

Historias de guardería

Alumna: Cristina Quintana Guzmán

Tutora: Blanca Montalvo

Trabajo de fin de grado

Curso: 4º

ÍNDICE

1. Idea	3
2. Investigación plástica	4
3. Investigación teórico-conceptual	19
4. Cronograma	26
5. Presupuesto	27
6. Bibliografía	28
7. Anexo de fichas técnicas	29

1. Idea

En el proyecto *Historias de guardería*, experimento, manipulo y modifico una serie de objetos relacionados con la infancia. Tras estas manipulaciones, los objetos adquieren una intencionalidad escultórica, pese a que conservan gran parte de sus cualidades originales.

Como parte del proceso de manipulación y juego, han surgido una serie de fotografías de los presuntos sujetos de la acción: esos niños malos que acaban de desaparecer de la habitación de juegos.

Así, el proyecto tiene una línea que se desarrolla en el campo de la escultura y otra en el de la fotografía, sin necesidad de que se muestren juntas.

Utilizo la metáfora y la ironía como bases fundamentales de mi estrategia de trabajo. El objetivo que me he propuesto es causar extrañeza y desconcierto en el observador. Precisamente por eso, al utilizar objetos cotidianos que estamos acostumbrados a ver a diario, los mínimos cambios que aplico generan una gran sensación.

Mi objetivo es situar ante el espectador la pregunta sobre la infancia, y la educación infantil: ¿cómo serán los niños que utilizaran estos juguetes? ¿cómo serían sus padres? ¿de qué sociedad estamos hablando?

2. Investigación plástica

En este apartado destaco algunos trabajos previos que han dado lugar a este proyecto. Comienzo con una obsesión con la figura del muñeco en el curso de 3º en la asignatura de Proyectos I, en la que realicé mediante pintura al óleo sobre lienzo una serie de muñecos sobre fondos neutros o planos, destacando la figura.

Me di cuenta de que el proyecto no podía funcionar porque no estaba disfrutando realmente con lo que hacía en cuanto al empleo de la pintura como técnica, pero me sirvió para ir aclarándome sobre lo que quería contar.



Prueba pictórica. Proyectos I, 2013.

Más adelante decidí probar con la escultura en la asignatura de Escultura y Cerámica, y me di cuenta de que me resultaba mucho más atrayente poder manipular volúmenes. En esta asignatura realicé varias pruebas en barro rojo y en escayola, utilizando moldes rígidos de escayola para producir el positivo en barro, y moldes flexibles de alginato para obtener su positivo en escayola. Me interesó mucho el empleo del molde, pues me permitía conseguir un gran número de piezas con las que probar.

Realicé una instalación con medias cabezas deformadas de muñecos de escayola que, junto con sus brazos y piernas, surgían de la pared. No terminaba de funcionar; no existía ningún tipo de composición, y la instalación me quedaba aún demasiado lejos. Pero era consciente de que estaba más cerca de realizar algo válido mediante la escultura.



Pruebas escultóricas. Escultura y cerámica, 2013.

Probando la cerámica en la asignatura de Proyectos II realicé una serie de cabezas de muñeco que colgaban del techo, flotando entre el público. Cada cabeza era diferente: algunas tenían cuerpos y extremidades de fieltro, otras sólo el cuerpo, unas incluían pinchos o afilados dientes, colocados, pintados o pegados de forma salvaje, como si hubieran sido creados por niños en edad preescolar.



Pruebas escultóricas. Proyectos II, 2014.

El proyecto que dio lugar al que presento en el Trabajo de Fin de Grado es sin duda el que realicé en la asignatura de Producción de proyectos artísticos de 4º presentada en febrero de 2015, titulado *Ausencia*, donde continúo tratando el tema de la infancia mediante la escultura, dejando atrás el protagonismo de la figura del muñeco y comenzando a utilizar por primera vez objetos.

Al utilizar objetos, juguetes o mobiliario relacionado con la infancia, se producía un desplazamiento en las estrategias de comunicación que me permitían unos juegos formales más ricos, al tiempo que desarrollaba diversas propuestas de modificación y/o exageración de

los objetos. Una parte de estas modificaciones consistía en pintar todos los objetos de blanco, homogeneizándolos. Pero reflexionando sobre la exposición final de Producción, comprobé que este intento de igualarlos había sido contraproducente, y a partir de ahí repetí algunas piezas conservando sus colores originales, incluso más adelante dejé la huella que el tiempo y su vida les había concedido. A continuación incluyo una vista general de la exposición.



Ausencia. Producción de proyectos artísticos, febrero 2015.

Así, como consecuencia de la experimentación plástica llevada a cabo, en las obras finales que presento como Trabajo de fin de grado, corrijo/modifico la propuesta en tres aspectos principales:

- Empiezo a usar los objetos encontrados (“*object trouvé*”) tal y como están, sin tratar de embellecer su apariencia, y evitando el acabado de pintura blanca.
- Potencio la individualidad de cada propuesta; si bien es probable que como ejercicio de clase se haya de mostrar todo junto por cuestiones de espacio, la ubicación de cada una de las esculturas responde más a una colocación que a la idea de instalación.
- El juego previo con los muñecos con diversas técnicas, ha derivado en una serie de fotografías, que como “film still”, muestran las acciones gamberras de unos muñecos animados que se pelean entre ellos.

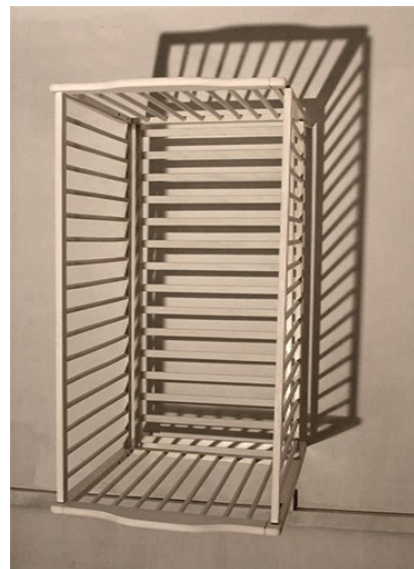
A continuación comento brevemente el proceso de trabajo de cada una de las piezas.

