

Memoria Trabajo Transversal

Título: Tempora vitae

Curso: 2023-2024

Integrantes:

María Burriel

Lucía Gómez

Irene Lloret

Natalia Rodríguez

Sofía Yanes



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

TRABAJO TRANSVERSAL

El trabajo transversal consiste en la realización de un trabajo original donde se manifiesten los conocimientos y las habilidades adquiridas en las asignaturas desarrolladas a lo largo del año académico.

Curso: 2023-2024

Asignaturas:

Fundamentos del Color y la Pintura
Historial del Arte Moderno
Fundamentos del Dibujo
Escultura I
Tecnologías de la Imagen I

INTEGRANTES

María Burriel

ACTIVIDAD

Fotografía
Creación del proyecto
Construcción de la casa
Diseño de la casa
Creación decoraciones de la casa

Lucía Gómez

ACTIVIDAD

Creación del proyecto
Construcción de la casa
Diseño de la casa
Creación decoraciones de la casa

Irene Lloret

ACTIVIDAD

Fotografía y edición de imágenes
Creación del proyecto
Construcción de la casa
Diseño y creación de la obra pictórica

Natalia Rodríguez

ACTIVIDAD

Fotografía
Creación del proyecto
Construcción de la casa
Creación decoraciones de la casa
Desarrollo y redacción de la memoria

Sofía Yanes

ACTIVIDAD

Fotografía y edición de imágenes
Creación del proyecto
Construcción de la casa
Creación decoraciones de la casa
Desarrollo y redacción de la memoria



ÍNDICE

7 PROPUESTA INICIAL

BREVE DESCRIPCIÓN

Breve explicación sobre la motivación del proyecto planteado. Como punto de partida se pueden mostrar los mapa conceptual, bocetos, dibujos o fotografías previas.

9 REFERENTES

INFLUENCIAS

Análisis de la imagen y de los referentes utilizados para la propuesta planteada.

16 DESARROLLO

ANTEPROYECTO [FASE I]

Descripción de la metodología del trabajo realizado en la fase preliminar y resultados obtenidos.

RESULTADOS: ANTEPROYECTO

REVISIÓN Y ANÁLISIS

25 DESARROLLO

TRABAJO TRANSVERSAL [FASE II]

Descripción de la metodología del trabajo realizado. organigrama de trabajo, mapas conceptuales, etc.

35 RESULTADOS

TRABAJO TRANSVERSAL [FASEII]

Reflexión sobre el trabajo transversal, análisis de los objetivos cumplidos y conclusiones.

41 BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Propuesta inicial

Nuestra propuesta inicial tuvo cambios pero siempre partiendo desde el retrato y nuestra identidad. Nuestro objetivo en un principio era tomar como punto de atención nuestro corazón y cerebro haciendo una conexión entre ellos demostrando el papel importante que juegan en el desarrollo de la identidad humana. Nuestra idea inicial era tomar el cuerpo humano destacando el corazón e incorporando una red de neuronas, queríamos agregar más elementos para representar la creación de nuestra identidad desde diferentes puntos de vista, resaltando nuestras relaciones sociales y nuestro crecimiento. A medida que profundizamos este pensamiento nos percatamos que la idea carecía de profundidad y no nos brindaba motivación para elaborar nuestro trabajo transversal, es por eso que la idea fue descartada.

El crecimiento personal y la transformación de nuestra identidad a lo largo de diferentes etapas de la vida fue lo que captó nuestra atención. Decidimos tomar esta premisa como punto de desarrollo para nuestro proyecto. Lo esencial era representar las diferentes etapas de la vida (infancia, adolescencia, juventud, adultez y vejez), esto lo queríamos hacer a través de un objeto que fuera emblemático y ciertamente común en la infancia. Discutiendo llegamos a la conclusión de tomar una casa de muñecas y adaptarla para que funcione en los aspectos necesarios de la temática.

La casa de muñecas es una “representación visual” de las primeras etapas de vida (en este trabajo la denominamos como la infancia), es decir, es un objeto que se asocia a la infancia en primera instancia; interactuando con esta los niños desarrollan su imaginación, creando historias propias con personajes y situaciones. Uno de los factores que atribuye a definir tu identidad son las relaciones sociales y la capacidad de tomar decisiones; es en esta interacción, creando historias y llevando el discurso de ellas, donde se ve claramente los primeros indicios de cómo puede ser la personalidad de un individuo en un futuro. Es el inicio de la evolución de la identidad humana.

Nuestra intención poco a poco iba tomando forma al incorporar un elemento clave en el cual

se vieran representadas estas etapas de vida. El lienzo, que sería la pieza central del proyecto, es la necesaria para que el sentimiento con respecto a la temática fuera proyectado, la identidad se transforma y se ve afectada por los comportamientos de nuestro alrededor y por la cantidad de tiempo que permanecemos en un ambiente.

Nuestra creencia de que la niñez es imperecedera se ve representado en nuestra casa de muñecas que elaboramos con el propósito de representar también un vínculo entre familias. Es común que estas casas se hereden entre generaciones, al decir que esta casa esta creada por una niña y su familia, estamos creando una historia. En esta etapa se empieza a desarrollar la percepción básica de nuestra persona en sí, esta se va moldeando según las relaciones y experiencias que vivimos en nuestras primeras etapas.

No queríamos que se pensara de la identidad como una diferente en cada etapa de vida al representarlas en “pisos” separados, al contrario, creemos que esta es un creación multifacética que va desarrollándose a lo largo de nuestro ciclo, y es verdad que puede llegar a ser diferente de la que se definió en nuestra infancia, pero queremos expresar que los “cambios” en nuestro trayecto a conseguir nuestra identidad propia, son causadas y se ve influenciada por factores como las relaciones sociales, las experiencias personales y el contexto cultural y como este cambia; pero hay algo que nos conecta desde nuestra infancia hasta nuestra vejez, nuestra esencia perdura aunque esta se vea de manera necesaria o no, adaptada o afectada por los cambios en nuestro entorno o en relaciones sociales.

De esta manera creemos que todo lo que ocurre en nuestra vida se ve reflejado en como nos comportamos y forma de manera progresiva quien somos en realidad.



Bocetos iniciales de la propuesta.

Referentes

Para la realización de este trabajo buscamos diferentes referentes que nos inspiraran hacia el estilo que queríamos conseguir, combinando referentes que representan la infancia o juventud en sus obras como otros que abordan temas introspectivos de la identidad.

Uno de los referentes que más información nos ha proporcionado es Hermann Hesse, en concreto su novela titulada “*Demian*”. Este libro narra en primera persona los problemas de un niño en su trayecto a la adultez, que busca el camino correcto hacia su destino para ser un hombre completo. Este nos ha ayudado a recopilar información y guiarnos hasta la idea final. De esta forma, nos hemos centrado en los hechos que nos marcan desde la infancia hasta el crecimiento personal que existe durante toda la trayectoria de la vida. El autor tras la Primera Guerra Mundial comenzó a relacionarse con psicoanalistas lo cual tuvo influencia en el libro, al igual que el análisis del sueño, estos aspectos del libro que se basan en esos temas, nos inspiraron para realizar el cuadro y hacer énfasis en ellos a través de algunos elementos presentes en la obra.

