



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

BBAAM
FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



EL DELATOR

The Incriming

Nombre: Paula Merino Palacios
Tutora: Blanca Machuca Casares
Curso: 2018/2019
Facultad de Bellas Artes
Universidad de Málaga

ÍNDICE

Resumen (máx. 300 palabras)	4
Abstract (max. 300 words)	4
Palabras clave	4
Keywords	4
Introducción	5
Trabajos previos	6
Procesos de investigación	9
• EL VOYEUR	9
• LA MAQUETA	12
• EFECTO DE DISTANCIAMIENTO	14
• EL DOPPELGÄNGER	15
Proceso plástico	19
Cronograma	29
Presupuestos	30
Referencias bibliográficas, videografías y filmografía	31
Anexo con las imágenes del trabajo acabado y sus fichas técnicas	33

Resumen (máx. 300 palabras)

El Delator es una obra-objeto instalativa de sitio específico que surge a partir de un cuento de Edgar Allan Poe, El corazón delator. A partir de ahí se busca replantear la situación del espectador dentro de la obra, redescubrirse como tal. Con ese fin, juega con la visión del doble, el voyeur, los límites; verse desde dentro y desde fuera de forma simultánea.

Abstract (max. 300 words)

The Incriming is a work-object installation of specific site that arise from a tale of Edgar Allan Poe, The Tell-Tale Heart. From there it is sought to rethink the situation of the spectator within the work, to rediscover itself as such. To that end, he plays with the vision of the double, the voyeur, the boundaries; seeing himself from inside and out simultaneously.

Palabras clave

Espacios, escenografía, literatura, espectador, acción, voyeur, ambientación, Edgar Allan Poe.

Keywords

Space, set, literature, observer, action, voyeur, atmosphere, Edgar Allan Poe.

Introducción

El papel que juega el espectador en una exposición es uno de los aspectos fundamentales que parte mi trabajo. Al observar como pasean por el espacio los visitantes viendo lo que hay sin pararse demasiado y se va como si nada, un mero paseo como si fuera por la ciudad. La línea de trabajo que he ido siguiendo estos dos años pasados se ha basado en llamar su atención, hacer que se acerque y que la pieza artística lo atrape.

Desde un inicio he querido trabajar sobre la atmósfera que crea Edgar Allan Poe, recrearla y que el espectador se sintiera partícipe. La elección del autor no es fortuita, siempre me ha interesado como crea una inquietud, un misterio y una incomodidad al lector mediante su escritura. Hace unos años leí su texto *Filosofía de la composición* (1846) en la que explica cómo piensa antes en la sensación que quiere transmitir antes que la historia en sí.

Después de tomar esta decisión me puse a investigar sobre artistas que trabajaran con la obra instalativa para ver como resolvían otros artistas las ambientaciones. Me topé con Ann Hamilton y su obra *The event of a thread* (2012). El espectador mediante su balanceo en los columpios que se encuentran en la sala hace que la tela colgada se mueva. Crea para el espectador una sensación de tranquilidad que hace que haya personas que se sientan justo debajo de la tela para poder ver desde otra perspectiva las ondas y relajarse contemplándolas o columpiándose mientras ven como se mueve la tela. Otra obra es *Habitatus* (2016), en la que el espectador interactúa con las cuerdas para que la estructura que sujeta una tela blanca enorme gire sobre su propio eje y haga que baile con la rotación. Esa acción hace que la obra esté completa y la persona que la realiza se sienta tanto con el poder de darle vida como de quitársela. Chiharu Shiota en *Circulation* (2018) interviene el espacio expositivo con hilos, es una obra muy poética en la que el hilo conecta elementos y se convierte en el protagonista. Otro ejemplo es Olafur Eliasson, tiene una gran producción artística de las cuales la mayoría son obras instalativas, pero la que más me interesa es *The weather project* (2003). Coloca una gran pantalla led en una pared que inunda con su luz cálida todo el espacio. Genera una tranquilidad en el espectador que le incita a tumbarse y ver su reflejo en el techo, esto puede recordar al efecto que causa *The event of a thread* (2012) de Ann Hamilton. Buscando obras instalativas que me pudieran interesar me encontré otra vez con *Reserva* (2015) de Christian Boltanski. Había visto a este autor en otras asignaturas de otros años, pero esta obra en concreto la vi por primera y única vez en el Centro Pompidou de Málaga. La sala estaba repleta de abrigos colgados en la pared que impedían verla debido a la cantidad de ropa, la luz era algo tenue y una especie de olor a cuero que me creó tal impacto que no duré ni un minuto dentro de la sala. Con esta obra fui más consciente del poder que ejerce una instalación al espectador.

Trabajos previos

Ya he experimentado con diferentes formas de llamar la atención del espectador y que se sienta delatado. Por ejemplo, el primer trabajo se llama *La habitación del voyeur* (2017), lo realicé junto con tres compañeros para la asignatura de Arte Electrónico. El sujeto voyeur era el elemento sobre el que giraban las bases del proyecto. Se componía de una caja, donde se podía observar un salón en miniatura en su interior a través de una mirilla, y por medio de la televisión que se encontraba en ese salón podías observarte mirando al interior de la caja, ya que había dos webcams grabando tu imagen.



La habitación del voyeur (2017)

Buscaba que la curiosidad del espectador lo acercara al botón blanco que habíamos situado a modo de timbre, una vez pulsado se cambiaba a la imagen que grababa la segunda webcam. Con esto queríamos originar una sensación de sorpresa por parte del espectador, ya que una de las cámaras grababa un plano general mientras que la otra, mucho más escondida, apunta directamente a su culo, considerándose una exposición del sujeto voyeur ante su objetivo.

Nuestro proyecto también quería recrear un entorno, aunque esta vez era el salón de un hogar en miniatura, pero de la forma más realista posible para darle la mayor veracidad posible a ese artificio, y así el espectador se sentiría espiando todo lo que ocurre. Para intensificar ese efecto elegimos poner la mirilla de una puerta como ventana al interior de la casa.

Tabula rasa, voyeur expuesto (2017), el segundo proyecto relacionado con mi trabajo, lo realicé para la asignatura Estrategias Artísticas entorno al Espacio I. Tras ver los resultados del trabajo anterior decidí seguir investigando diferentes formas de tenderle un atrampa al voyeur.

Me topé con la obra de Bill Viola, *The Sleepers* (1992), y me dió una idea. Lo que más me interesaba de ella era como una pantalla en el fondo de un barril metálico que

proyecta su luz en las paredes interiores del mismo podía atraer la curiosidad del espectador como si de una mosca se tratase. Decidí que el espectador no debía espiar a alguien o a algo, sino que se vería a sí mismo, a su reflejo. En ese momento del proyecto tenía que encontrar una forma de llamar la atención del espectador y limitar su visión.

