arte. Es por eso que también se habla de una producción científica de la infancia, a través de la imagen.

“El cine se ha transformado de una u otra forma en una especie de conciencia histórica y un baremo cultural respecto a las valoraciones, los modos de ser sujeto de gobierno, la sensibilidad y las emociones que despliega la infancia, así como las representaciones narrativas y



Figura 2



Figura 3

estéticas del niño y la niña en tanto sujetos alterizados y subalternos (Spivak, 2009)”

Hoy en día se busca a través de estos mismos personajes deconstruir este estereotipo toxico que nació en la normalidad del patriarcado y el racismo, ya que además estos personajes son todos caucásicos y debido

a la globalización estas características se han intentado adaptar a la modernidad siendo hoy más conscientes de la diversidad cultural. Ya que estos valores son promovidos por la cultura euro centrista.

Los juguetes. reflejos de los estereotipos socio culturales

Jugar es un instinto humano, a través del ocio vamos creando ideas y aprendemos nuevas formas de conocer el mundo. No es casualidad que lo primero que regalan a los bebés sean sonajeros, o un móvil de cuna, estos juguetes se crean con la intención de que el humano desarrolle sus sentidos. El juguete nos permite desarrollar con mayor facilidad nuestra inteligencia, a través de ellos observamos, imaginamos y nos aprendemos a conocer a nosotros mismos, el juego por lo tanto es cultura en sí mismo, tiene un sentido y es un lugar de significados en donde el jugador establece una relación de metáforas, pensemos por ejemplo en el lenguaje “Jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras...”¹

Los primeros juguetes se crean desde una visión adulto centrista de la infancia, es por esto que vamos replicando

en ellos nuestros deseos más moralistas, conquistadores e idealistas, creemos que las nuevas generaciones deben superarse siempre, desde pequeños los adultos van mentalizando al infante a lo que le viene en un futuro, notándose en juguetes como las herramientas o los carritos de compras.

El juguete por lo tanto representa a la cultura, ya sea por el material del cual está hecho o de su forma. Chile con la vuelta a la democracia se insertó muy ágilmente al mercado mundial y por lo tanto a la globalización, hoy podemos recorrer Santiago y ver el comercio ambulante lleno de juguetes, de materiales baratos y más rentables, distinto a como era antes. Cuando yo nací, en 1999, ya

¹ Huizinga, J. (2000). Homo Ludens. Alianza Editorial. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Es por esto que, al investigar y buscar materiales para mi obra, varios de estos juguetes que tenía en mente y que pensé que aún se vendían en los mismos lugares en donde los compraba de pequeña, ya estaban obsoletos y solo quedaban vivos en mis recuerdos.

Hoy estos juguetes que antes pensaba desechables son para mí un tesoro, estos juguetes representan a la clase media como lo es mi familia, que con su justo sueldo destinaban mil pesos o quinientos pesos para el fin de semana llevarme al parque y regalarme un juguete que solía durarme bastante poco. Melquiades Herrera, el artista mexicano juega un rol fundamental en cómo establezco las relaciones con los objetos y cuál es el sentido que tienen en la lectura de mi obra. Melquiades Herrera solía recorrer la Ciudad de México en busca de accesorios, artefactos y juguetes de los mercados populares, pues el mismo se llamaba así un "peatón profesional"... En ese sentido, lo que él ve pues en los objetos y los juegos, puzzles, rompecabezas, entre otros, es el juego como una expresión humana del lenguaje, pues como un Duchampiano, los objetos eran sacados de su contexto original para crear nuevos laberintos, juegos y lecturas a partir de su disposición o re significación de su forma

original. Lo que me interesa del trabajo de Melquiades es también que sus intereses por los objetos populares están también relacionados al interés por su propia materialidad y condición en las que son fabricados, pues, todos los objetos provenientes de los mercados populares son fabricados en China, esto significa que se trata de materiales inestables, su duración y conservación es mucho más compleja, dado que están hechos de materiales más débiles y de calidad menor. En ese sentido, la obsolescencia es fundamental para comprender el interés que tengo por estos objetos.