De este libro destacamos algunas referencias más específicas, por un lado en el libro se habla de la diferenciación del bien y el mal mediante Dios y el diablo, estas se unen en un mismo dios llamado Abraxas, esto se ve representando a través de ciertos personajes en el cuadro. Por último, hemos tomado una frase de libro como referente que dice “El pájaro rompe el cascarón. El cascarón es el mundo. Quien quiera nacer, tiene que destruir un mundo. El pájaro vuela hacia Dios. El dios se llama Abraxas.” (Hesse, H, (1919). *Demian: Historia de la juventud de Emil Sinclair*. Capítulo 5. Alianza editorial). Esta frase se ve fielmente representada en el lienzo, la hemos querido reflejar en la etapa de la adolescencia, porque consideramos que en esta etapa se empieza a experimentar con cosas que anteriormente en etapas más tempranas, nos habían indicado que estaban “prohibidas”, y es donde realmente se empiezan a tener relaciones más sociales con el mundo exterior de lo “malo” y “restringido”.

Otro de los artistas que hemos tomado como referente es Jean-Michel Basquiat, hemos seleccionado este referente por su estética y estilo “grafitero”, más concretamen-

te como representa las figuras y sus trazos. Su estilo espontáneo y primitivo nos ha inspirado a la hora de representar la niñez en nuestro trabajo.

Continuando con la estética queremos mencionar la portada del álbum *Beabadoobee Beatopía*, del ilustrador Javier Zuverza. Esta portada simboliza el camino a la madurez mediante la reconciliación con el mundo imaginario. Esto se complementa mucho con nuestro trabajo ya que creemos que para avanzar necesitamos aceptar y comprender las anteriores etapas de la vida.

Para la composición del cuadro sobre la representación de las etapas de la vida nos inspiramos especialmente en El Bosco, su estilo tan característico nos llamó mucho la atención y quisimos tomarlo como referente pictórico. Entre todas sus obras nos llamó la atención especialmente “*El Jardín de las delicias*”. En esta obra se pueden observar diferentes personajes y escenarios unidos en un mismo cuadro, esta idea nos ayudó mucho, ya que queríamos representar a los personajes (los cuales simbolizan nuestra identidad en las etapas de vida) de manera conjunta porque pensamos que es la combinación de todas ellas la que nos da forma y crea nuestra personalidad. Lo más evidente que tomamos como referente en su obra fue su forma de tríptico, el cual replicamos con una serie de modificaciones en nuestra casa de muñecas. El panel central es el que le otorga el título a su obra; como tuvimos dudas con nuestro título decidimos seguir los pasos de El Bosco y nombrar nuestro trabajo con respecto a la pieza central.

Fernando Sánchez Castillo, un artista que se apoya en la historia para expresar los problemas de la actualidad, lo tomamos como referente para el cuadro. En específico su obra “*Painter*”, esta se ve reflejada en el cuadro para expresar que la experiencia no siempre te da la sabiduría.

El estilo pictórico del artista Antonio García Villarán, un artista plástico y crítico español, nos inspiró para la realización del cuadro, en específico su colección “*Alegorías andaluzas*”.

Referentes

Otro de los referentes del que nos hemos inspirado es Jorge Drexler, este artista tiene canciones que nos han llamado la atención y queremos mencionar concretamente la canción “*El tiempo está después*”, esta canción da a entender que el tiempo no borra lo que fuimos, sino que permanece con nosotros, y cada experiencia, suceso y recuerdo formará parte de nosotros. Este referente ha sido muy importante ya que expresa el tema que queremos abordar y nos ha ayudado a establecerlo.

Hemos utilizado una película como inspiración, “*The curious case of Benjamin Button*”. Esta película desafía el tiempo con una perspectiva única sobre el paso del tiempo a través de la historia de un hombre que nace en un cuerpo anciano y va rejuveneciendo conforme pasa el tiempo. Hemos tomado este referente porque captó nuestra atención, al tratarse del paso del tiempo con una perspectiva diferente que nos podía ayudar sobre el tema que queremos expresar.

La obra de Billie Eilish nos sirvió referente, en específico su canción “*Getting Older*” del álbum “*Happier Than Ever*”. Esta obra introspectiva trata de cómo el paso del tiempo y las situaciones vividas influyen la percepción que tenemos de nosotros mismos. Aborda una lucha en buscar la identidad con respecto a la realidades vividas. En la letra podemos ver como habla de la autoconciencia y un proceso de aceptación interna, su obra captura los efectos que generan los cambios en la vida; como hay temas que en un pasado nos generaban emociones y con el paso del tiempo estas emociones se han ido desvaneciendo. La canción coincide muy bien con una parte del tema que estamos tratando, como el impacto de las relaciones sociales y nuestro entorno están involucrados en el proceso de desarrollo de la identidad propia. Gracias a la vulnerabilidad encontrada en la canción pudimos simpatizar y resonar en ella.

Otra pieza musical que nos inspiró fue “*Casa Kira*” de Carolina Durante en colaboración con Orslok. Habla sobre la vida cotidiana experimentada comúnmente en la juventud, y las experiencias entre amigos. Nos guiamos por ella debido a su referencia a las dinámicas sociales en la llamada “*Casa Kira*”, donde se desarrollan historias que contribu-

yen a nuestra personalidad. Se puede ver mucha influencia de esta canción en nuestro proyecto a causa de su gran narrativa de la vida en una época y como da alusión a una “*casa*” a donde los personajes escapan para no tener que enfrentar sus problemas y se envuelven en comportamientos insensatos. Incluye elementos de la autodestrucción y repetición de acciones, las cuales los personajes quieren liberarse de ellas pero son incapaces debido al descontento que sienten con respecto a su vida del momento, sin propósito ni motivación.