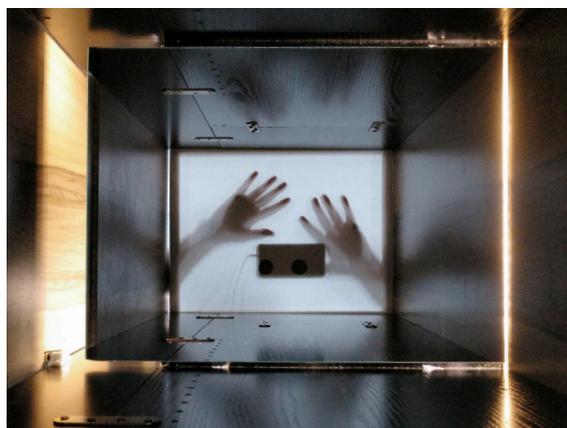


The Sleepers (1992)

Buscando referentes que me ayudaran a dar forma a mi proyecto, recordé la obra de Marcel Duchamp *Étant Donnés* (1966). Como de una manera tan sencilla como son dos agujeros en una puerta hace que el espectador vaya a ver lo que hay detrás de ella.

A grandes rasgos, *Tabula rasa*, consistía en una caja de madera rectangular de bastante altura para que el espectador se tuviera que inclinar para conocer su interior. En el fondo situé un espejo que sería la clave de la obra y en la parte superior, un lienzo en blanco del revés con dos agujeros para que el espectador pudiera ver por ellos.

Con esta altura quería hacer que el voyeur se delate a sí mismo y con este acto, hacer que los demás espectadores se acercasen a la obra convirtiéndose en voyeurs también. Al ver los agujeros, la mente del voyeur está flotando al imaginarse que hay dentro.



Tabula rasa, voyeur expuesto (2017)

Cómo solo verá su reflejo se sentirá decepcionado, pero al igual que Narciso mirando su propio reflejo, se sentirá hechizado por éste. Juega con su reflejo sin importarle

nada más, se olvida de lo que hay a su alrededor, solo están él y su reflejo. Al voyeur no le importará como sea su reflejo, ya que, a no ser que alguien se asome, nadie va a ver qué es lo que está pasando.

Procesos de investigación

He estructurado este apartado como un diario porque me resulta más cómodo para explicar las diferentes ideas y referentes que han ido apareciendo a lo largo del proceso.

Decidí partir desde la idea que planteaba en *La habitación del voyeur* (2017), pero esta vez como una instalación. Utilizaría una sala en la cual poder intervenirla y así el espectador pudiera entrar en el espacio íntimo de alguien ajeno a él.

• EL VOYEUR

A raíz de esto, empecé a interesarme sobre el papel del espectador como espectador-voyeur y profundicé más en este concepto en el arte contemporáneo. Percibe todo lo que ocurre en esos escenarios, pero están físicamente ajenos a lo que se encuentra al otro lado de la ventana y pueden espiar lo que ocurre sin ser detectado. El carácter prohibido, la invasión de la intimidad y el que si le cogen puede recibir un castigo son aspectos que me inquietan.

Otro adjetivo que podría utilizar para definir a este tipo de espectador es curioso, pero puede crear confusión ya que ese término tiene muchas más definiciones a parte de la relacionada con la necesidad de saciar su curiosidad. “Cuando sentimos curiosidad por saber acerca de un tema, este nos lleva a explorar en distintas páginas web, en libros, preguntarle a alguien o simplemente hallar la respuesta de alguna manera. Una vez satisfechos con ello, es muy probable que sintamos placer, el placer de saber.”¹

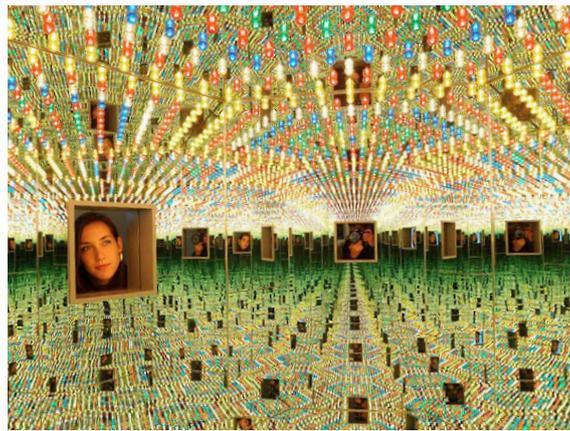
A raíz de ver estas obras se me ocurrió hacer un pasillo de tela negra que tuviera dos o tres ventanas a la altura de los ojos repartidas por el pasillo, y que se pudieran ver diferentes escenas de distintos relatos de Poe o de un mismo relato al otro lado de la tela.

Con estas ventanas haría que el espectador se sintiera como el personaje de James Stewart en la película *La ventana indiscreta* (1954) de Alfred Hitchcock, o alguien viendo a través de las ventanas de *Love Forever* (1958) de Yayoi Kusama, o de un espectador que mira por los agujeros de la puerta de *Étant Donnés* (1966) de Duchamp.

Las tres obras artísticas que he mencionado plantean el espacio espiado de diferente forma: *La ventana indiscreta* enseña escenas cotidianas de los diferentes habitantes de un bloque de vecinos a través de la ventana de Jeff, *Étant Donnés* muestra un escenario de casi ensoñación a través de unos agujeros de una puerta y *Love Forever* abre dos

1 Citado en *Neurona Digital*. <https://neuronamagazine.com/2017/11/5-caracteristicas-la-curiosidad/>. Última visita: 10/06/19

ventanas a un mundo infinito de luces de colores.



Love Forever (1958)

Diana (2012) de Mark Wallinger es una performance en la que una mujer se está bañando y el espectador, a través de la cerradura de la puerta o de la ventana de la sala, puede ver a la mujer desde diferentes puntos de vista sin ser descubierto. El nombre hace referencia al mito romano de la diosa Diana que fue espiada por Acteon mientras ésta se estaba bañando, y como castigo lo convirtió en ciervo. Este título esconde una advertencia para el espectador que no debe llamar la atención de la mujer o podría correr la misma suerte que Acteon.



Diana (2012)

La obra videoinstalativa de Erwin Olaf, *Keyhole* (2011), me parece más “cómoda” con respecto Diana. Consta de dos puertas iguales con unos cascos y una silla, a través de las mirillas se ve la misma escena, pero con personajes diferentes. Erwin Olaf le da al espectador una silla y unos cascos para que pueda ver tranquilamente que está sucediendo al otro lado como si estuviera en un cine en miniatura.

Krzysztof Kieślowski con *Dekalog VI* (1990). Es la visión de un hombre de su vecina y la relación que acaba existiendo desde el punto de vista del voyeur. Se ve hasta donde es capaz de llegar el voyeur. La mayor parte de la película es viendo a través de la ventana del chico y con apenas diálogos. Especialmente es bastante interesante porque pasa dentro de esas casas que en el exterior son idénticas, pero por dentro son mundos

totalmente diferentes.