El concepto de la obsolescencia programada tiene su origen en la revolución industrial y la producción en masa. La industria producía bienes y productos de forma masiva con unos precios bastante accesibles para el consumidor. Pero en la década de 1920 un grupo de empresarios tuvo la idea de crear productos que tuviesen una vida útil más reducida para aumentar los beneficios, haciendo que estos productos fueran reemplazados necesariamente después de un tiempo de uso. Esto les aseguraba una demanda continua que podrían satisfacer con su oferta masiva, algo que ellos consideraban como un gran desarrollo económico.²

La obsolescencia entonces, me interesa dada la finitud con que los objetos ahora pueden vivir o ser útiles, entendiendo también que esos objetos son afectivos y traen consigo y se le atribuyen significados subjetivos/afectivos dependiendo de su contexto, por lo tanto lo que hago con el objeto es ponerlo en el contexto artístico en donde le doy la importancia y el estatus de “objeto artístico” como parte de un relato de la época contemporánea, con su simbología y su significado que refleja la condición transitoria propia de esta época.

La caricatura en la prenda de vestir infantil

El vestuario infantil a evolucionado bastante durante la historia, antes las primeras prendas eran túnicas blancas que no notaban el género del infante, luego las prendas de los adultos la ajustaban a tamaños más pequeños y recién a principios del siglo xx se pensó en la comodidad de los niños y al mismo tiempo se definió que el azul correspondería al hombre y el rosa a la mujer. Fue recién en los años 80s cuando se pensó al niño como importante en el mercado de la moda y comenzaron a fabricar prendas pensadas para el gusto infantil, estas se caracterizaban por llevar dibujos de trenes, autos, caricaturas de animales etc. En su comienzo estas eran bordadas a mano. Durante el proceso de mi obra me llamo la atención en particular estos dibujos creados para un público femenino de edad adulta o adulto mayor, ya que estos eran impresos en revistas de manualidades para las dueñas de casa, de bordado, crochet, revistas con las que me relacione bastante en mi niñez debido a que mi abuela las coleccionaba y en su casa tenía de

todo para hacer sus creaciones, Me llama la atención de estos dibujos la manera en que se crea la línea, ya que se hacen pensando en ser bordados por lo tanto son bastante minimalistas. Este tipo de bordado de época no solo se utilizó en la ropa infantil, sino que las dueñas de casa también ampliaron sus telas y comenzaron a bordar en elementos de cocina, tales con paños de plato, delantales y manteles. Podría clasificar estos dibujos por temáticas, están los paisajes, los animales, las flores y los objetos animados, que son los que más llaman mi atención junto con los animales, ya que sucede que al bordar estos dibujos en las prendas se activa la prenda en si misma también, se tiende a personificar la prenda y pretende acompañarte con su propia personalidad.

Es por esto que este bordado se relaciona con las dueñas de casa o trabajadoras del hogar, quienes se dedicaron a este tipo de artesanía debido al contexto machista que vivieron ya que en ese entonces el marido era quien las mantenía, esto fue cambiando con el paso del tiempo. La llegada de la televisión en Chile y la popularidad de la imprenta trajo consigo productos de

manufactura industrial extranjera estampados con estos mismos diseños de bordado pero de manera industrial, y también estampados de las caricaturas de la época, como por ejemplo, Los pitufos, por lo tanto la industria también creo la máquina de bordado industrial y consigo se fue generando más empleo y las mujeres comenzaron a dejar la casa para trabajar por lo tanto solo siguieron creando estas artesanías las de mayor edad quienes no formaron parte de este grupo quien después de una jornada laboral a penas le alcanzaba el tiempo para cocinar, menos bordar.

El capitalismo comenzó a tomar un rumbo mucho más privado por lo tanto se comenzaron a asegurar los derechos de las caricaturas y todo lo que lucrara sin el consentimiento del autor. Por lo tanto, así fue como nacieron estos estampados que