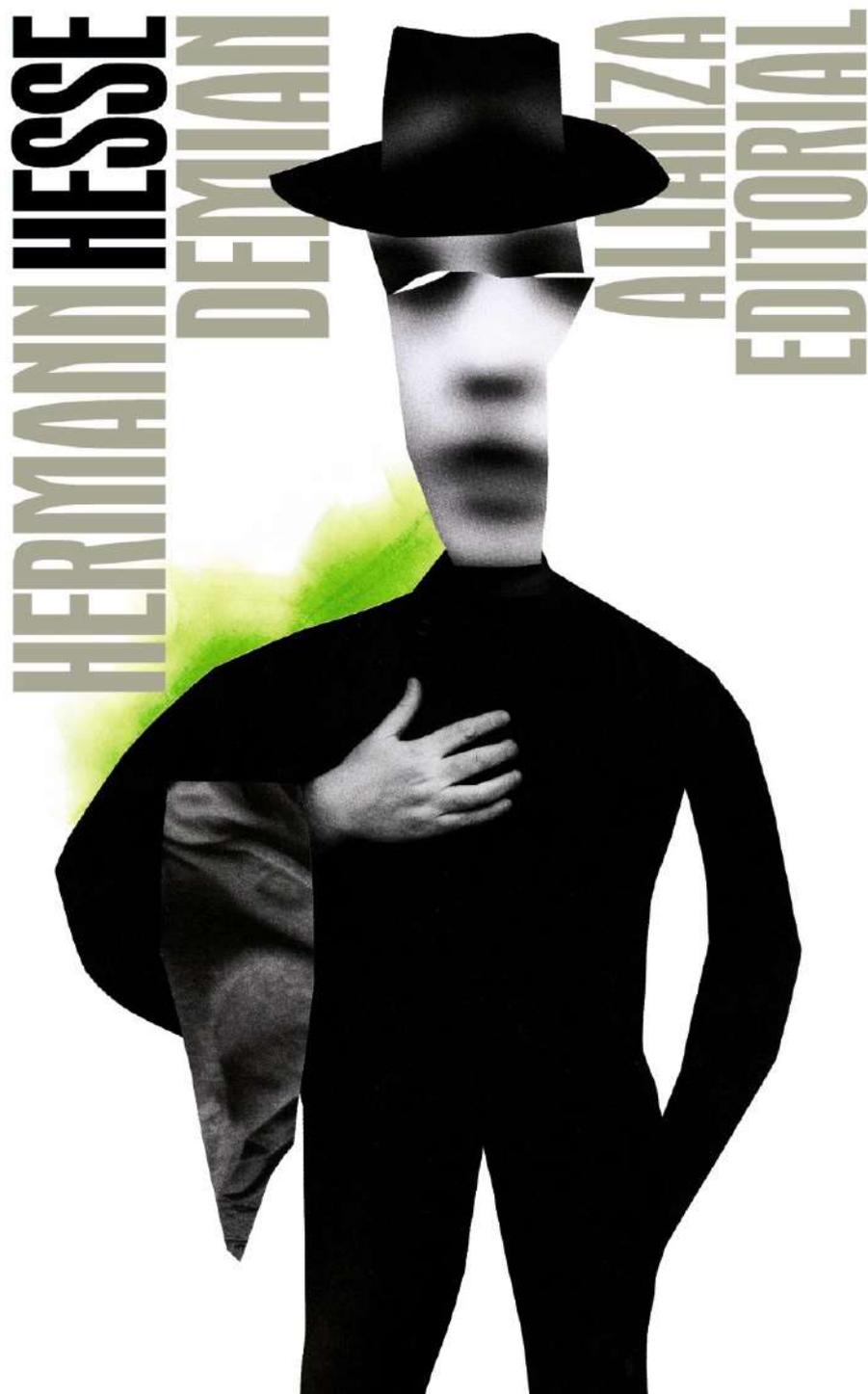


Imagen 1. Hesse, H. (1919). *Demian: Historia de la juventud de Emil Sinclair*. Alianza editorial.

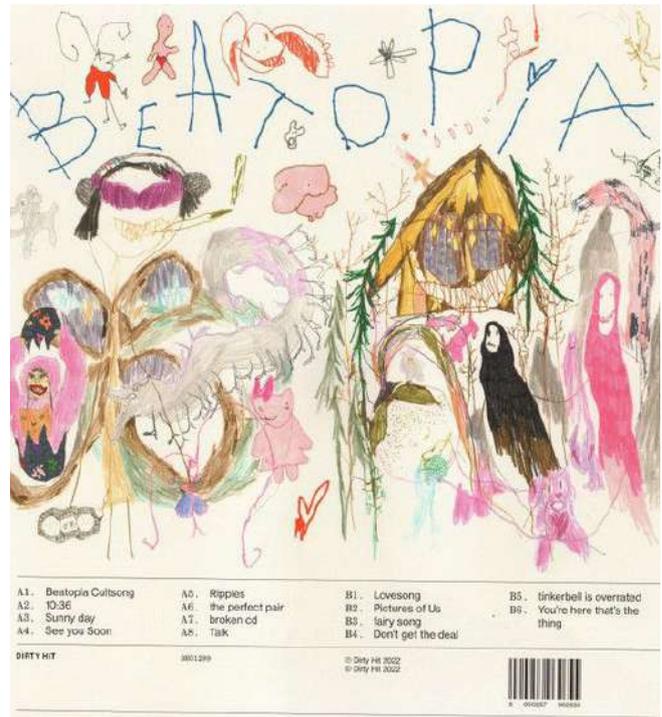


Imagen 2. Basquiat, J. (1983). *In Italian* [Acrílico Óleo Tinta]. The Brant Foundation Art Study Center, Greenwich, Connecticut, Estados Unidos.

Imagen 3. Zuverza, J. (2022). Portada trasera del álbum *Beabadoobee Beatopia*.

Imagen 4. Zuverza, J. (2022). Portada frontal del álbum *Beabadoobee Beatopia*.



Imagen 5. El Bosco (1500). *El jardín de las delicias*. [Óleo]. Museo del Prado, Madrid, España.

Imagen 6. El Bosco (1500). Tabla central de *El jardín de las delicias*: *La humanidad antes del diluvio*. [Óleo sobre tabla de madera de roble]. Museo del Prado, Madrid, España.

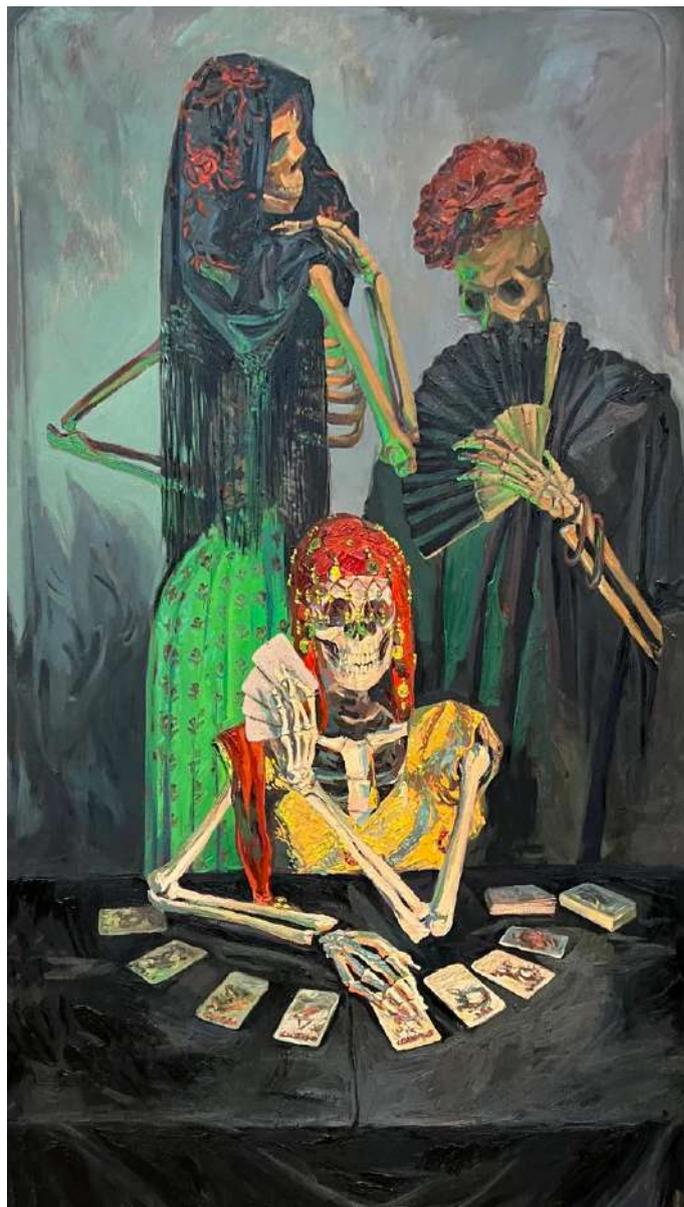


Imagen 7. Sánchez Castillo, F. (2011). *Painter* [bronce]. Tegenboschvanreden, Amsterdam, Países Bajos.

Imagen 8. García Villarán, A. (2023). *La carta de la pitonisa. Alegoría XXXII* [Óleo sobre lienzo].

Imagen 9. García Villarán, A. (2023). *La Verónica Andaluza. Alegoría XXXI* [Óleo sobre lienzo].



Imagen 10. Portada de la canción *Casa Kira* de Carolina Durante y Orslock (2022).

Imagen 11. Portada del álbum *Happier Than Ever* de Billie Eilish (2021).