Fragmento de *Dekalog* (1990)

Un cuento de Edgar Allan Poe trata la idea del espectador-protagonista que espía a alguien o a algo sin que sea percibido, pero en este caso al final si es detectado y acaba en un final fatal. Había pensado recrear *El corazón delator* (1843), concretamente la habitación del vecino que es donde ocurre la pelea entre el protagonista y él. La obra dependería del espacio disponible en la facultad y había pensado poner elementos relacionados con una habitación por la sala como una cama, un armario, o una mesa.

Al igual que al protagonista del cuento, quería que el espectador recibiera una especie de alerta que le dijera que no debería estar espiando. Todavía no tenía muy claro que sería lo que tenía que hacer el espectador para que la habitación le dijera que había sido detectado y que no debería estar allí. Al principio pensé en poner unos sensores que, al detectar al espectador, hicieran algún ruido de aviso para que éste supiera que la obra le estaba vigilando, pero los deseché porque son unos elementos que distraerían mucho al espectador.

Así que ahora la diferencia entre el interior y exterior sería fija y no dependería del espectador, pero todavía tenía que decidir cuál iba a ser la variante entre la realidad y la representación.

Después de varios bocetos e ideas hice una pequeña lluvia de ideas para conseguir centrarme y conseguir encontrar una solución formal al proyecto. Me estaba agarrando a la idea de que fuera una representación casi literal de un cuento de Poe y esto no me estaba ayudando a la hora de desarrollar la idea. Cogí los elementos más importantes de sus cuentos y los utilicé para ayudarme en el proyecto.

La idea inicial de hacer una habitación que cambiara todavía estaba presente, la exposición obra. Siempre volvía a mi mente la caja como elemento con el que jugar, pero si solo me quedaba con eso el espectador seguiría en su posición segura detrás de la mirilla.

• LA MAQUETA

Entonces se me ocurrió crear dos cajas, la caja de madera y la propia sala de exposición. La sala tendría unos muebles distribuidos por el espacio y cuando el espectador mirara dentro de la caja de madera vería la réplica de la sala en la que se encuentra con una figura mirando a otra caja. El espacio está duplicado, lo de fuera estuviera dentro, como una matrioshka. La caja tendría las medidas escaladas de la sala que me asignen.

Buscando artistas que utilizaran la maqueta como expresión artística me topé con Stephen y Timothy Quay. Son dos hermanos que se dedican al stop motion, trabajan mucho con la maqueta, en ocasiones utilizan cajas, y consiguen crear escenarios con un alto nivel de minuciosidad que nos transportan a su universo personal e inquietante, como es en el caso de *Street of Crocodiles* (1986).



Street of Crocodiles (1986)

Fuera el ámbito artístico encontré a Frances Glessner Lee que en 1940 creó 18 escenas del crimen en miniatura milimétricamente detalladas, cada una basada en un caso real. Ella denominaba a sus maquetas *Estudios breves de muertes sin explicar* y las utilizaba para instruir a investigadores a como el menor detalle de una escena del crimen puede darles la clave.

Pensé en diferentes formas de como podría delimitar el espacio de la sala-caja: líneas dibujadas en el suelo como en la película *Dogville* (2003) de Lars von Trier o con la luz. Me parecía más atractiva la solución de la luz porque si utilizaba un foco potente en el techo y apagaba las demás luces, haría que el resto de los elementos desaparecieran. Dependería de lo que tuviera el espacio, me pediría que jugara o con una luz puntual y vacío el resto o a la inversa, vaciar lo mío e iluminar cada uno de los elementos.

Después de ver las posibles salas en las que podríamos exponer me llamó mucho una sala pequeña que tenía cinco paredes y me la imaginé de inmediato en una maqueta. Por el número de paredes y por las dos grandes ventanas que te encuentras nada más en-

trar hace que el espacio ya tenga un interés por si solo. Decidí dejar simplemente la caja y un soporte para ésta nada más en la sala porque el espacio no necesita más adornos.

Por ejemplo, Robert Wilson y Josef Svoboda usan en sus escenografías muy pocos elementos decorativos, ya que con lo que mejor expresan sus historias, y se convierten en protagonistas, son con el color y la luz.

Robert Wilson junto a Lou Reed crearon una ópera, *POEtry* (2000), basada en algunos textos de Edgar Allan Poe como *El cuervo* (1845) o *La caída de la casa Usher* (1839). Trabajaba con el blanco y el azul, pero añadía toques de otros colores que podría parecer una imagen pop en algunas ocasiones.



POEtry (2000)

Teniendo claro que iba a hacer una caja empecé a pensar en los posibles soportes sobre donde iría la caja apoyada. Al principio pensaba poner la caja sobre una mesa con una silla para invitar al espectador a sentarte, como en *Keyhole* de Erwin Olaf, y así poder ver que es lo que hay dentro, pero no me convencía del todo esa forma de resolverlo. Si la colocara en la mesa le estaría dando más importancia al espacio que a la caja, ya que de esta forma sería simplemente una caja en una habitación y pierde el carácter de objeto mágico que buscaba.

Pensando en otra superficie que le pudiera dar la importancia que necesita a la caja se me ocurrió utilizar un trípode como si se tratase de una cámara antigua de madera. Con la mirilla y el trípode parece una cámara antigua. Esto hace que te lleves la sorpresa porque no vas a ver lo del frente, vas a ver el espacio desde la puerta. Nada más entrar a la sala no vas a rodear a ver como es el objeto, vas a entrar y vas a ir directo a la mirilla.

Deseché la idea de añadir una figura humana en la maqueta porque no quería que el espectador se identificase tan literalmente. La existencia de esa figura haría que el espectador se mantuviera en su posición de voyeur que está espiando a una figura que está haciendo lo mismo que él, pero al quitarla y dejar al espectador frente a una habitación

vacía hace que se sienta transportado dentro de la caja.

- **EFEECTO DE DISTANCIAMIENTO**

Bertolt Brecht creó una forma de hacer teatro que denominó *Verfremdungseffekt* o Efecto de distanciamiento. Comenzó a crear esta idea en su texto *Cinco dificultades para decir la verdad* en 1934 y la afianzó en *El Pequeño Organon* en 1948. Para Brecht era necesario un distanciamiento emocional del espectador ante la obra, ya que el teatro debía “mostrar y explicar ideas de una realidad que consideraba cambiante”, y el público debía reflexionar de una manera crítica y objetiva. “Si lo que se produce, por el contrario, es una identificación con los personajes, el espectador pierde esa capacidad de reflexionar objetivamente sobre lo que sucede en el escenario.”²

Esto hace que el espectador se sienta desubicado, debido a que está acostumbrado a ser hipnotizado sin mover un músculo al ver una representación en el teatro o una película en el cine. Cuando estás consiguiendo identificarte con algún elemento de la obra, ésta coge y te saca de la escena para que percibas la totalidad de la obra. Si no creas esa incomodidad creas un acercamiento, una identificación, entras en la historia y pierdes gran parte de la crítica que quiere hacer llegar el director al espectador.