PIEZAS ESCULTÓRICAS

2.1. Proceso plástico de la pieza *Cuna*

La cuna es una pieza que he colocado en dos posiciones anómalas: primero en el techo, y después en la pared. Pero ni los métodos de sujeción (con hilo de nylon), ni la ubicación favorecían el impacto buscado.

En este trabajo constante con el objeto, la cuna se acabó convirtiendo en una jaula. Para lograrlo comienzo por crear una estructura de madera con las medidas necesarias para que encaje en la parte superior de la jaula. Tras haber cortado, lijado y pintado la estructura (para que se parezca lo máximo posible al acabado industrial del objeto), la atornillo a la cuna. También incluyo un colchón, sábanas, almohada y un peluche, para que parezca que una madre amorosa acaba de prepararla para su bebé.



Cuna. Producción de proyectos artísticos, 2014.

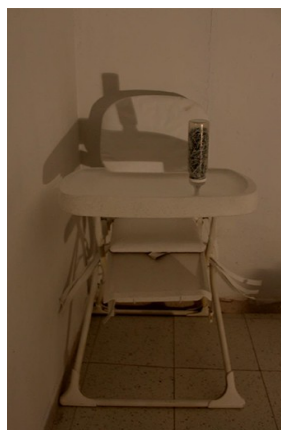
2.2. Proceso plástico de la pieza *Trona*

La trona es un objeto que ya había modificado pintándolo de blanco. Como quería recuperar su autenticidad, la volví a forrar con un material similar al original: un vinilo con estampado infantil.

Durante el proceso de tapizado, añadido a ambos lados una serie de cintas de sujeción de colores rojo y azul marino. El número excesivo e innecesario de estas cintas provoca una relación simbólica con psiquiátricos o prácticas sadomasoquistas; en cualquier caso, connotaciones que entran en conflicto con la idea de infancia.

En la primera versión, la trona tenía un biberón del revés lleno de clavos. Había observado que modificar en exceso un objeto lo descargaba de la fuerza que como tal objeto de uso común tiene, por lo que me conformé con colocarlo boca abajo, ocultando en el biberón el tornillo que lo mantiene erguido.

Así consigo que la pieza desde lejos resulte extraña por la colocación del biberón, pero que sea cuando el espectador se acerca y comprueba el manejo de cintas para atar al supuesto niño cuando se consigue la sensación más profunda de repulsión.



Trona. Evolución de la pieza.

2.3. Proceso plástico de la pieza *Patinete*

El patinete pertenece a la serie de obras que realicé en Producción y difusión de proyectos artísticos. Como la trona, estaba pintado de blanco. Y dada la imposibilidad de quitar la pintura, adquirí un modelo nuevo de las mismas características para dejarlo con sus colores originales.

La modificación que se aplica a este objeto tiene que ver con la deformación y exageración que lo convierten en una figura imposible: acoplo a la barra original de 45 cm otra barra de las mismas características para que llegue a medir 150 cm, destacando su desproporcional verticalidad. Por último, le doy un acabado con pintura en spray del mismo color del patinete original.



Evolución de la pieza *Patinete*

2.4. Proceso plástico de la pieza *Oso de peluche*

Esta es la única pieza que se conserva sin modificar desde su creación en Producción y difusión de proyectos artísticos. Es también uno de los primeros trabajos en los que combinaba la cerámica con la manipulación de muñecos, combinándolos entre sí en figuras deformes de dos cabezas o tres piernas.

Una cabeza de muñeco realizada en cerámica sustituye a la original del peluche. Para unir la al cuerpo blando del juguete, estrujé la cabeza original del oso y la metí dentro de la cabeza de cerámica del muñeco, generando una extraña y antropofágica figura.

La pieza la coloqué después en un rincón de la sala, entre el techo y la pared. Así, su posición y color favorecían que se camuflara con el espacio, y el espectador sólo repara en ese muñeco tras pasar un tiempo en la sala. Para favorecer esta situación apliqué un poco de pintura blanca al muñeco, que ya era casi del color de la pared, y los brochazos eliminaron la suavidad del peluche, convirtiéndolo en algo áspero que no invita a ser acariciado. Para finalizar, le ahueco los orificios faciales: boca y ojos¹



Proceso evolutivo de la pieza *Muñeco*

¹ HOFFMANN, E.T.A., Cuentos VOL. 1. 2006. Editorial Alianza. Página 23.. En este cuento, el hombre de arena cada noche busca a los niños que no están dormidos para arrancarles los ojos, causando un trauma en el pequeño Nataniel, protagonista de la historia.

2.5. Proceso plástico de la pieza *Andador*

Cuando comencé a trabajar con el andador no quería deteriorar el objeto original, por lo que comencé a realizar montajes fotográficos a modo de bocetos, para imaginar las posibles actuaciones.

Como he indicado, tras las primeras pruebas combino diversas partes de muñecos, inspirada por el uso del fragmento del cuerpo humano que hace Robert Gober en algunas de sus obras. Y dado que un andador está prácticamente supeditado a las piernas del niño que lo utiliza, probé a realizar un montaje digital en el que coloqué unas piernas de muñeco combinadas en diferentes posiciones con el andador, como referencia al niño que debería estar jugando con él.

Así, la pieza se humaniza al tiempo que genera un extraño cuerpo sin cabeza, mientras la inercia lo desplaza por el pasillo y las piernas del muñeco se balancean.

Por lo tanto, la manipulación consistió en coser un par de piernas de un muñeco de tamaño natural a la tela del color azul de la zona del asiento del andador, justo por la parte de abajo, con un hilo de ese mismo tono azul. También le quito los juguetes que tiene en la parte superior para concentrar la atención en las piernas.