Desarrollo anteproyecto

Tras una investigación sobre el retrato encontramos una primera idea que encajaba con lo que queríamos expresar, nuestra idea se centraba en la conexión que existe entre el cerebro y el corazón, siendo esta parte de nuestra identidad. Para llevar a cabo esta idea buscamos imágenes de inspiración e hicimos bocetos, a través de estos establecimos la idea que teníamos en mente. Posteriormente, tomamos fotografías que se acercan a la idea a la que queremos llegar. Estas fotografías las hicimos en tecnologías de la imagen, tomamos varias inspirándonos en los bocetos que habíamos realizado previamente. Una vez tuvimos las fotografías las editamos, tratamos de expresar la conexión entre el cerebro y el corazón como hemos mencionado anteriormente.

Para la edición de estas, nos inspiramos en varios artistas con un estilo muy espontáneo e infantil. Los recursos de tecnologías de la imagen nos proporcionaron las herramientas para llevar a cabo este proceso.

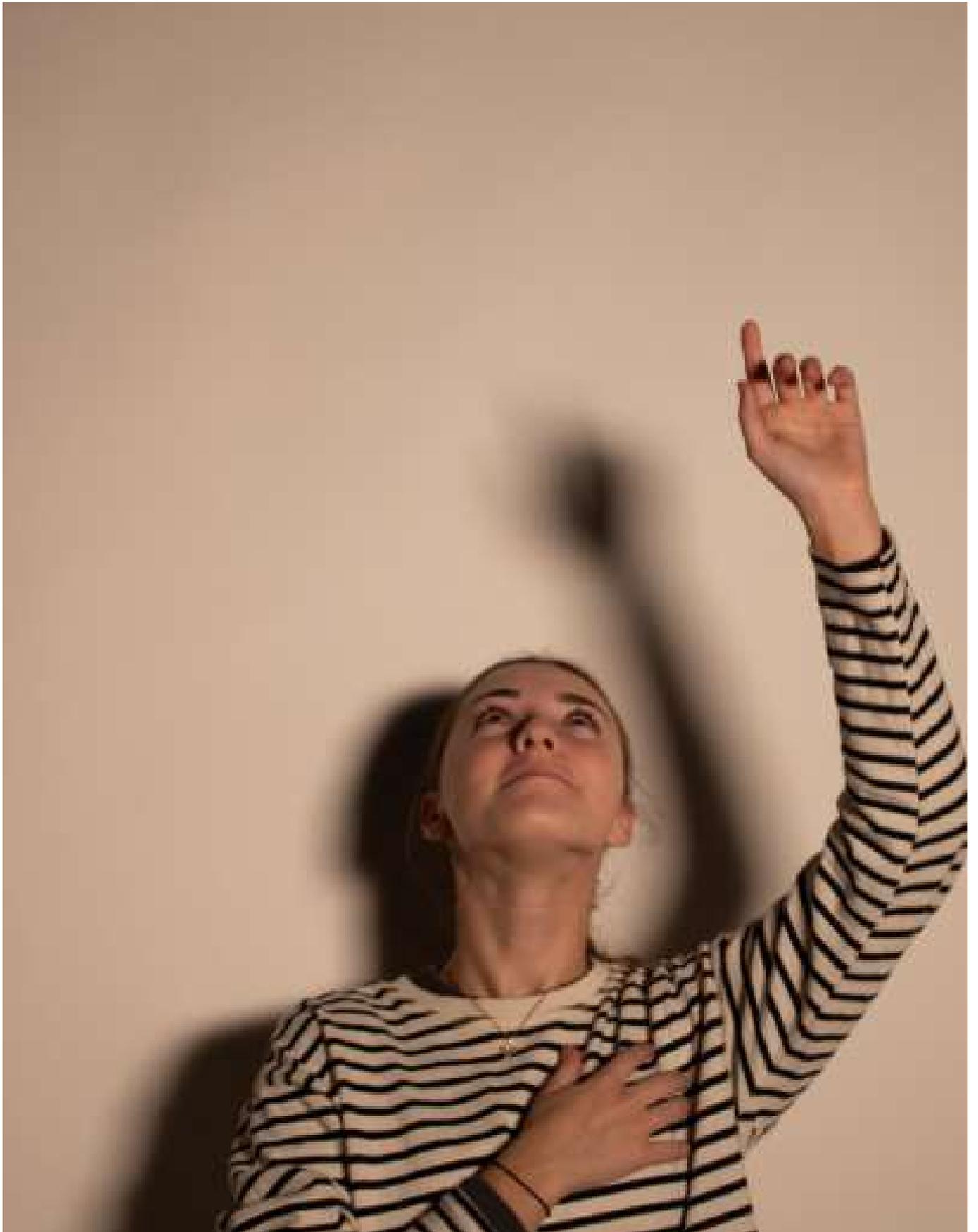
Realizamos la ficha 1, con esta pudimos establecer una idea clara y los objetivos para llevarla a cabo. Además, mediante la realización de la ficha nos dimos cuenta de que faltaban algunos aspectos por completar del todo, ya que no se terminaba de ajustar a lo que buscábamos desde nuestro punto de vista. Por esta razón, empezamos a buscar más información, especialmente en otras fuentes que no habíamos buscado todavía, como los libros o las películas. Tras un tiempo buscando más información e inspiración nos dimos cuenta de que la idea inicial ya no se adaptaba a lo que queríamos transmitir, por este motivo decidimos buscar otras ideas u otro punto de vista desde el que expresar el retrato.

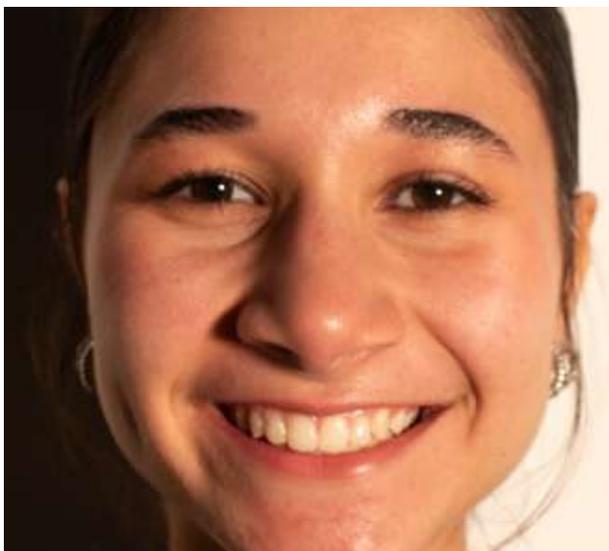
La edición de las fotografías que habíamos tomado para la idea inicial nos inspiró hasta esta segunda idea, ya que la estética que utilizamos para la edición nos inspiró hacia el tema de la infancia, a partir de ahí quisimos desarrollar la idea de forma que involucremos todas las etapas de la vida a partir de la infancia. Tras debatir que queremos transmitir cada una de ellas con el crecimiento personal, y con estas etapas de la vida, finalmente decidimos profundizar en esta idea ya que consideramos que mediante las diferentes etapas de la vida van ocurriendo hechos que nos marcan y pasan a formar parte de nosotras. Una vez profundizamos e investigamos sobre esta, profundizamos en desarrollarla y cómo llevarla a cabo, tras ver varias opciones decidimos enfocar nuestro trabajo en las etapas de la vida desde la infancia, ya que nosotras creemos que es en esta primera etapa en la que se empieza a aprender, también es la etapa de tener primeras relaciones de amistad con otros niños, conocer gente... Por lo tanto creemos que a partir de esta es cuando vivimos experiencias, hechos o aprendemos cosas que nos marcan o afectan y esto nos va formando una personalidad en base a los acontecimientos vividos, de esta forma, se nos va moldeando durante nuestro ciclo y eso es lo que nos va formando y lo que consideramos que somos cada uno.