Al igual que en el *Etant Donnés* de Duchamp, miras a través de una puerta por la cual estás entrando en la privacidad de otro sitio. Hay un momento de reflexión, muchas veces es el mismo hecho de ser consciente de que eres un voyeur. Hay gente que estará cómoda y otra que no. Hay gente que se lo toma como un juego, como un juego artístico, estético y otro que realmente no lo haría.



Etant Donnés (1966)

Con este proyecto no me quedo con la figura del voyeur mirón simplemente, sino que me estoy preguntando por la existencia del ser humano. Al igual que Thetis con Perseo

2 Citado en *Leedor*. <http://leedor.com/2018/02/10/bertolt-brecht-el-teatro-como-distanciamiento/> Última visita 10/07/2019

en *Furia de Titanes* (1981) de Desmond Davis, replicó y reduzo la escala tanto de la zona de acción del espectador como del propio espectador mediante la maqueta. Con esta acción hago que se plantee cuál es su papel en esta obra. Utilizo la figura del mirón como base para hacer esta pregunta y para que se sienta identificado la persona que entre en la obra.

• EL DOPPELGÄNGER

Otro concepto que he investigado para este trabajo es el del “doppelgänger” o el “doble fantasmagórico”. Johann Paul Friedrich Richter fue un escritor romántico alemán que usó por primera vez este término en su novela *Siebenkäs* en 1796. Esta palabra alemana se divide en dos partes, *doppel* que significa “doble” *gänger* que significa andante y se traduciría como el doble que camina.

Es el doble idéntico de una persona, pero tiene un carácter paranormal, debido a que, según la tradición germana, es una criatura sin cuerpo físico que trae un mal presagio. Se dice que si ves al tuyo entrará en tu vida la desgracia e incluso la muerte.

El doppelgänger está relacionado con la bilocación, es la presencia sobrenatural de una persona en dos lugares a la vez. Se abre un debate bastante interesante que es si un personaje ficticio idéntico a nosotros entra en nuestra realidad y consigue formar parte de ella sin perturbarla, ¿cómo podemos asegurar que nosotros somos el original y no la copia de ese otro que sería el original?

Hay un recurso literario con el que se puede crear una cierta confusión en un primer momento con el doppelgänger y es el gemelo malvado, ya que este es un personaje físicamente idéntico al protagonista, pero opuesto en su comportamiento y en su moral. Consigue mostrar al lector como es el carácter y el pensamiento del personaje principal comparándolo con su reflejo maligno.

Uniendo los conceptos del “curioso” y del “doppelgänger” he querido hacer referencia a uno de mis escritores favoritos, Edgar Allan Poe. De siempre me ha interesado como consigue transportar al lector a situaciones casi imposibles, pero al estar contadas en primera persona te la llegas a creer. Investigando sobre el autor destacaría tres relatos suyos que me han servido para este proyecto: *La caída de la casa Usher* (1839), *El corazón delator* (1843) y *William Wilson* (1839). Cada uno representa un tema que he desarrollado en este trabajo: la vinculación entre espacio y sujeto, el curioso y el doppelgänger.

El voyeur de *La ventana indiscreta* está muy claro, Hitchcock con dos personajes plantea el doble. Jeff se convierte en un voyeur por su lesión en la pierna, está tan metido

en lo que está haciendo que no se da cuenta de lo que es, y es Lisa la que le dice lo que es. Ella es la que está ejerciendo del doble de él, la visión ajena a Jeff, ya que le está diciendo que espiar está mal, pero él responde que no puede hacer otra cosa.

Edgar Allan Poe utiliza mucho esta dualidad en sus obras y decidí retomar la idea de tener como referencia algunos de sus cuentos y encontré *La caída de la casa Usher* (1839) y *William Wilson* (1839). En el primer cuento se presentan a los personajes Rodrigo Usher y Madelina Usher que viven en su vieja y abandonada mansión, ésta es un reflejo tanto físico como mental de los personajes y a su vez ejerce una gran presión en ellos haciendo que se deterioren hasta la muerte. El espacio tiene tanta importancia y personalidad como si fuera un personaje más e interactúa con ellos.

“Están condenados a repetir los mismos errores que sus antepasados, o quizás a pagar de alguna manera por los pecados que aquellos cometieron. La casa ejerce una gran influencia sobre ellos que los va deteriorando poco a poco o simplemente los destruye.”³

En lugar de representar la idea del doble entre espacio y personaje, en el segundo cuento se plantea entre dos personajes. Relata la historia de William Wilson y cómo, a partir de la llegada de un niño con su mismo nombre y apellido a su colegio, hace que entre en un círculo de vicios y desengaños. Este “doble” vuelve a aparecer en su vida cuando el protagonista va a hacer algo mal como si fuera su conciencia. Se harta de esta situación y mata a su “doble”, pero al buscar su reflejo en un gran espejo que se encuentra en la sala no encuentra su propio reflejo en él, sino el reflejo de su doble diciéndole que se ha matado a sí mismo y muere.

Este fenómeno también ha sido representado en el cine varias veces como en *Inseparables* (1988) de David Cronenberg, utilizando el recurso del gemelo opresor y el gemelo débil, en *El doble* (2014) de Richard Ayoade, basado en el cuento homónimo de Fiódor Dostoyevski, o en *Moon* (2009) de Duncan Jones, en el que se discute si una copia puede tener el mismo valor que el original.

Aunque es otro género cinematográfico, veo similitudes entre *El hundimiento de la casa Usher* (1839) y *Mr. Magorium y su tienda mágica* (2007) de Zach Helm, en la que la tienda va perdiendo su magia y se vuelve oscura cuando se entera de que Mr. Magorium se va a ir, pero cuando Mahoney toma el mando de la tienda ésta recobra su magia y color. La tienda y la casa Usher son un personaje más de la trama y son el reflejo de Mr. Magorium y de Rodrigo Usher.

3 Vallina, F.J. (2011) *La casa-fortaleza y su dimensión psicológica como recurso temático en Edgar Allan Poe y otros autores*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4036926>