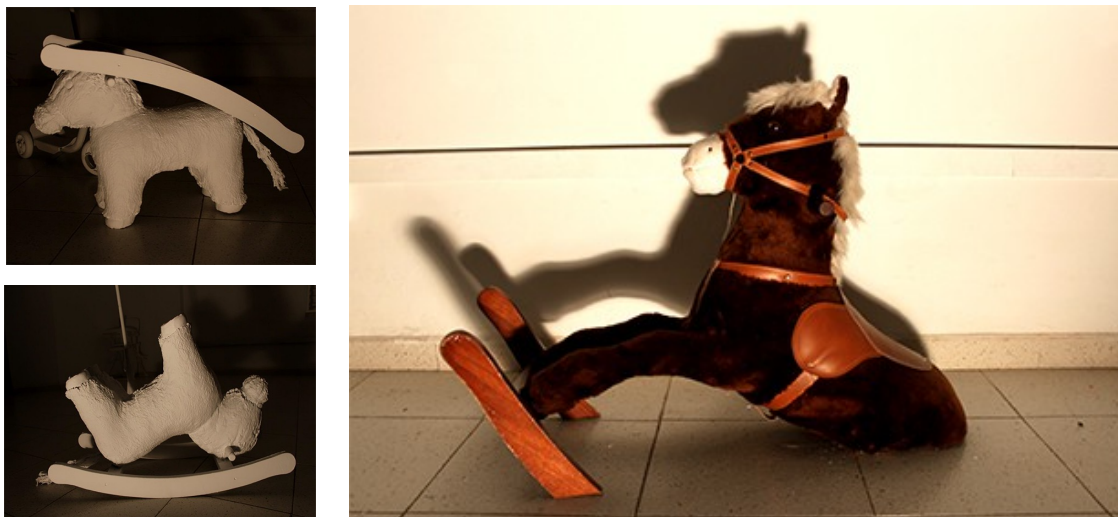


Proceso de la pieza *Andador*

2.6. Proceso plástico de la pieza *Balancín*

El balancín es una pieza de la que he realizado dos variantes a lo largo de diversas fases. En un primer momento, lo pinté de blanco. Después comencé a moverlo por el espacio, buscando su ubicación adecuada. Más tarde lo corté por la mitad, poniendo cada parte en distintas zonas de la pared. Pero seguía sin convencerme del todo, y decidí adquirir otro caballito balancín con el que seguir experimentando.

En esta segunda oportunidad, lo dejé con su color y textura original y lo corté por la mitad, después de haber hecho pruebas de su ubicación definitiva en el suelo y en una posición concreta: así, el Balancín surge del suelo (o se hunde en él), balanceándose quizás en otra dimensión.



Evolución de la pieza *Balancín*

2.7. Proceso plástico de la pieza *Correpasillos*

Al igual que en el caballo balancín, la pieza *Correpasillos* también sufre una sección como forma de modificación. Pero esta vez juego con ambas partes colocando la parte delantera del camión en la entrada de la sala y la parte trasera en la sala contigua, aunque no de forma que coincidan, sino que una parte se encuentra más desplazada hacia un lado que la otra. Es como si se tratara de una especie de juego infantil donde el vehículo pudiera atravesar las dos habitaciones a su antojo.



Proceso evolutivo de la pieza *Correpasillos*

2.8. Proceso plástico de la pieza *Mesa*

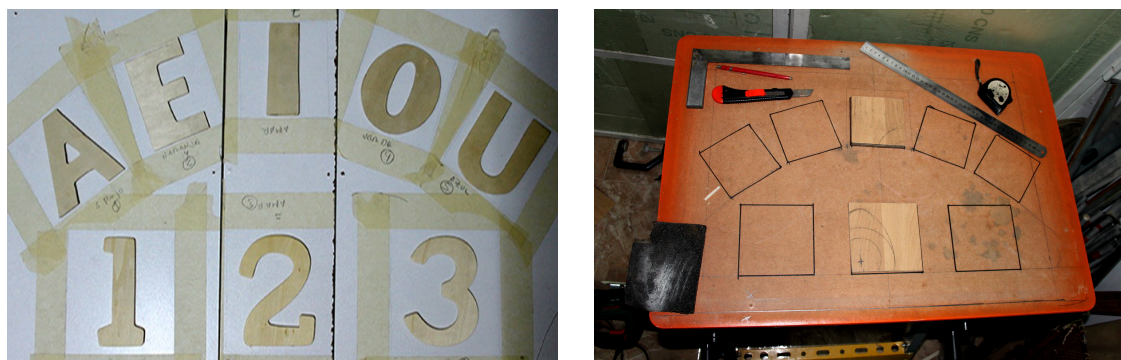
Cuando me encontré con la mesita de tamaño pequeño para niños de preescolar me planteé hacer una mesa para encajar figuras en huecos a modo de juguete educativo, con las que suelen jugar los niños a esa edad.

Para que las figuras no respondieran a lo esperado, realicé un boceto previo en las que las siluetas eran de coches que atropellaban a personas o gente ahorcada, aunque resultaban algo complejas.

Más adelante, buscando algún referente con la idea de mesas/tablas que no están pensadas para niños, reparé en la tabla ouija, con la que el diseño de números y vocales, establece una lejana similitud.

Hice un primer tablero a partir de plantillas con números y letras donde aparecía el título “Mi primera ouija”, pero era demasiado complicado como para que de realmente pareciera indicado para un niño, y el recurso resultaba demasiado evidente.

El diseño final muestra una serie de hendiduras cuadradas donde encajan las piezas de las vocales y los números, a los que he añadido unas asas hechas con lazos morados para facilitar su manejo.