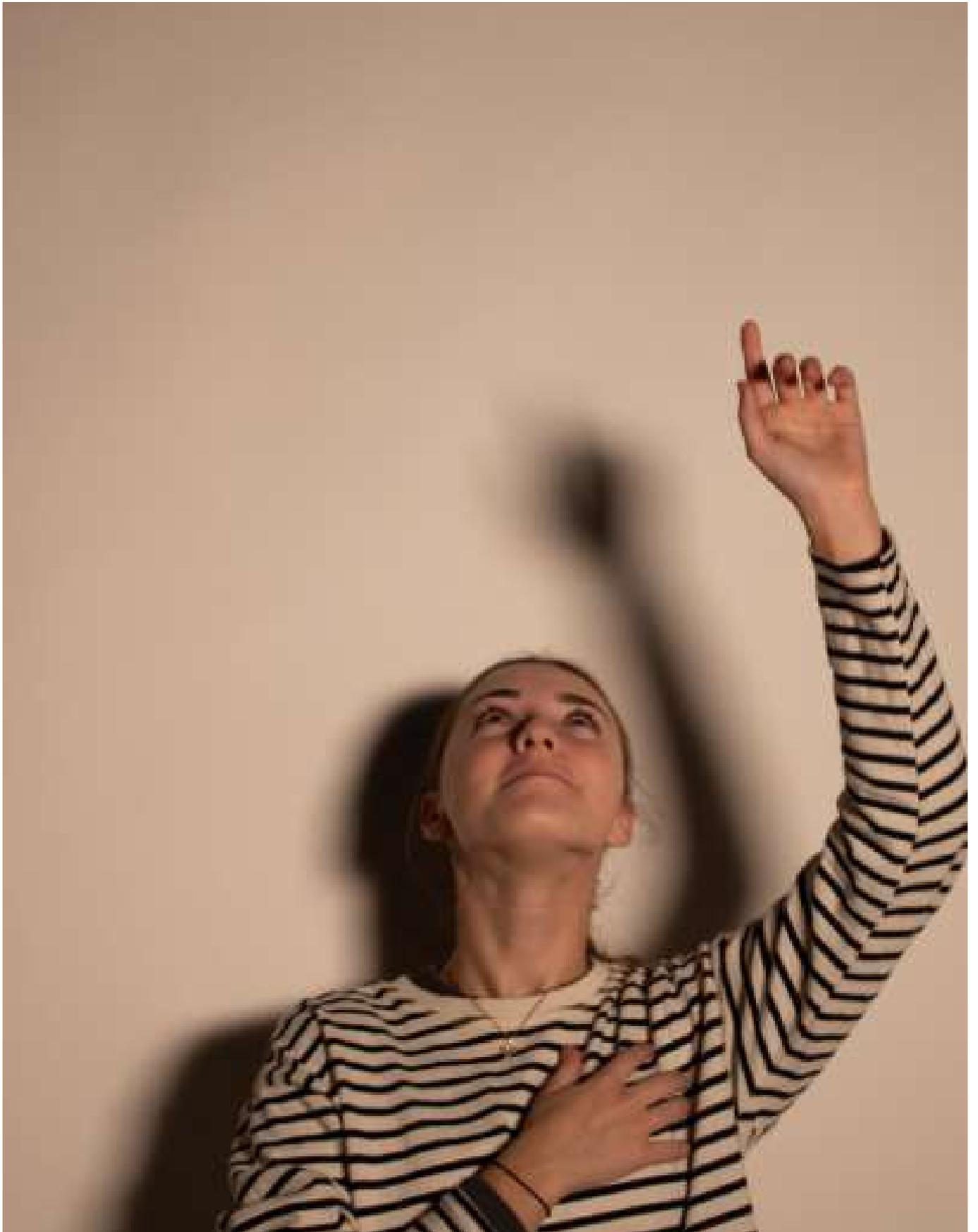
Por otro lado, para llevar a cabo esta idea, quisimos simbolizar la infancia mediante un objeto que estuviese presente en la vida de un niño, tras analizar diferentes objetos dimos con una casa de muñecas, ya que consideramos que este puede ser un objeto muy simbólico de esta etapa y que también puede acompañar tanto a varias generaciones como a otras etapas de la vida. Debido a que queríamos añadir también las diferentes etapas de la vida, teníamos que ver cómo añadirlas a la casa de muñecas de forma unificada, ya que consideramos que es el conjunto de todas estas el que nos crea. Para esto, decidimos que la mejor opción era un lienzo, tras ver a los referentes escogidos quisimos inspirarnos en *“El jardín de las delicias”* de El Bosco

para llevar a cabo este. De esta manera creamos un lienzo en el que se reflejan las etapas de la vida, este lienzo se encuentra dentro de la casa de muñecas que se abrirá y se podrá observar el lienzo en el centro, por el contrario, a los lados seguirá siendo una casa de muñecas. Aparte de esto, queremos que la atención del espectador se centre en la casa y el lienzo, por este motivo queremos poner la casa sobre una superficie blanca y cerrar la composición por arriba de esta con una tela.









Resultados anteproyecto

Desarrollando la primera idea, tratamos de crear una instalación que expresara la conexión entre el cerebro y el corazón, para lograr esto debatimos varias ideas sobre cómo llevarla a cabo, finalmente decidimos que la mejor opción para expresar esto era mediante la escultura, destacando el corazón y creando una red neuronal encima de esta. Para establecer cómo realizar esto hicimos bocetos y fotografías que editamos para expresar el tema. Tras llevar a cabo esta primera idea, logramos resultados positivos pero que necesitaban seguir perfeccionándose, ya que no nos acababan de convencer. +

Mediante las fotografías realizadas en tecnologías de la imagen, expresamos los recuerdos, a través del cerebro, y consideramos que esto contribuye a la formación de las personas porque los recuerdos empiezan desde que somos pequeños hasta que fallecemos estos recuerdos nos acompañan durante toda nuestra vida y nos marcan tanto positivamente como al contrario. Por otro lado, hablamos de la importancia de las emociones, ya que cada una de ellas tiene un impacto diferente en cada persona, y la forma en la que las expresamos al mundo exterior refleja nuestra personalidad y

la manera en la que reaccionamos a diferentes situaciones, por esta razón creemos que son muy importantes para la construcción de las personas.