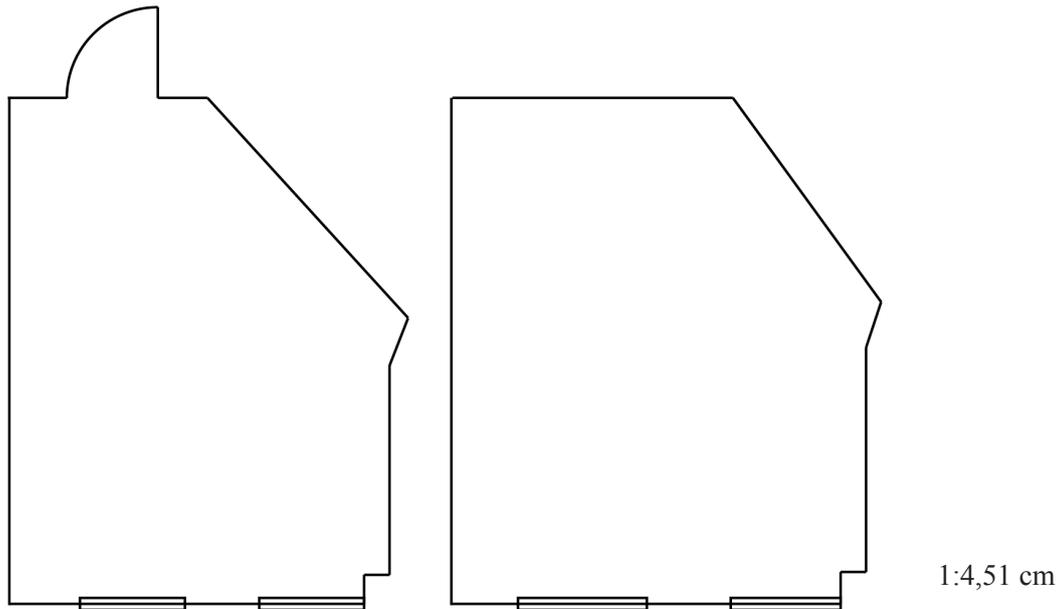


Mr. Magorium y su tienda mágica (2007)

Teniendo ya claro los elementos que van a conformar mi proyecto, comencé a trabajar con la reproducción a madera de la sala de exposición.

Proceso plástico

Antes de comprar cualquier material tomé medidas de toda la sala e hice fotos para tener referencias a la hora de realizar la maqueta. Teniendo todos estos datos, realicé un plano con la planta de la sala. Como la visión del espectador va a estar distorsionada por el efecto de ojo de pez causado por la mirilla, tuve que hacer unas cuantas modificaciones a las medidas para que se asemejara más a las proporciones de la sala de exposición. Adjunto las plantas, tanto de la sala como de la maqueta, para apreciar el cambio:

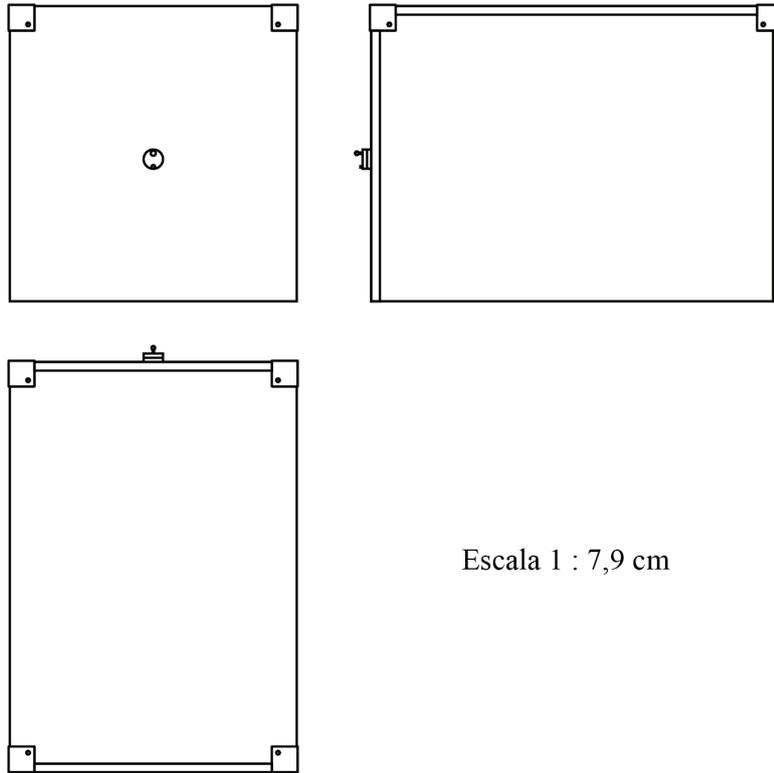


Decidí reutilizar la caja que utilicé en mi proyecto grupal explicado anteriormente, *La habitación del voyeur* (2017), pero sustituí las dos tablas cuadradas porque la tabla que tenía la mirilla también tenía el hueco para el pulsador. Así que aproveché para modificar las medidas de las tablas originales, comprar dos tablas nuevas y hacer un nuevo agujero para la mirilla. Modifiqué las medidas de las tablas originales para que la tabla de la mirilla ocultara los márgenes de éstas.



Uní las tablas mediante pequeñas escuadras de metal en su interior. Decidí poner dos en cada arista para reforzar la estructura.

Como detalle final, coloqué unas esquineras de metal plateado en las cuatro esquinas de la caja. Adjunto un plano con las medidas de la caja.