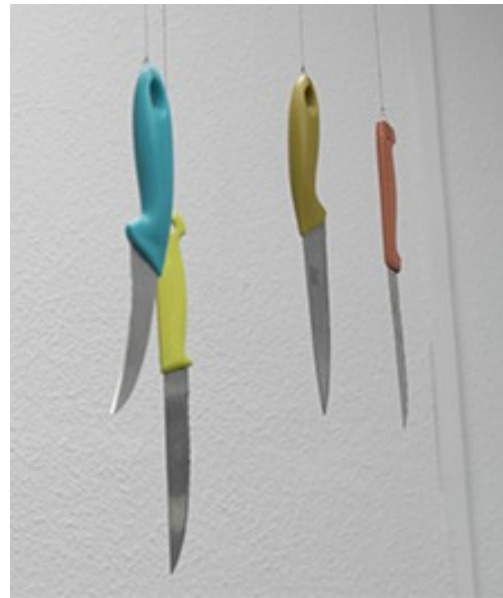


Proceso plástico de la pieza *Mesa*

2.9. Proceso plástico de la pieza *Móvil*

Deseaba que en mi proyecto hubiera alguna pieza más agresiva, por lo que ideé un móvil como los que los padres suelen colgar en las cunas de sus hijos para que lo miren antes de dormir. Pero de este móvil en vez de colgar peluches, aviones en miniatura o animalitos, cuelgan cuchillos afilados.

Hice una primera versión de pequeño tamaño de la que colgaban cuchillos de mango negro. Estaba pensado para encajar en la pieza *Cuna*. Pero las dos obras juntas resultaban incompatibles, por lo que me propuse aumentar la escala y colocarlo en algún lugar estratégico, de manera que los espectadores estuvieran bajo él en algún momento. Así, añadí más cuchillos de colores, y lo colgué del techo en la entrada.



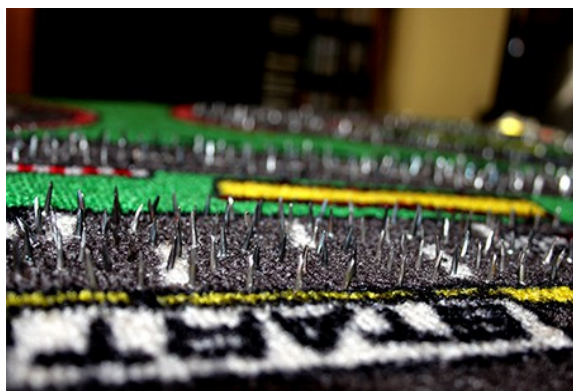
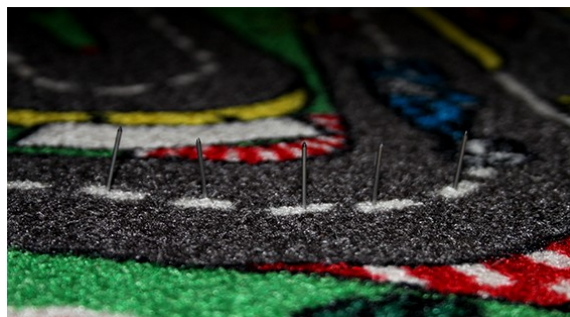
Proceso de la pieza *Móvil*

2.10. Proceso plástico de la pieza *Alfombra*

Gracias a una escultura de Mona Hatoum titulada *Doormut* (felpudo) de la que hablaré en el siguiente apartado, pensé en incluir una serie de clavos a lo largo de la carretera que ilustra una alfombrita para niños.

Primero probé atravesando la alfombra desde abajo con clavos, pero eran demasiado largos y se torcían; no daban la sensación de agresividad que buscaba, sino más bien de fragilidad.

Después probé con pequeñas tachuelas que resultaban mucho más efectivas, pues tienen un aire rústico y agresivo. Mejor que atravesados desde abajo quedaban pegados a lo largo de la superficie de la carretera. Así el espectador sólo percibe los clavos cuando está muy cerca de la obra, pues el dibujo los camufla.



Evolución de la pieza *Alfombra*

2.11. Proceso fotográfico de la serie fotográfica

Trabajaba creando muñecos deformes a partir de monstruosas composiciones que fotografiaba a modo de documentación, y más adelante decidí que estas modificaciones no las iban a sufrir los muñecos sino los objetos y juguetes infantiles, mientras que las fotografías serían de muñecos sin alteraciones.

Comienzo haciendo fotos sobre un fondo negro de tela y empleando una iluminación artificial sobre muñecos individuales. Primero son muñecos realistas que imitan a bebés. Después son muñecos estándar con caras angelicales.



Primeras pruebas fotográficas de la serie *Historias de Guardería*

Tras una larga búsqueda, encuentro una gama de muñecos con expresiones muy marcadas: están tristes, se ríen o parecen enfadados. Son de la colección de Carmen González, de los años 90, con cuerpo y extremidades de vinilo y cuerpo de trapo. Eran más conocidos como “*gestitos*” por las muecas tan marcadas que presentan (ya no se fabrican).

También se identifican porque, a diferencia de la mayoría de muñecos rubios de cara angelical, estos son morenos y tienen un rostro totalmente diferente a los anteriores, entre lo cómico y lo siniestro, como podemos apreciar comparando estas dos imágenes:



Primeras pruebas fotográficas de la serie *Historias de Guardería*

Utilizo un fondo plano negro y una iluminación artificial lateral, pues busco un contraste fuerte e impactante de sombras y luces que resalte las figuras protagonistas, y que incluso algunas partes se pierdan con el fondo. Así creo una atmósfera teatral y extraña en la que parece que las figuras flotan, restando importancia al fondo u otros elementos que puedan distraer al espectador, y quedando iluminado lo que quiero destacar.

El tamaño elegido de las imágenes es de 45 x 30 cm, muy próximo al tamaño original de los muñecos que las protagonizan.

3. Investigación teórico-conceptual

Han sido muchos los referentes que he utilizado a lo largo del proyecto, comenzando por la lectura del texto de Sigmund Freud de *Lo Siniestro*, donde se explica que aquello que nos da esta sensación son situaciones u objetos cotidianos que no responden a lo normal o lo que esperamos de ellos. En este mismo texto incluye el relato *El arenero*, de E.T.A. Hoffmann, un cuento infantil un tanto atemorizante que narra cómo el hombre de arena busca a aquellos niños que no se duermen por la noche para arrancarles sus ojos.