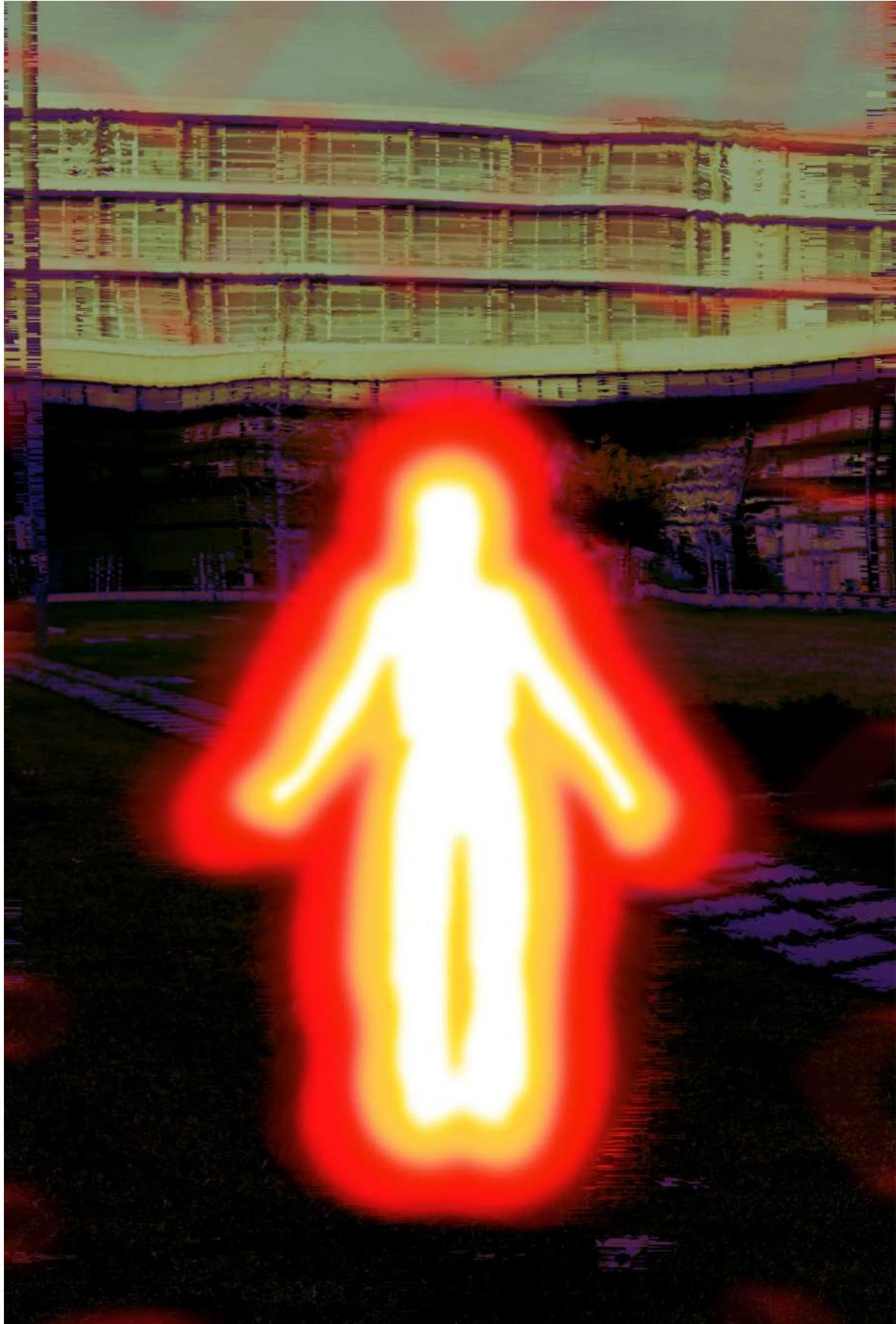
Además de esto, también queremos expresar el mundo interior, la creatividad y nuestro niño interior, ya que consideramos que esta es una parte que nunca desaparece, aún así en cada persona puede estar más o menos presente.

Por último, queremos expresar el aura exterior, como queremos que nos perciban los demás. A través de las fotografías editadas logramos un resultado aproximado de la creación que queremos realizar. Las primeras fotografías expresaban lo mencionado previamente, pero también realizamos una fotografía imitando lo que queríamos crear en el espacio, nuestra idea era crear una persona con una mano en el corazón y la otra apuntando hacia arriba, de esta forma destacamos el corazón que está relacionado con el cerebro, este estará presente mediante una red neuronal construida encima de la escultura. Este proceso lo realizamos durante el primer cuatrimestre, por lo que al retomarlo tras algunos cambios nos dimos cuenta de que no se adapta tanto a lo que queríamos realizar. Por este motivo continuamos buscando inspiración para llegar a otra idea similar.

Imágenes del resultado del anteproyecto. Previo al Trabajo Transversal.









Desarrollo Transversal

Después de tener los objetivos claros, el primer paso fue buscar un objeto con el que pudiéramos trabajar con respecto al tiempo que disponíamos y que funcionara de acuerdo a nuestras ideas. Lo único que teníamos determinado desde un principio era que queríamos trabajar con un lienzo. Las primeras ideas eran representar la habitación de una niña a través de los años e incorporar elementos que dejarán ver esa evolución del personaje; pero como hacer el espacio de una habitación es un poco difícil, creíamos que ya se había hecho antes esta idea, a partir de eso empezamos a descomponer de cierta manera la habitación de una niña. Pasamos por diferentes objetos que podemos encontrar en la habitación que permanecen desde la infancia, baúl de juguetes, cajones para ropa, etc. hasta llegar a la casa de muñecas. Como el otro objetivo de plasmar la evolución de la identidad seguía en el aire, primero pensamos en hacer 5 pisos diferentes dentro de la casa cada uno con una etapa, siendo el primer piso la niñez y el último la vejez, incorporando los elementos de la habitación en miniatura. Después de unas significativas reuniones y charlas de cómo podíamos llevar a cabo esta idea, nos percatamos de que no iba a ser fácil que el resultado diera una impresión de una casa de juguetes adquirida, como habíamos pensado. Es aquí cuando el lienzo entra en el proceso de creación, con él se podía plasmar la idea planeada de una manera más creativa, decidimos representar las etapas en los pisos como teníamos en mente. El proceso de juntar el lienzo y la casa de muñecas no supuso un mayor problema. El famoso cuadro de El Bosco fue traído a la mesa y eso nos facilitó la presentación del trabajo. La casa estaría hecha con dos puertas que se puedan abrir y cerrar como una especie de tríptico. Teniendo en cuenta las acciones a realizar lo primero que hicimos fue establecer las medidas de la casa adecuán-

dose a los bastidores que conseguimos. Teníamos una complicación la cual se generaba por la forma de la casa en la parte superior, su forma triangular no deja que un lienzo rectangular encaje sin dejar un espacio extraño arriba, es por eso que nuestra solución fue buscar un lienzo con forma semicircular. Empleamos dos lienzos, el semicircular fue comprado ya con la tela imprimada, el segundo lienzo lo elaboramos guiándonos por las medidas del semicircular, el cual era de 60 cm de diámetro, compramos dos listones de madera de 60cm y otros dos de 75cm, armamos el bastidor, lo entelamos y por último se imprimó. Ya con esto, definimos las medidas de la casa, la pieza central 110 cm de alto y 65 cm de ancho y las puertas 110 cm de alto y 36,5 cm de ancho. Ya con las piezas de madera cortadas a la medida, las unimos con tornillos, ángulos de metal y placas de unión para madera, para incorporar las puertas utilizamos bisagras. Antes de unir las puertas pedimos ayuda a la profesora Rocío Garriga, cortó un cuadrado en cada puerta lo cuales serían las ventanas de la casa.