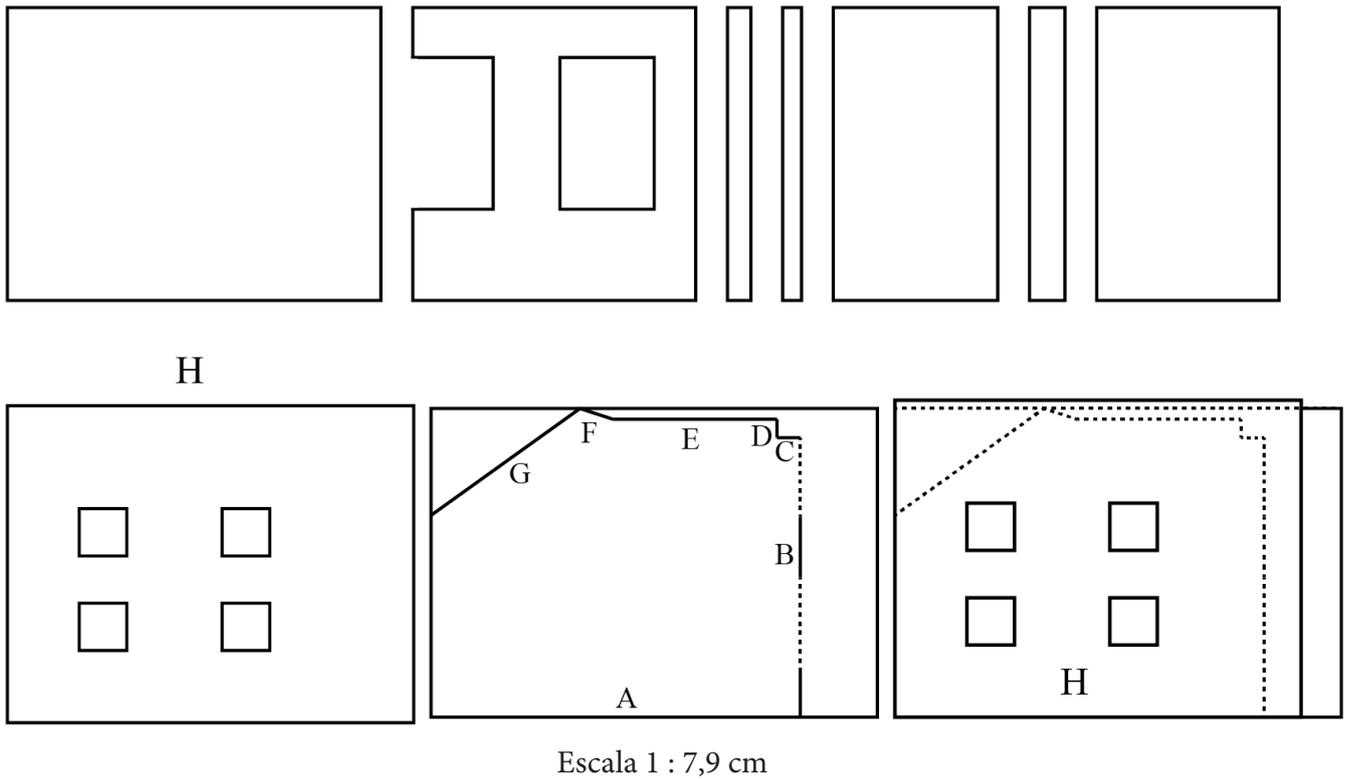


Al igual que con la madera contrachapada de la caja, elegí el DM como material para la base de la maqueta porque es una madera firme y que no pesa demasiado para su transporte y manejo. Las medidas del interior de la caja eran 40,8x28x29,9 cm, así que decidí que la base de la maqueta tenía que ser un poco menos de ancho para que no me diera problemas a la hora de sacar la caja. Se quedó en 37,9x27,6 cm, con esto me aseguro de que el cableado de la iluminación interna no se engancha con ningún elemento de la maqueta.

Para la estructura de la maqueta elegí la madera de balsa como material por la facilidad de corte y por su ligereza. En el plano de la siguiente página se puede observar las piezas que utilicé para la estructura y cual era su distribución en la maqueta.

Una vez recortadas todas las piezas estuve probando diferentes formas de sujeción para que se mantuvieran rectas, ya que la madera de balsa no es rígida y además tiene 0,3 cm de grosor.

Al principio probé con las escuadras que utilicé para unir las piezas de la caja, pero eran demasiado pequeñas para hicieran algo. Después caí en que con la unión de las piezas con silicona caliente era suficiente para que mantuviera en pie la estructura, así que me decanté por ese método.



Uní las piezas recién cortas con silicona para ver cómo iba quedando y les hacía algunas pequeñas modificaciones para que cupiese en la base de DM, pero después las iba a separar ya que tenía que pintarlas después. La fotografía del medio está realizada a través de la mirilla de la caja y así poder tener reflejado en la memoria la distorsión de la maqueta. Utilicé como punto de iluminación la linterna de un móvil y esto ha hecho que las fotografías pierdan algo de calidad, pero no es algo que me preocupaba ya que solamente lo utilizaba para documentar el proceso plástico.



Teniendo la tabla del techo cortada con los huecos de las pantallas de tubos fluorescentes, la coloqué sobre la estructura para ver como quedaba a través de la mirilla. Añadí otra linterna en el techo ya que la sala tiene dos puntos de iluminación, las ventanas y las pantallas.

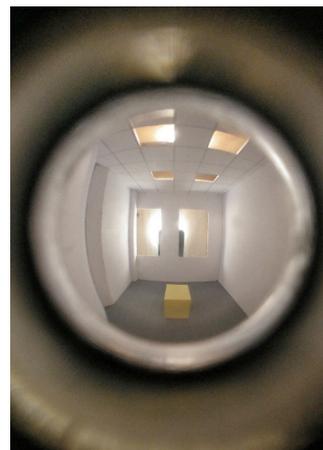
En un principio tenía pensado pintar las tablas con spray, ya que no quería que se quedara la rastro del pincel en la madera, pero sopesandolo me di cuenta de que al no tener un sitio en el que no corriera el aire y no tuviera polvo decidí descartar este método porque me iba a dar mucho trabajo extra.

Volví a la pintura acrílica, probé diferentes formas de aplicarla (pincel, espátula, esponja, rodillo de pelo y rodillo de espuma) y descubrí que la forma más eficaz y que me daba el resultado que buscaba era el rodillo de espuma.

Como se puede ver en la foto no pude separar algunas partes, así que no fue un proceso muy rápido, ya que debía tener cuidado de que no se rompiese.



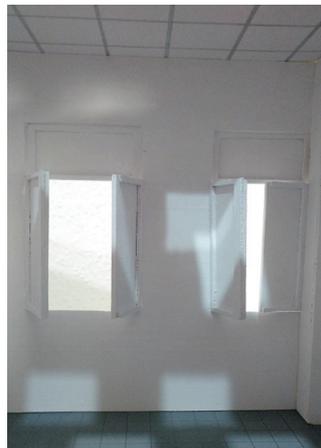
Después pinté el techo y el suelo con la pintura acrílica, cuando se secaron dibujé con un lápiz HB las líneas de las baldosas y los paneles del techo. Cuando coloqué la iluminación de las linternas aproveché para colocar una prueba de caja a escala en la habitación, para ver si funcionaba con la distorsión óptica.



Comencé a crear los detalles de la habitación y empecé con las ventanas. Utilicé madera de balsa para la base y contrachapado para los marcos y el pomo. Quería que los marcos tuvieran un corte limpio y eso no iba a ser posible con la madera de balsa. Uní las piezas con silicona caliente y las pinté con pintura acrílica.



Coloqué primero la pieza superior y luego las ventanas. Después de haber hecho diferentes pruebas de iluminación, decidí que la ventana de la izquierda estuviera más cerrada que la situada a la derecha para ocultar la tira led que estaría pegada a la caja. Por último, hice los pomos con cable negro y contrachapado y los pegué con silicona caliente a la ventana.



Hice los rodapiés de la sala con madera de balsa, los pinté y luego los pegué con silicona caliente.



A continuación, hice los enchufes que se sitúan al fondo de la sala con madera de balsa, los pinté y les hice el hueco del enchufe para que quedara más realista.



Otro elemento que recree fue el aire acondicionado que se encuentra a la izquierda. Otra vez utilicé la madera de balsa para las piezas, las uní con silicona caliente, lo pinté y lo pegué en su sitio en la pared. Añadí el enchufe en el que estaba conectado y el cable que va a la corriente.

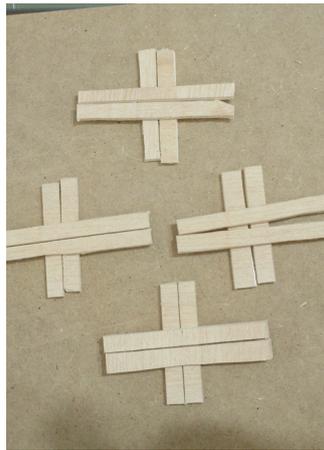


Teniendo listos los pequeños detalles de la maqueta, pasé a hacer las pantallas de tubos fluorescentes. Como la luz iba a proceder del exterior de la maqueta tenía que diseñar las pantallas de tal forma que pudiera pasar la luz a través de ellas, pero manteniendo el diseño original.