La *Interpretación de los sueños* de Freud junto con Dadá y el Surrealismo se convierten en referentes históricos fundamentales para mi trabajo. No en vano los Surrealistas fueron los primeros en reivindicar el objeto como un elemento con el que el arte podía jugar. En 1931 publican “*El objeto de la función simbólica*” en la revista *Le Surréalisme au service de la révolution*². En este momento arranca la doble vía del poder fetichista del objeto como ritual para Surrealistas y como mercancía para Duchamp. Pese a que he estudiado ambas vías, mi práctica artística se centra más la evolución del objeto fetichista surrealista, pues también utilizo objetos despojándolos de su significado tradicional, dando importancia a lo extraño, absurdo, irreal e irónico. Manipulo volúmenes para que creen desconcierto y puedan ser interpretados de varias maneras, en la tradición de los objetos ambivalentes.

En cuanto a la utilización de estos *objet trouvé*³, Marcel Duchamp me resulta un referente imprescindible, pues utilizo objetos que en principio no son artísticos, sino que poseen otra función, como su *Rueda* (1913). También el hecho de disponerlos en una sala de exposición hace que el objeto cobre un sentido artístico: se convierten en obras dignas de que alguien las observe y repare en ellas. Esto no ocurre cuando esos mismos objetos están en su lugar habitual, que podría ser una habitación infantil, una guardería o simplemente la basura.

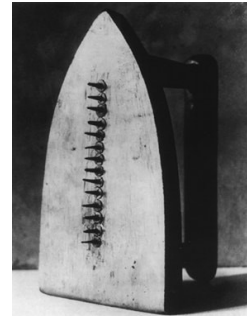
Al igual que en los *objet trouvé* de Duchamp, me fijo en la obra de Man Ray, como *Regalo* (1931): una plancha con pinchos que ya no sirve para planchar, pues destrozaría la ropa. Me quedo con ese tipo de modificaciones simples y efectivas para mis esculturas.

² Citado en, Hall, F. y otros. 2006. *Arte desde 1900*. Akal. Barcelona. Pág. 250.

³ El término francés *Object trouvé*, también conocido como *Arte encontrado* o *Ready made*, describe el arte realizado a través de objetos que normalmente no se consideran artísticos.



Rueda. Marcel Duchamp, 1913.



Regalo. Man Ray, 1921.

Desde los años 20 del pasado siglo y hasta la actualidad hay una larga tradición de artistas que trabajan con objetos que encuentran y modifican. Pero también hay otros artistas, que han jugado con esos mismos recursos estilísticos aplicados a otras formas y construcciones.

Erwin Wurm y Ron Mueck son dos escultores que modifican el tamaño de formas cotidianas o de la figura humana, haciendo que cosas que nos resultan conocidas, como una casa (*The Narrow House*, 2010) o una persona (*Big Man*, 2000) ahora nos parezcan extraños y siniestros.

Otra obra interesante de Erwin Wurm que considero en mi proyecto es *Truck* (2007), donde un camión se dobla de forma imposible sobre una pared. Como he comentado en el análisis de las obras, el cambio de escala puede llegar a fomentar una percepción desconcertante, como el que empleo en la obra *Patinete*, haciendo que tengan una extraña reacción con el espacio, como en la obra ya citada *Truck*, de Erwin Wurm.



The Narrow House, Erwin Wurm, 2010.



Truck, Erwin Wurm, 2007.



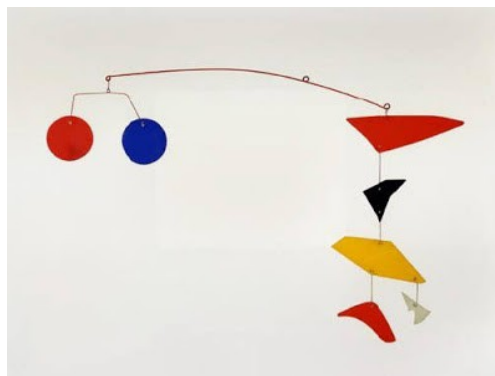
Big Man, Ron Mueck, 2000.

Otro referente que tengo en cuenta es Robert Gober, que descontextualiza algo tan cotidiano como unas piernas, haciendo que las veamos extrañas por la ubicación que tienen y por la forma de mostrar el fragmento, como en *Untitled Leg* (1989). Como parte de mis estrategias de simplicidad, me apropio de esta descontextualización para la obra *Balancín* y también para *Correpasillos*, aplicando diversos recursos en cada caso, pero utilizando la fragmentación y el desplazamiento espacial en ambos.



Untitled Leg. Robert Gober, 1989.

También he estudiado los móviles de Alexander Calder de la década de 1930, otro ejemplo de arte sencillo, que mantiene a lo largo del tiempo la inocencia y el juego entre sus formas simples de colores básicos, y que han servido para ayudarme en el diseño y creación de las piezas *Móvil* y *Mesa*.



Sin título. Alexander Calder, 1929.

Otro de los referentes fundamentales de mi trabajo ha sido Mona Hatoum y la fuerza que aplica a algunas de sus piezas. Parte de la obra escultórica de esta artista multidisciplinar tiene que ver con el miedo y el peligro de lo cotidiano. *“El hogar puede ser un sitio peligroso. Un lugar de pesadilla en el que los utensilios metálicos de cocina suelten descargas eléctricas, la cuna del bebé tenga el aspecto de un cortahuevos y esos apetitosos caramelos que están sobre la mesa sean, en realidad, granadas de mano. El hogar tiene peligros potenciales como los tiene también -en gran magnitud- el mundo en el que vivimos.”*⁴ En muchas ocasiones, el gesto de Hatoum consiste en modificar un objeto de tal manera que, a primera vista o a cierta distancia nos parece atractivo, pero al observarlo de cerca nos provoca rechazo . Esto ocurre con *Doormat* (Felpudo, 1996). Se trata de un felpudo con la palabra *“Welcome”* (bienvenido). Desde lejos la alfombra parece de terciopelo, pero al acercarnos vemos afilados pinchos de acero por todo el felpudo. Un gesto similar utilizo en la obra *Alfombra*. Sobre la esterilla de juegos infantiles, camufló una carretera de pequeños clavos. Sólo la máxima cercanía descubre con horror el peligro.