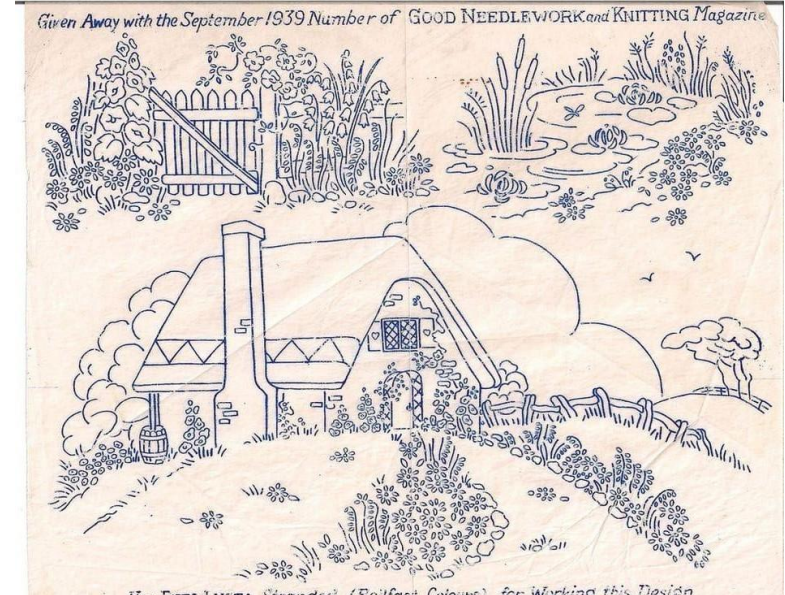


Figura 5

Capítulo 2: Proceso y recursos narrativos

2.1 Los efectos visuales

El cine de fantasía trae consigo la necesidad de los avances tecnológicos, en la época los efectos especiales de la película Mago de oz son en su mayoría análogos dotándolos de una riqueza visual más interesante para mí, ya que debido al presupuesto en Sudamérica estos efectos visuales se perpetuaron durante bastante tiempo más. Estos efectos especiales los Podemos ver en programas de Chespirito como El chavo del 8 o El chapulín Colorado. Programas que marcaron mi infancia , recuerdo cuando era pequeña los fines de semana siempre iba a visitar a mi abuela quien es de las personas que no le gusta el silencio, así que tenía prendida la tele o la radio todo el día y en la hora de almuerzo siempre daban el chavo del 8 en el canal Mega. A mi familia le gustaba mucho y siempre hasta el día de hoy cuentas chistes haciendo referencias a este

programa, es por esto que además mi trabajo tiene una cuota de humor muy característico que hacen referencia a estos chistes blancos, familiares que rosaban lo absurdo. En donde la ironía es muy importante para sobrellevar las situaciones difíciles que vivían los personajes como el chavo, asimismo mi familia con ese optimismo lograba superar los problemas ya sean económicos o familiares.

Es por esta misma razón por la cual los efectos pobres del chavo no provocan tanta risa como asombro, ya que a pesar de las condiciones lograban una armonía con la estética del programa. En mi obra replico esta técnica ya que a pesar de no tener conocimiento profesional intento de todas formas lograr la idea de irreal, de lo trasmutable.



Figura 2



Figura 3

2.2 Lo precario como herramienta creativa

Durante estos años fui aprendiendo a confrontar el bloqueo creativo a través del movimiento, muchas veces cuando no sabemos concebir una idea la mejor solución es movernos, es por esto que las primeras ideas las vislumbramos inicialmente con materiales casuales o precarios que están al alcance de nuestra mano y con los que solemos convivir cotidianamente. Este ejercicio de crear con lo que tenemos a mano nos suele identificar mucho más con lo que vamos construyendo ya que los materiales y objetos que vamos relacionando están conectados con nuestro diario vivir y por ende conectamos más con la obra.

Mi gusto por lo precario nace a partir de ver a Thomas Hirschhorn quien es uno de mis grandes referentes. Ya que representa al arte público y crítica al poder dominante o la tendencia al lucro y la fetichización del arte. Hirschhorn logra desestabilizar los conceptos

formales de la escultura y la instalación para proponer a través de lo precario un discurso político potente que cuestiona a los artistas que, en vez de acercar el arte a las personas, lo alejan, debido a su inalcanzable fama, sofisticada e intelectualizada manera de hacer arte.



Figura 8

Lo precario lo contextualizo como algo propio de la modernidad que va muy de la mano con el capitalismo, el mundo moderno se caracteriza por ser precario en el

amplio sentido de la palabra, en relaciones, en las prácticas sociales y por lo tanto en el ámbito cultural. Hoy la hegemonía limita en parte la diversidad cultural trayendo consigo una inseguridad identitaria y transformando lo que era seguro y fiable en algo inestable, desde el arte hasta las tecnologías, desde los valores hasta las verdades.