Utilicé las fotos que hice para apoyarme en el diseño de la pantalla de la sala. Vi que tenían tres triángulos de metal sobre las cuales pasaban diez planchas de metal perpendicularmente, y los tubos fluorescentes se encontraban entre los triángulos.

Cree unos marcos de contrachapado unido con silicona para que delimitasen el movimiento de la pantalla de luz. Para las piezas de metal compré cartulina plateada. A primera vista me impuso un poco la estructura metálica, ya que con cartulina y a tan pequeña escala me podría dar muchos problemas, así que decidí probar con una pantalla

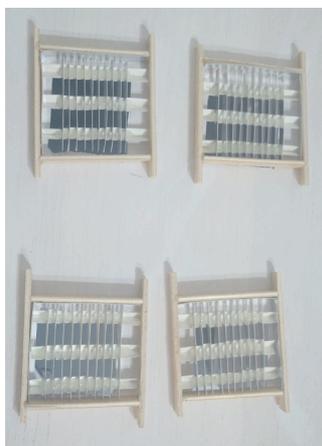
nada más.



Recorté tres tiras de cartulina para hacer los triángulos, marqué por donde pasarían las tiras de cartulina, hice un pequeño corte y uní cada tira a su ranura con silicona caliente. Hice una prueba con cola, pero tardaba mucho en secar y no se mantenía en la posición que quería, así que descarté este material para volver a uno que me había dado buenos resultados antes.



Al ver que el diseño funcionaba, hice las otras tres pantallas de forma más mecánica y pegué los marcos a la madera por si se movían al transportar la maqueta.



Pegué la tira led con cinta aislante a las paredes de la caja para que proyectara la luz tanto en las ventanas como en las pantallas. Me fue imposible sacar una mejor foto del interior de la caja con la luz de los leds.

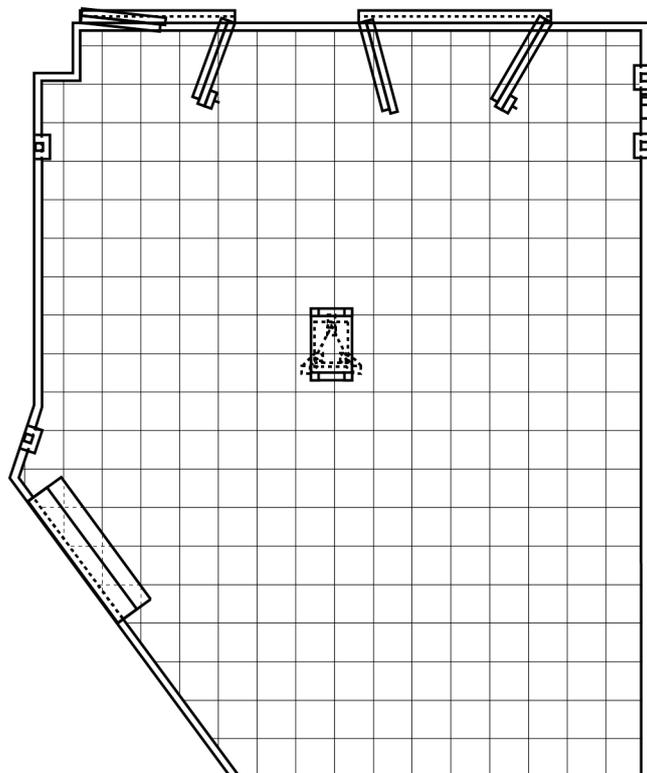
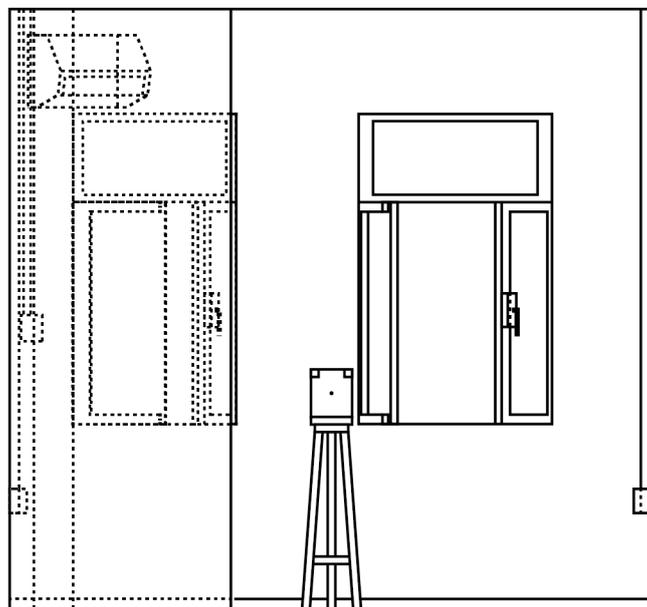
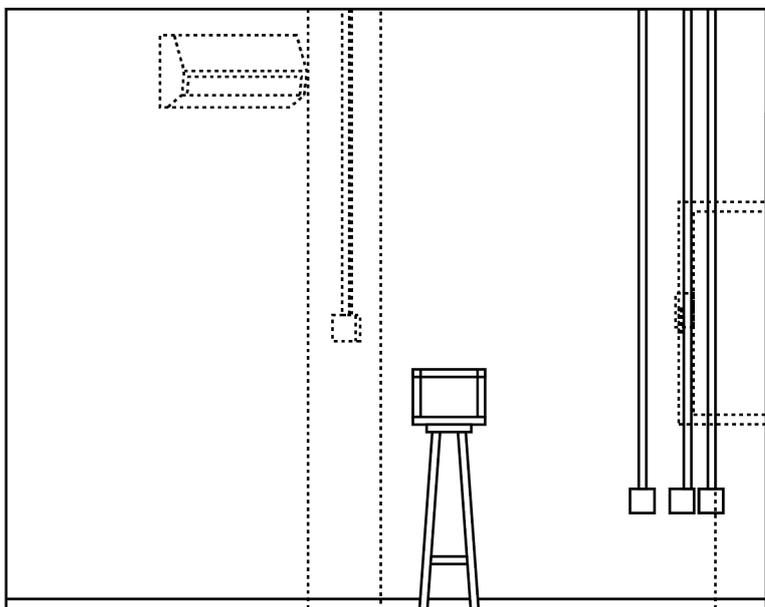
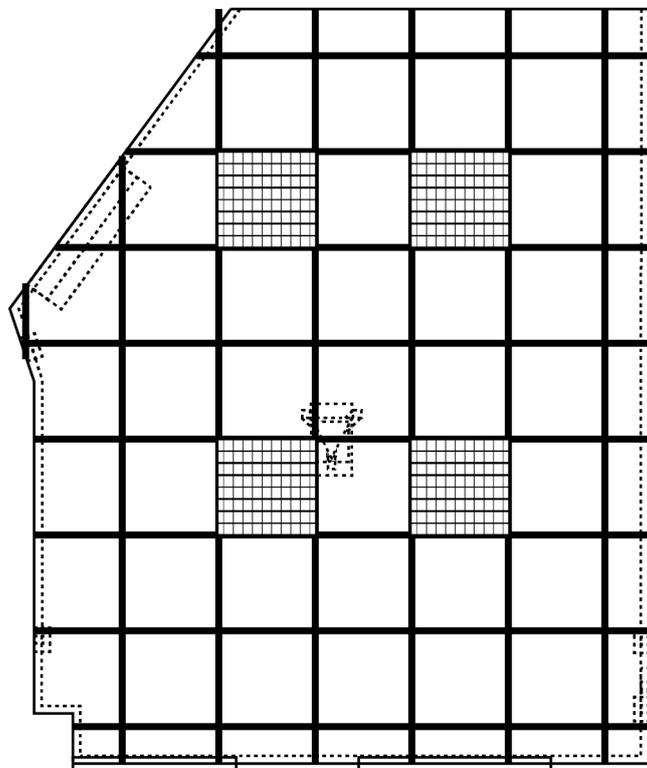
Realicé la réplica de la caja con madera contrachapada y uní las piezas con silicona caliente. Para recrear las esquineras metálicas utilicé la cartulina plateada que usé para las pantallas de luz.