Algo parecido ocurre en la obra *Incomunicado* (1993). Se trata de una cuna cuya base está hecha con finos alambres tensados, con lo que un objeto que se supone que provoca sentimientos de dulzura y ternura se transforma de repente en un instrumento de tortura; como un cortahuevos, su uso podría destrozar al bebé que se pusiera a dormir en ella. En varias de sus obras Mona Hatoum utiliza el objeto cuna, aunque nunca las cunas que nos esperamos, sirviéndome de referente a lo largo del proyecto.



Doormat. Mona Hatoum, 1996.



Incomunicado. Mona Hatoum, 1993.

4 JARQUE, Fietta. 2010. “El minimalismo ‘infectado’ de Mona Hatoum”. El País, 09.10.2010.

En la serie de fotografías los recursos utilizados han sido diversos. El objetivo básico consiste en la humanización de los muñecos, para lo que recurrí a la tradición pictórica del Barroco, con referentes como Caravaggio, Velázquez o Rembrandt. También el artista contemporáneo Carlos Aires ha actualizado la tradición barroca, pero mediante la técnica de la fotografía: en la serie *Y fueron felices* (2006), emplea fondos dramáticamente oscuros y retrata personas enanas, como ocurría en muchos cuadros del Barroco. También me apropio de la representación del momento dramático de la pintura barroca, los fondos oscuros y la iluminación dramática y teatral iluminando las figuras en mis fotografías, para crear la ilusión de movimiento y momento congelado en estas figuras inertes.

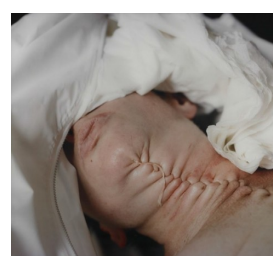


Lección de anatomía del doctor Tulp. Rembrandt, 1632.



Bullfighter 4, serie *Y fueron felices*. Carlos Aires, 2006.

También me interesa la fotografía de Andres Serrano, que se mueve entre lo bello y lo grotesco con imágenes impactantes con influencias de la pintura barroca. En la serie *The Morgue* muestra entre fondos negros figuras atractivas: la suavidad de la piel, el brillo del pelo y las pestañas... resulta bello y a la vez grotesco, porque lo que nos presenta realmente es gente muerta.



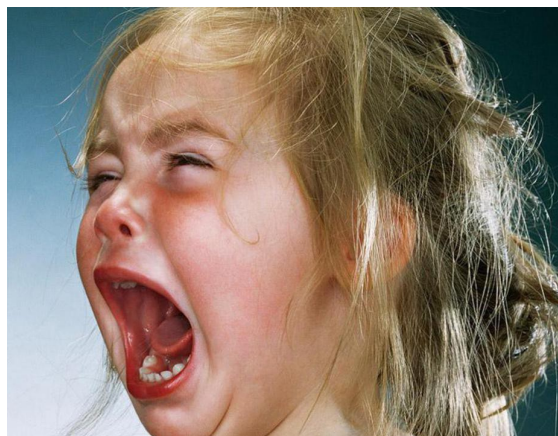
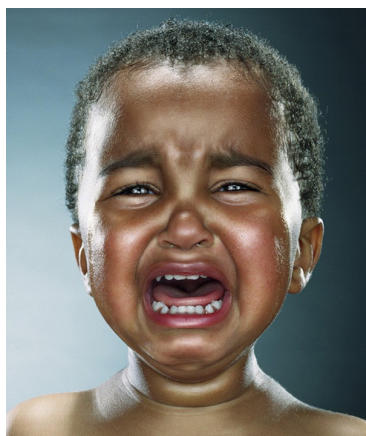
Serie *The Morgue*. Andres Serrano, 1992.

Otro de mis referentes fundamentales es la obra de la artista estadounidense Diane Arbus y sus retratos de lo anormal: deficientes mentales, disminuidos físicos, gigantes, prostitutas o enanos. Pese a que era una mujer de la alta burguesía neoyorquina, y trabajaba como fotógrafa de modas, era en el circo donde se sentía feliz y a gusto. Estos personajes, ocultos de la vida social y reclusos en su espacio de lo extraño, posaban orgullosos mirando directamente al objetivo, mientras el flash revelaba los detalles de sus cuerpos. Esta mirada tan directa produce una increíble tensión, al tiempo que es el elemento humanizador de la imagen. Arbus ha sido un referente fundamental al que emular. En la serie de fotografías, busco la tensión cuando el espectador enfrenta la mirada muerta del ojo celeste de la muñeca, tan contrastado con respecto al fondo, como en *Identical Twins* (1967).



Identical Twins. Diane Arbus, 1967.

Jill Greenberg es una fotógrafa canadiense que se centra en fotografiar a los niños en momentos dramáticos en los que se les muestra llorando de forma agresiva en la serie *End Times* (2006). Me interesa la representación de ese instante en el que ocurre algo que no debería ser fotografiado ni mucho menos mostrado por considerarse como “inapropiado”.