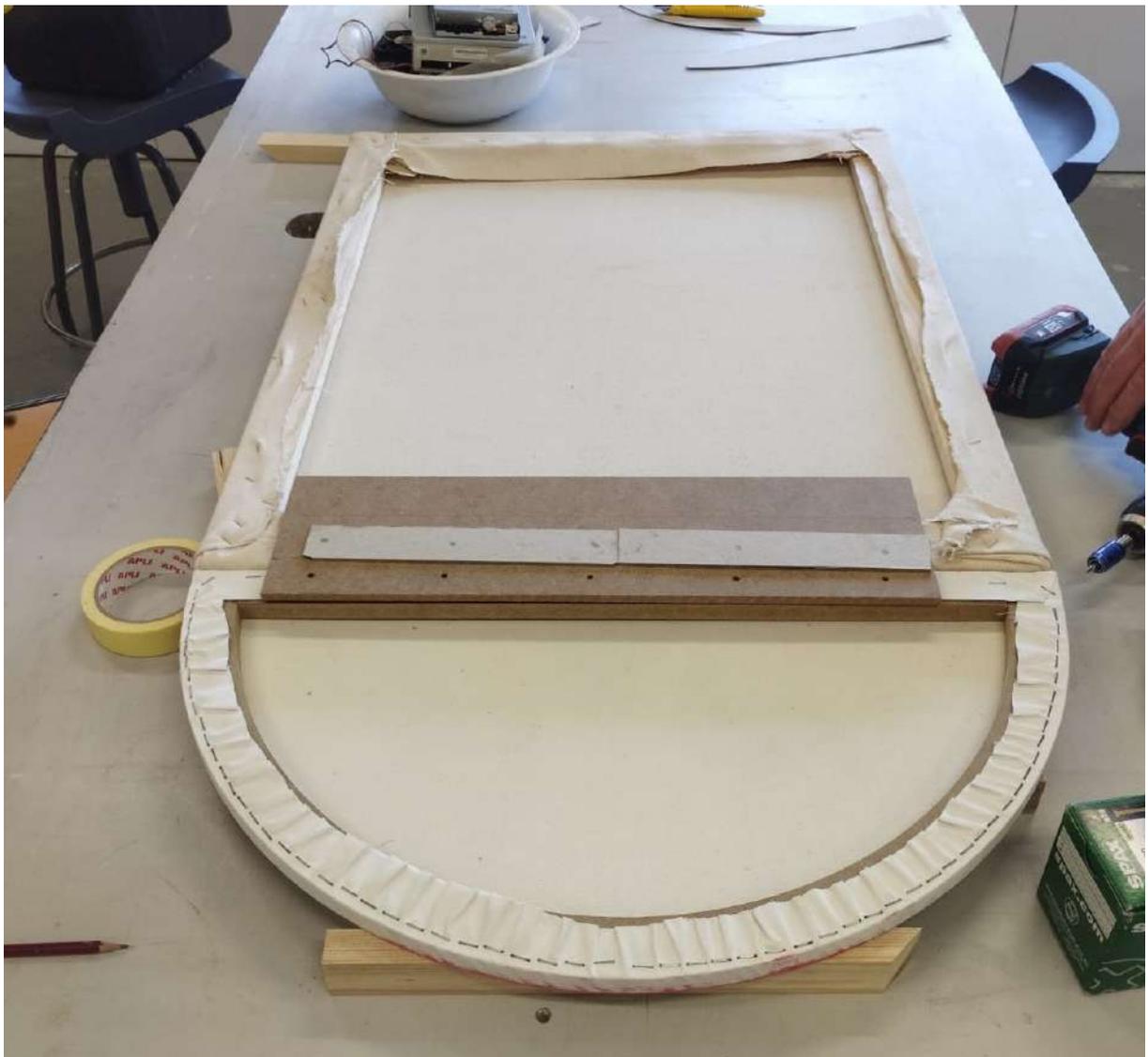


Las piezas fueron pintadas con pintura en spray pensado en que colores utilizar para que la casa diera un aspecto de 'hecha a mano'. Ya con las tareas más laboriosas hechas pasamos a trabajar los pequeños aspectos de la casa, los cuales iban a tomar más tiempo. Con madera para arquitectura cortamos diferentes listones para utilizarlos en las ventanas, balcones, pisos y divisiones de la casa. Estas pequeñas estructuras las hicimos de una cierta manera, no las hicimos "perfectas" para que se entendiera que la casa fue hecha por una niña con ayuda de sus padres. No sabíamos cómo unificar los lienzos, pero después de una tutoría con la profesora Carolina Valls Juan nos indicó qué tipo de tornillos usar y nos aconsejó que fuéramos al laboratorio de pintura para hacerlo, con ayuda de un técnico, utilizamos dos tablas de madera perforados y tornillos de rosca para juntarlos y hacerlo un solo lienzo.

Con respecto a las decoraciones en el interior, pegamos papel para pared en el interior de las puertas, junto con una recomendación de Carolina, cola para madera diluida con agua. Los muebles en miniatura son la recreación de las diferentes habitaciones de una casa, fueron hechos con arcilla blanca y después pintados con óleos y marcadores posca. Quisimos incorporar nuestra propia identidad dentro del proyecto para que este no fuera tan ajeno a nuestra propia experiencia sobre la formación y evolución de nuestra personalidad esto lo hicimos recreando esas fotos de nuestra infancia que nuestros padres suelen tener de decoración en el hogar donde crecimos, en pequeña escala.

Sobre el montaje y la puesta en escena, no estábamos muy seguras si queríamos seguir representando una habitación de niña, después de pensarlo creíamos que si le agregáramos los elementos correspondientes (cama, closet, cajón de ropa, etc.) estos le quitarían protagonismo a la obra central. Decidimos posicionar la casa encima de un palet cubierto con una tela blanca e incorporar una pared blanca al costado para encerrar el ambiente,

colgamos un cable entre los muros y encima pusimos dos telas rosadas para darle un aspecto más infantil. Para finalizar, decoramos como un rincón de la habitación, agregando parte de nuestra esencia con nuestros peluches, juguetes y dibujos de nuestra propia infancia.



30 | Título Trabajo Transversal



Cuadro central

Como fue mencionado anteriormente, el cuadro era nuestra herramienta para reflejar los “pisos/etapas de la identidad” de nuestra casa, pero no queríamos hacer una pintura de una casa de manera literal, sino fusionar estos “pisos”. En lugar de crear una habitación para cada etapa, lo cual puede llegar a dar una idea errónea del proyecto, no queríamos que se pensara que la identidad era algo diferente en cada etapa como mencionamos anteriormente, creamos una composición que juega con los diferentes personajes de la pintura entendiéndose como una misma que va creciendo. Para esto utilizamos nuestras fotografías y de nuestros familiares, como referencia para crear el cuadro.

Sobre las referencias utilizadas, vamos a indagar un poco más. Se pueden ver varios objetos con simbolismo, en la primera fase, la infancia, contiene colores alegres y un ambiente de naturaleza, debido a que cuando eramos niños se dice que la vida era más alegre, no llena de preocupaciones, y era la etapa que más estamos asociados con la naturaleza; podemos ver a los personajes de esta etapa jugando con manzanas, estas simbolizan el pecado, los niños están jugando con estas porque todavía no saben diferenciar el bien con el mal.

Entre esta etapa y la adolescencia, se encuentran unos arbustos, simbolizan el sentimiento de que cuando estamos pequeños realmente no vemos lo malo de la vida, solo estamos preocupados por jugar y ser felices. En la adolescencia encontramos a una chica dentro de una bola disco, esto hace referencia a la frase mencionada anteriormente del libro “*Demian*”, nuestra interpretación fue que la chica está saliendo de ese mundo, el mundo siendo ese ambiente de fiesta, las experiencias sociales, lo “prohibido”.

Las dos calaveras a los costados están inspiradas en la obra de Antonio

García Villarán, cada una representando un arquetipo de personalidad, por eso las diferencias de color, una persona y el otro sombra, reflejando así la dualidad especialmente en la etapa de la juventud, lo bueno y lo malo.

En la parte alta del lienzo encontramos a varios personajes, el que hace referencia a la obra de Fernando Sánchez Castillo, significa que el tiempo especialmente no te brinda sabiduría, otro personaje representa el sentimiento que ya en esta etapa de la vejez, realmente no nos importan las opiniones o ridiculizaciones de los demás, por último el personaje con cabeza de pez simboliza el subconsciente, las emociones, la intuición, es la emoción tratando de emerger de la consciencia. En la cena donde se encuentran estos personajes, podemos ver un hombre tumbado y sobre él un pájaro, esto simboliza a Abraxas, alguien ya mencionado, la unión de lo bueno y lo malo, algo que antes en la etapa de la juventud se veía separado. Esta unificación se debe a que en nuestras últimas etapas ya aceptamos todo lo bueno y lo malo de nuestra personalidad.