Me pregunto a qué se debe este sentimiento de melancolía colectiva que veo en mi generación y supongo debe ser que viene desde la comparación de un pasado en donde los malos hábitos de la sociedad eran menos notorios, hoy en día las relaciones sociales son en su mayoría virtuales, la tecnología nos malcrió y nos transformó en seres cómodos que se conforman con relaciones liquidas, poco duraderas .Es por esto que no nos debe sorprender porque el arte se hizo cargo de representar este sentir colectivo.

En mi obra lo precario se ve representado a través de los escasos recursos ya sean materiales o de uso técnico en el caso de la edición de video, esto va de la mano con

mi manera de aprender, hoy si quiero aprender algo que no conozco busco un tutorial en YouTube y hago clic en el video más corto, en donde apenas escucho el audio y la mayoría de las veces voy adelantándolo y aprendo de las imágenes simplemente, porque soy mediocre como prácticamente toda Sudamérica, no se trata de ser pilla como dice el dicho chileno, sino se trata de los efectos ansiosos del capitalismo en que todos estamos inversos.

La ambientación escenográfica

El concepto de escenografía está estrechamente relacionado con la actuación ya sea de cine o teatro. A mi corta edad mi interés por el séptimo arte era entusiasta, recuerdo las noches viendo películas escondida en mi pieza hasta la madrugada, mi concepto era encontrar las mas raras, así que a mis 17 años ya había visto de todo, desde Kubrick hasta John Waters, pero mi interés por el teatro fue bastante tardío, ya que en mi colegio a pesar de que nuestro mejor y único panorama era ir al teatro, siempre eran las mismas obras, los clásicos Romeo y Julieta, El Quijote, Lazarillo de Tormes etcétera, y todas representadas por compañías de teatro que se dirigían específicamente al público escolar por lo tanto los vestuarios y la escenografía dejaba bastante que desear. Hoy entiendo y valoro estos espacios, pero hace unos años en el colegio era más de lo mismo y perdí el interés. Pero al salir quise darle otra oportunidad y fui al teatro UC en

donde se encontraban dando la obra “el cepillo de dientes” del dramaturgo Jorge Díaz, fue en ese momento en donde se despertó en mi un encanto hacia el teatro, ahí logre darme cuenta de la importancia de la escenografía, la luz y el sonido, toda la ambientación y el poder que tenía hacia el receptor, me cautivo y me encanto con su “absurda” propuesta, fue tanta mi sorpresa que la fui a ver un par de veces más.

Desde ahí sentí que algo había descubierto y no quería soltarlo, así que de moda casual compre un libro en la librería del mall que se llama “Jonny Deep (Juanito Profundo) y la vagina de Laura Ingalls” del dramaturgo Alejandro Moreno Jashés, el libro son 2 dramaturgias que desde el humor rebelan la melancolía propia del chileno, esta obra había sido estrenada en nueva york pero no existe ningún registro, así que a comencé a realizar un video arte con el guion del texto “la vagina de Laura Ingalls” en donde el escenario era mi propio mueble del living de mi casa y los protagonistas eran sus objetos. Desde ahí nació la idea de esta última obra, tenía una fijación previa a estos objetos, pero esta dramaturgia me abrió el camino

y la confianza para hablar desde el humor. La escenografía en mis videos nace desde la idea de crear un espacio desde la precariedad y con la necesidad de contar una historia con humor, por lo tanto, uso elementos básicos que no siempre conectan con el espacio en sí, pero si con el aura de la historia. Es por esto que la escenografía es tan importante en mi trabajo, ya que despierta en mis primeros encuentros con el arte y el humor, que creía separados.

Otro punto que me parece importante hablar, siguiendo con la obra de Kelley acerca de Kandor, obra de la cual hablé en el capítulo 1, son los paralelismos simbólicos respecto al uso de la maqueta y el trabajo de escala, la idea de miniaturizar también el lugar que

conocemos como la casa o el hogar, lugar que es fundamental como parte del desarrollo de la psiquis humana, lugar de protección de las personas. En el caso de Mike Kelley, Superman mientras recita a la poeta Sylvia Plath, tiene a su lado en miniatura el lugar en donde nació, que hace alusión al trauma que siente el personaje al ser despojado de su planeta que aparentemente ha sido destruido, es decir, lo que le importa a Kelley en esta obra es profundizar en los aspectos psicológicos del personaje. En mi obra, también reconstruyo el lugar donde crecí, para utilizarlo como ambientación en mis videos, y traer consigo el recuerdo nostálgico de volver a la infancia pero también la melancolía de no poder regresar a ese lugar donde nos sentíamos seguro



Figura 9

Souvenir” los representantes culturales.