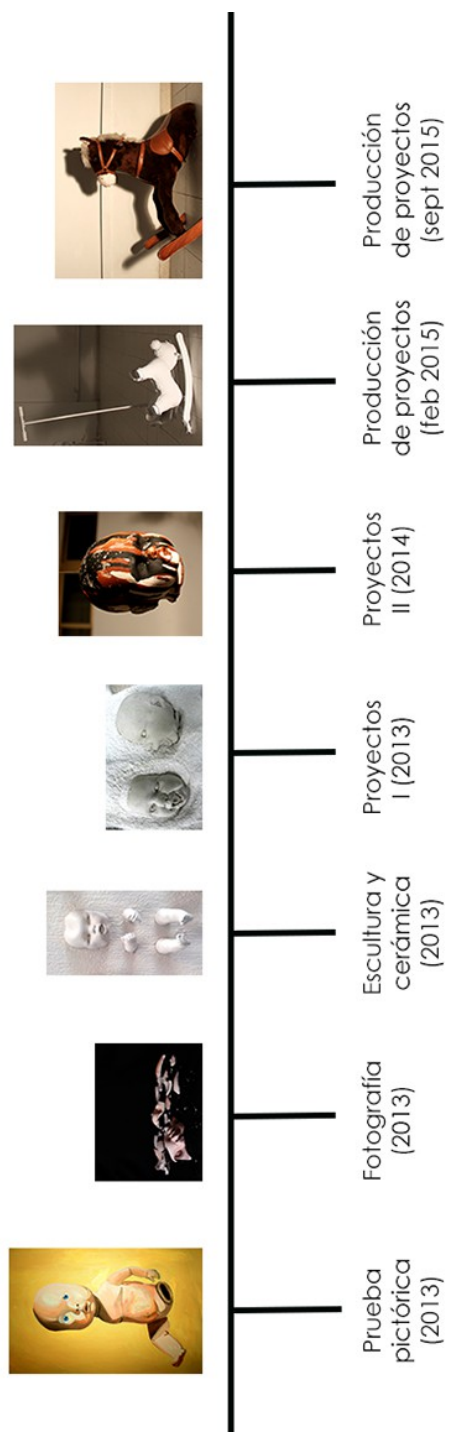
Serie *End Times*. Jill Greenberg, 2006.

Christian Berthelot nos muestra en su serie *César* (2013) bebés recién nacidos que no parecen precisamente esos seres sonrientes y angelicales que solemos ver en las fotografías de bebés, sino más bien monstruos empapados en secreciones corporales. La iluminación que emplea resaltando las monstruosas figuras, los colores y el fondo negro plano son los aspectos que me interesan de esta obra hiperrealista de larga tradición pictórica.



Serie *César*. Christian Berthelot, 2013.

4. Cronograma



5. Presupuesto

OBJETO	PRECIO (en euros)
Biberón	1,8
Cuna	28
Trona	15
Patinete	6
Barro de colada cerámica	3,5
Andador	18
Caballo balancín	12
Correpasillos	8
Clavos (tachuelas)	10
Pegamento de contacto	3
Barra de metal	3,5
Madera	15
Pintura plástica	20
Pintura en spray (x6)	12
Tornillos	1,5
Números y letras de madera (x8)	8
Colchón de cuna	10
lija	1
Rulo de pintura	1,5
Fotografías sobre dibond (x6)	35 x 6 = 210
Embalaje	160
Transporte	300
TOTAL	847,8

6. Bibliografía

- AIRES, Carlos. *Carlos Aires: Opening night: [exposición] CAC Málaga Centro de Arte Contemporáneo 23 marzo – 6 mayo*. 2012.
- ARBUS, Diane. *Diane Arbus: revelations*. Editorial Schirmer. Munich, 2003.
- ARBUS, Diane. *Untitled*. Editorial Thames and Hudson. Londres, 1995.
- ARCHER, Michael. *Mona Hatoum*, Editorial Phaidon, 1997.
- BREA, José Luis. *Nuevas estrategias alegóricas*. Editorial Tecnos. Madrid, 1991.
- CELMINS, Vija. Lane Relyea, Robert Gober, Briony Fer. Editorial Phaidon. London, 2004.
- COLLINS, Judith. *Sculpture Today*. Editorial Phaidon. London, 2007.
- FREUD, Sigmund. *Lo siniestro*. Obras completas, 1919.
- FREUD, Sigmund. *El hombre de la arena*, Editor José J. de Olañeta, 1979.
- HALL, F. *Y otros. Arte desde 1900*. Editorial Akal. Barcelona, 2006.
- IBERCAJA, *Viaje al espacio: 50 años de escultura en España: [exposición]*, 2002.
- KRAUSS, Rosalind. *La escultura en el campo expandido*. Editorial Kairós. Barcelona, 2008.
- MARTÍNEZ, Alejandro. *Actualidad y vigencia del barroco*. Editorial Verbum. Madrid, 2014.
- MINK, Janis. *Marcel Duchamp: 1887 – 1968: el arte contra el arte*. Editorial Taschen. Köln, 2013.
- MUNDY, Jennifer. *Duchamp, Man Ray, Picabia*. Editorial Tate. Londres, 2008.
- MUSEO PATIO HERRERIANO, *Cuatro dimensiones: escultura en España, 1978-2003*, 2003.
- SERRANO, Andres. *America and other work*. Editorial Taschen. Köln, 2004.
- SONTAG, Susan. *Sobre la fotografía*. Editorial DeBolsillo. Barcelona, 2014.
- SUSSMAN, Elisabeth. *Diane Arbus: a chronology: 1923 – 1971*. Editorial Aperture. Nueva York, 2011.
- VISCHER, Theodora. *Robert Gober : sculptures and installations, 1979-2007*. Editorial Steidl. Göttingen, 2007.
- WERNER, Hans, *Arte modern 1870-2000. Del impresionismo hasta la actualidad*, Editorial Taschen, 2011.
- WERNER, Hans. *Art Now*, Editorial Taschen. Köln, 2002.
- WERNER, Hans. *Art Now VOL 2*, Editorial Taschen. Köln, 2005.
- WERNER, Hans. *Art Now VOL 3*, Editorial Taschen. Köln, 2008.
- WURM, Erwin. *The ridiculous life of a serious man: the serious life of a ridiculous man*. Köln, 2006.