Pedí prestado un trípode de madera en la facultad para utilizarlo de soporte de la caja y teniendo las medidas lo recree con madera de balsa y con madera contrachapada. Tendré que limpiarlo para el día de la exposición porque tiene algunas manchas de barro. Compré una tabla de contrachado, la corté teniendo como referencia la planta de la caja y sustituí la tabla que tenía el trípode por esta nueva tabla. De esta forma parecería que la caja y el trípode venían juntos, ya que la otra tabla era cuadrada y la caja sobresalía por unos lados y se quedaba corta por otros.



Sustituí la tira de LEDs por dos lámparas LEDs que iran pegadas al interior de la caja. Una es de luz fría, que irá en el techo para simular la luz de las pantallas de luces, y otra es de luz cálida, que irá en el lado opuesto de la mirilla ya que representará la luz del sol. En la página siguiente está el plano de la maqueta.



Escala 1 : 3,16

Cronograma

Diciem- bre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	S e p - tiembre

Color	Etapas del proyecto
	Investigación teórica
	Investigación plástica
	Ejecución
	Entrega

Presupuestos

Nombre	Unidades	Precio total
Madera contrachapada	5	18,50
Madera de balsa	1	9,50
Tabla DM	1	4
Escuadra metal	15	2,55
Esquinera de metal	4	3
Mirilla	1	13
Tornillos	42	2
Destornillador	1	3
Hoja de sierra de calar	1	2
Punta de taladro madera	1	1
Papel de lija	4	1,50
Cola de carpintero	1	2,10
Pistola de silicona	1	10
Silicona	6	3
Tijeras	1	1,15
Tiras de luces LED	1	7,65
Cúter	1	2,50
Lápiz	1	1,50
Metro	1	6,95
Regla	1	5,38
Cartabón	1	7,37
Lámpara LED	2	3
Cartulina	1	0,65
Rodillo	1	2,43
Pintura acrílica	2	11,50
TOTAL		125,23

Referencias bibliográficas, videografías y filmografía

Bourriaud, N. (1998). *Estética relacional*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo editora.

Boyman, M. y Cronenberg, D. (1988). *Inseparables* [cinta cinematográfica]. Canadá y EEUU: Rank Organisation.

Brecht, B. (2002). *El Pequeño Organon*. Recuperado de <http://smjegupr.net/wp-content/uploads/2012/07/El-peque%C3%B1o-orga%C3%B1on1.pdf>

Fenegan, S., Styler, T. y Jones, D. (2009). *Moon* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Sony Pictures Classics.

Ferrada, A. (2002). *Ficción y metaficción en la narración de Arthur Gordon Pym de Edgar Allan Poe*. Recuperado de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-09342002005100004

Fox, R., Dasmal, A. y Ayoade, R. (2013). *El doble* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: StudioCanal.

Gladstein, R., Garavente, J. y Helm, Z. (2007). *Mr. Magorium y su tienda mágica* [cinta cinematográfica]. EEUU: Mandate Pictures.

Gómez, L. (). *Edgar Allan Poe y su método de creación romántico*. Recuperado de <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/816/549>

Harryhausen, R., Schneer, C. y Davis, D. (1981). *Furia de titanes* [cinta cinematográfica]. EEUU y Reino Unido: Peerford Ltd.

Hitchcock, A. (1954). *La ventana indiscreta* [cinta cinematográfica]. EEUU: Patron Inc.

Kieslowski, K. (1988). *Dekalog VI* [cinta cinematográfica]. Polonia: Sender Freies Berlin.

López-Peláez, J. (2010) *The grove, working papers on english studies*. Jaén, España: Universidad de Jaén.

Pelossi, C. (2010) *El motivo del doble en “William Wilson” de Edgar Allan Poe*

y en “*Dos imágenes en un estanque*” de Giovanni Papini. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6069182>

Poe, E. A. (1846). *Filosofía de la composición*. Recuperado de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/reale/filosofia-de-la-composicion-poe.pdf>

Prados, J. (2010). *William Wilson, de Edgar Allan Poe. El papel del doble en la neurosis obsesiva*. Recuperado de <https://www.centropsicoanaliticomadrid.com/publicaciones/revista/numero-21/papel-doble-neurosis-obsesiva/>

Rebordinos, J. L. (1989). *Hitchcock y el expresionismo*. Recuperado de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/40735/NOSFERATU_001_002.pdf?sequence=4

Sanabria, C. (2007) *El voyeur en la literatura del siglo XX*. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/filyling/article/view/4276/4100>

Slot, M., Vandevorst E., Windelov y von Trier, L. (2003). *Dogville* [cinta cinematográfica]. Francia: Canal+.

Vallina, F.J. () *La casa-fortaleza y su dimensión psicológica como recurso temático en Edgar Allan Poe y otros autores*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4036926>

<http://www.robertwilson.com/poetry>

<https://historiasdelahistoria.com/2018/12/17/frances-glessner-lee-la-madre-de-la-ciencia-forense>

<https://www.poemas-del-alma.com/blog/especiales/introduccion-concepto-doble>

<https://www.poemas-del-alma.com/blog/especiales/doble-fantasmagorico>

<https://www.poemas-del-alma.com/blog/especiales/doble-fantasmagorico-2>

<https://algarabia.com/desde-la-redaccion/doppelganger/>

Anexo con las imágenes del trabajo acabado y sus fichas técnicas



Nombre: Paula Merino Palacios

Título: El Delator

Medidas: 131,4 x 42,8 x 30 cm

Materiales: Técnica mixta



Nombre: Paula Merino Palacios

Título: El Delator

Medidas: 131,4 x 42,8 x 30 cm

Materiales: Técnica mixta



Nombre: Paula Merino Palacios

Título: El Delator

Medidas: 131,4 x 42,8 x 30 cm

Materiales: Técnica mixta