El turista es quien viaja por gusto a un lugar es quien por placer visita diferentes sitios y luego al finalizar su recorrido siempre vuelve a casa.

Este personaje está estrechamente relacionado con la estética kitsch. Este término se crea desde el alemán “etwas verkitshen” que significa vender barato, pero los estudiosos realmente no coinciden siempre en el origen. Este término aparece al principio del siglo xx y está unido a la primera ola del turismo cultural, esto quiere decir que la clase trabajadora por primera vez podía viajar y visitar museos o patrimonios arquitectónicos propios de la actividad turística, pero debido a su sueldo es casi imposible que puedan además acceder a comprar obras de estos museos o galerías por lo tanto una de las primeras prácticas de turismo desde el punto de vista del consumo es el comercio de “souvenirs” o recuerdos, que son objetos que representan a través de imágenes características propias de la cultura que se visitó.

Estos cachivaches suelen ser hechos industrialmente o a mano, dependiendo del sitio que represente ya que es un fiel recuerdo de la cultura que conociste y es por esto que también los turistas no solo compran uno, sino que muchos ya que existe el deseo de compartir esta experiencia cultural con los demás. Es una manera de demostrar que en la lejanía me acorde de ti.

*Figura
10*



Conclusión

El proceso de trabajo fue un proceso que en un comienzo me costó materializarlo, dado que mis intereses son varios y de diversas disciplinas, fue difícil poder concretar mis ideas en la obra, sin embargo, más allá de las dificultades existentes que iban apareciendo, fueron también un pie para poder ir reflexionando y pensando la obra, y como era la manera más efectiva para poder concretar mis ideas. Lo que resultó finalmente fue una instalación en la que dialogaban todos mis intereses, desde el video, el loop, hasta esculturas y objetos. Para mí era muy importante poder condensar todas mis influencias en la obra, influencias que evidentemente iban desde la cultura pop, imágenes que están en mi retina desde que tengo memoria y que aparecen hoy como símbolos, hasta referentes propios del mundo de las artes visuales, como por ejemplo Melquiades Herrera o Mike Kelley. La unión de ambos mundos, la des jerarquización de las imágenes y sus signos fue parte importante de mi reflexión como artista para poder o al menos tratar de comunicar ampliamente, y no al público especializado, que el arte está en la vida misma, en nuestro cotidiano, y que nos rodea constantemente, es decir, mi intención era comunicar que cualquier cosa puede ser un recurso comunicativo y lingüístico para expresar ideas y sensaciones.

Bibliografía

- “La reconfiguración de la historia del arte en el horizonte ampliado de la cultura popular de masas” Actas del VIII Encuentro de Historia del Arte
- “El Kitsch” Tomas Kulka y otros
- Vilar, G. - Arte Contemporáneo y Precariedad
- La infancia en la investigación, una reflexión epistemológica desde la narración de “Alicia en el país de las maravillas” Heidy Natalia García Cadena
- Krauss_Rosalind- El inconsciente óptico
- Oscar Contardo- Siútico
- La noción de cultura popular: Interés de los debates entre los 80 y 90 del siglo XX para reflexionar sobre la contemporaneidad
- La trasparenća del mal - Jean Baudrillard
- La cultura
- Boris Groys - Las políticas de la instalación
- Lo Feo, lo Kitsch y lo Camp como categorías estéticas- Elkin Rubiano
https://www.youtube.com/watch?v=sKdr8FEkRQY&t=585s&ab_channel=CR%C3%8DTICASINCORTES
- Infancia en el cine: notas para una relación entre máquinas visuales e identidad -Claudia Alejandra
- Estereotipos de género en cuentos infantiles tradicionales- Petra Márquez Gento
- La cultura huachaca, o el aporte de la televisión-Pablo Huneus