7. Anexo de fichas técnicas

7.1. Esculturas



Trona



Trona

105x62x85 cm

Trona, biberón, plástico



Correpasillos

40x17x23

plástico



Correpasillos

40x17x23

plástico



Móvil



Móvil

156x60x60

Madera, cuchillos, hilos



Balancín



Balancín

70x30x85 cm

caballo balancín de madera, plástico y pelo sintético



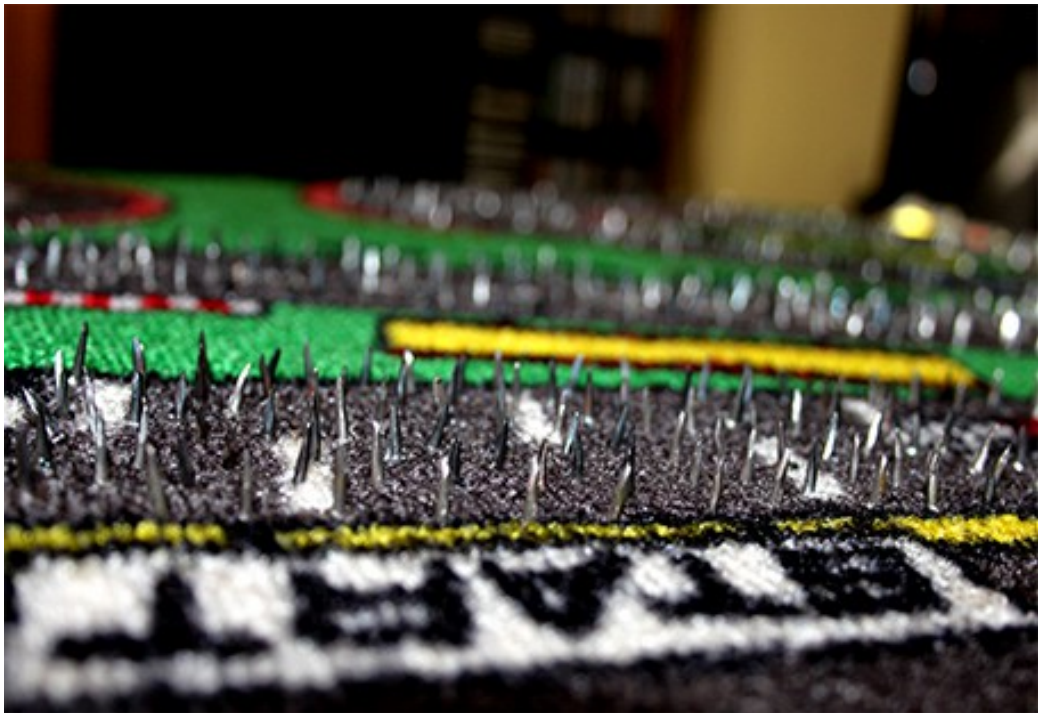
Muéco



Muñeco

20x15x9 cm

Cerámica, peluche, pintura plástica



Alfombra



Alfombra
65x120
Alfombra infantil



Cuna



Cuna

120x104x65 cm

Cuna, colchón, sábanas, peluche, madera y pintura plástica



Andador



Andador. Pieza en movimiento.



Andador
40x17x23
plástico



Mesa



Mesa

54x77x56

Mesa y silla de madera



Patinete

150x20x60 cm

Patinete, barras de metal y *pintura plástica*

7.2. Fotografías



Seven

30x45 cm

Fotografía digital sobre cartón pluma



Kidnapping

30x45 cm

Fotografía digital sobre cartón pluma



Hangman

45x30 cm

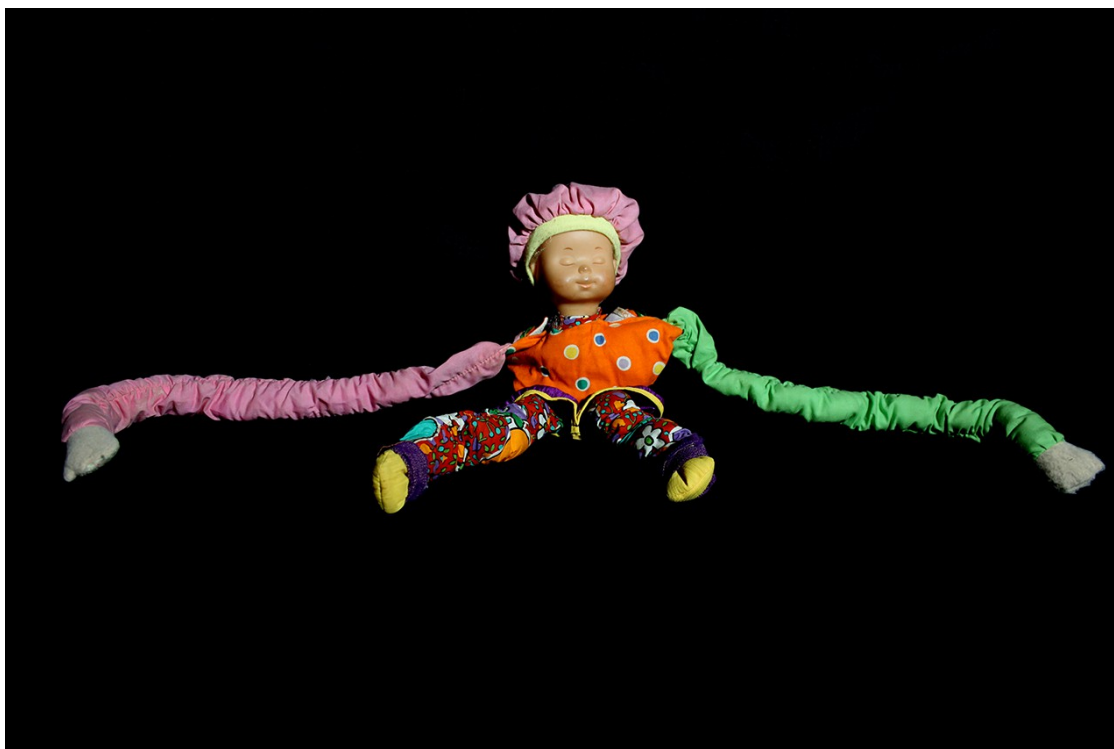
Fotografía digital sobre cartón pluma



Blue

30x45 cm

Fotografía digital sobre cartón pluma



Hug

30x45 cm

Fotografía digital sobre cartón pluma



The girl in a red dress

30x45 cm

Fotografía digital sobre cartón pluma