Resultados Transversal

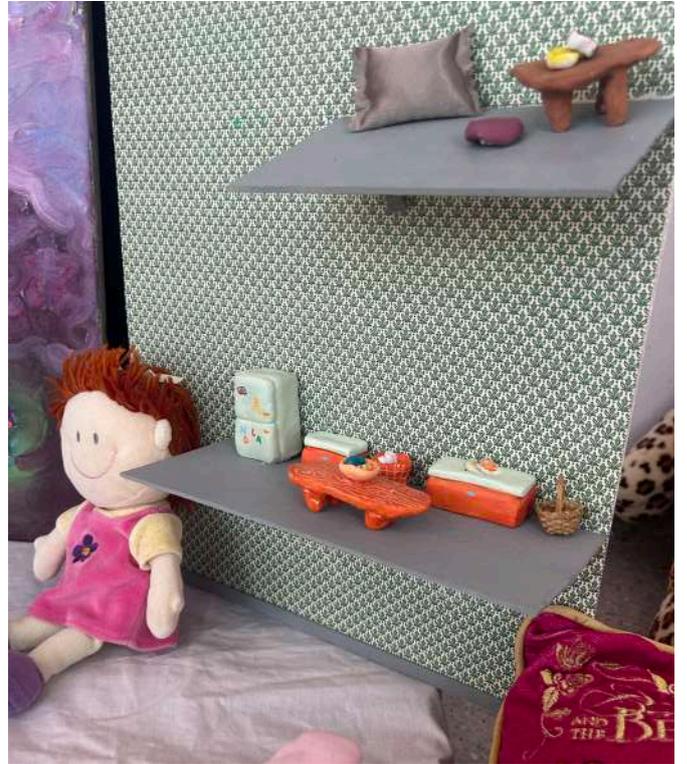
Gracias al presente trabajo tuvimos la oportunidad de poner en práctica las diferentes técnicas aprendidas en las asignaturas (Tecnologías de la imagen, escultura, fundamentos del color y la pintura, fundamentos del dibujo, historia y teoría del arte moderno) definiendo de esta manera la transversalidad originada de los aprendizajes. Dicho proceso nos permitió experimentar las diferentes técnicas y plasmar nuestros pensamientos a través de la elaboración de nuestra casa de muñecas. Durante el desarrollo de esta actividad se evidenció una manera práctica de englobar las técnicas y especialidades de cada asignatura. Pudimos crear una visión compartida para el proyecto y con la asesoría de los profesores trabajamos como equipo para materializar el objetivo común que era plasmar la evolución de la identidad a través de las etapas de la vida por medio de la elaboración de la casa. Como equipo y gracias a la visión compartida logramos colaborar explotando la innovación del pensamiento de cada una de nosotras y fomentando la creatividad que se pudo evidenciar en el diseño de cada factor tales como el diseño de la casa, el diseño del cuadro, la unificación de ambos, etc. Con nuestro proyecto descubrimos la capacidad individual de cada integrante del equipo y llevamos a cabo todos los procesos gracias a la comunicación efectiva que nos permitió un trabajo en equipo sólido donde se respetaban las ideas y capacidades de todas. Estamos muy orgullosas del camino que tomamos durante la planeación y elaboración de este proyecto que fue posible gracias al grado de responsabilidad que cada integrante aportó colocando siempre en primer lugar tanto la suma de esfuerzo como los conocimientos adquiridos para el logro de los objetivos planteados. El proceso de toma de decisiones fue siempre en modo colaborativo y lo más

importante es que queríamos expresarnos a través de las diferentes técnicas en la elaboración del proyecto pero nunca dejamos a un lado la consulta y el respeto de las ideas. Un aspecto importante de resaltar, es que como equipo seleccionamos un buen objeto representativo para darle sentido a las ideas y plasmar el tema; en este sentido, la infancia tomó un papel principal en el proyecto y a través del cuadro representamos de una manera original y creativa las diferentes etapas de la vida. Cada parte del cuadro tiene una etapa que representar y a la vez entre ellos hay una interconexión auténtica que le da sentido al recorrido que hace un ser humano en la vida. No podemos dejar de mencionar lo satisfactorio que fue para nosotras como equipo de trabajo tomar una idea sencilla y elevarla a un nivel creativo y original lo que nos llena de orgullo ya que pudimos reflejar los aprendizajes adquiridos y las técnicas practicadas.

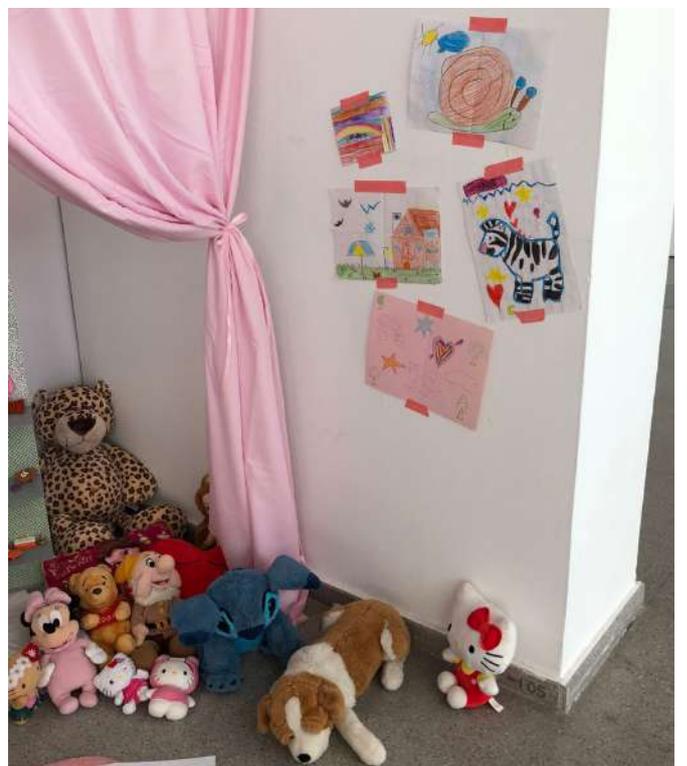












Bibliografía

Galería Antonio García Villarán. *Obra: Pinturas y dibujos del reconocido artista plástico Antonio García Villarán*. <<https://galeria.antonioarciavillaran.es>> [Consulta: 25 de mayo de 2024]

Gifre, M., Monreal, P. y Esteban, M. (2011). *El desarrollo de la identidad a lo largo del ciclo vital*. Un estudio cualitativo y transversal. *Estudios de psicología*, , Vol. 32, No 2, 2011, págs. 227-242 <<https://www2.udg.edu/Portals/92/ecis/desarrolloidentidad.pdf>> [Consulta: 19 de mayo de 2024]

Hesse, H, (1919). *Demian: Historia de la juventud de Emil Sinclair*. Alianza editorial.

Museo Nacional del Prado. *Tríptico del Jardín de las delicias*. <<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/triptico-del-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>> [Consulta: 11 de mayo de 2024]

Navarro, L. y Meleán, R. (2023). *Vinculación interdependiente entre identidad personal y creación artística*. SAPIENTIA: Ciências Sociais, Humanas e Engenharias, Vol. 9 (1).

Porta, A. (2014). *La construcción de la identidad en la infancia y su relación con la música. un acercamiento a través del análisis cualitativo de los medios*. España: Dedic. Revista de Educação e Humanidades, No. 5, 2014, págs. 61-76.

Tegenboschvanvreden. *Fernando Sánchez Castillo*. <<https://www.tegenboschvanvreden.com/artist/fernando-sanchez-castillo/>> [Consulta: 25 de abril de 2024]