



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Dibujo

Título:
Caja de Arena

Tema:
Exploración, reconstrucción y resignificación de juguetes y lugares de la infancia
recreados virtualmente en 3D

2022

Buttari, Matias Emanuel
DNI 40768650
Leg. 78108/0
Tel: 221 317-8692
E-mail: matiasemanuelbuttari@hotmail.com
Director: XXXXX XXXXXX

Resumen:

Dentro de un análisis sobre mi pasado, se encaminó este trabajo de grado a una síntesis simbólica de elementos con significativo peso en mi tránsito por mi primera escuela primaria, para producir un nuevo relato resignificado desde una visión presente.

Se elaboraron así nuevos discursos apelando a lo nostálgico a través de cinco ilustraciones realizadas con estos elementos en un entorno virtual con modelos 3D e impresas a gran tamaño.

Palabras clave:

memorias; colegio; carga simbólica; juguetes

Caja de Arena

<<Y es que en toda acción hay olvido, de igual modo que la vida de todo organismo no sólo necesita luz sino también oscuridad. [...] Es posible vivir casi sin recuerdos, e incluso vivir feliz [...], pero es completamente imposible vivir en general sin olvidar.>>

Friedrich Nietzsche (1874)

Historia

Un aspecto clave para entender todo el desarrollo de mi trabajo de grado, es el contexto que la atraviesa, remontándose a recuerdos recuperados durante la elaboración de la tesis.

Memorias de San Gregorio

Mi niñez estuvo plagada de lugares diferentes. El mundo a mi alrededor era una vorágine de espacios, caras, amigos e idiomas. Si bien nació en Argentina, a los tres años mis padres me llevaron a vivir a Italia. Allí nos establecimos en Bari por un tiempo. Luego nos mudamos a Verona, en un pequeño pueblo llamado San

Gregorio. Esa fué, por unos breves años, la primera vez que sentía que mi vida se asentaba en algún lado.

Fuera de casa mi único contacto con el mundo era el colegio primario, el llamado *Anna Frank*. Allí forjé los primeros y profundos lazos sociales de mi vida. Sin embargo, un día recibí la noticia: Tenía que volver a Argentina. Mi respuesta fué el llanto. Una tormenta invadió mi alma y, mientras yo tomaba vuelo en un avión de vuelta a mi país, sepultó en lo más profundo todos aquellos recuerdos de aquel lugar con el que soñé que iba a ser mi hogar permanente: los juguetes, las amistades, las experiencias y aquel colegio primario: el *Anna Frank*.

Vestigios en las profundidades

En el desarrollo de este taller de producción, me propuse volver a indagar en este recuerdo ya mohoso, decrepito y en ruinas en lo profundo de mi memoria. Mi primer acercamiento fué crear composiciones virtuales en 3D con el programa Blender. En estos primeros trabajos se ve el uso de recursos simbólicos muy universales y no tanto personales. En mis primeras composiciones se podía ver al Coliseo y al David derruidos en el fondo del mar. Sin embargo, para apuntar a un aspecto más personal, decidí trabajar con una figura mucho más significativa para mi, como lo fue *Anna Frank*.

Durante el primer cuatrimestre trabajé en una recreación virtual fiel al colegio. Para ello empleé el Street View de Google Maps para recrearlo desde todos los ángulos. Copié la textura de las paredes, el color de la pintura, las tejas, las puertas, las rejas, etc. pero con un detalle: el colegio si bien hoy día está en funcionamiento, lo representé como un edificio abandonado y derruido, ubicado en un ambiente oscuro y denso, con una iluminación tenue y sombría. Esto acentúa una visión más personal y hasta onírica del lugar. Podría ser perfectamente un edificio asentado al final de un callejón viejo, nunca más transitado en el subconsciente de alguien y perdiéndose en el olvido.

La idea de profundidad y abandono me llevaron a la idea a cubrir el suelo del colegio en arena, como si fuera una ruina marítima. Y sin darme cuenta, al verlo desde la distancia, las paredes que delimitan el terreno del colegio en conjunto con la arena dió forma a una nueva idea. El colegio parecía verse inmerso dentro de una caja de arena, una caja de arena en donde juegan los chicos. Una en donde jugaba yo.

Obras

Aquella nueva figura de la caja de arena fué el disparador para poder construir una serie de ilustraciones componiendo elementos del fondo con diversos juguetes. Estas composiciones terminarían siendo gigantografías de lona de dos metros de alto.

Arenero

Con las posibilidades que me permite este medio virtual, empecé a recorrer ese espacio recreado en *Blender* y me di cuenta de que es posible recrear la visión de un niño exagerando las dimensiones del lugar, haciendo sentir que ese espacio, desde el punto de vista de un espectador, es gigante.

Luego comencé a distinguir ciertos lugares de ese colegio, ciertos espacios que por algún motivo u otro, dejaron recuerdos. Algo quedó ahí hundido. Pero ¿Cómo sacarlo a flote? Estando frente a una caja de arena, retomé la idea del símbolo universal, pero trabajando simultáneamente en el uso de elementos con una carga personal, en la cual estos dos valores (universal y personal) pudieran convivir y crear un nuevo discurso. Y el mejor elemento para poder sacar a flote esta carga de significado fueron los juguetes. Y así es como surgió la primera imagen de la serie (Figura 1).

De esta búsqueda, el resultado fue la primera ilustración de la serie, el *Anna Frank*, en su casi fatal estado, llevando el paso del tiempo encima, conviviendo con los juguetes típicos que uno encontraría en una caja de arena. Así el espacio complementa este valor simbólico universal con una idea de un recorrido personal y biográfico, asentándose en el lugar de ese colegio como un lugar de juego, de recreo, en el que la experiencia de la niñez descansa entre los juguetes y el mohoso y derruido edificio escolar.

Entrada al Anna Frank

Para dar introducción a la inmersión dentro de las siguiente cuatro obras, que mejor que empezar con una obra que nos deja en la entrada del colegio. En esa entrada sucedieron muchos eventos que particularmente recuerdo fueron de juego, conflicto, socialización, etc. Se empezó a crear ahí un ambiente muy familiar para mí. Y un objeto que también me lleva a esa idea de familiaridad, de lugar transitado frecuentemente son los molinetes. Por alguna razón, yo estaba fascinado con los mismos y era muy común que en mi colegio, en la casa de mis vecinos, etc hubiera molinetes.

Es decir, la carga simbólica presente en el molinete consensa, por un lado, un valor de cotidianidad que se emparenta de la misma manera que la entrada del colegio, suficiente como para construir un relato de familiaridad, periodicidad y hasta rutina sobre un espacio que transitaba casi todos los días, como lo era ese lugar. De ahí se dió a luz a la segunda imagen de la serie (Figura 2).

Por otro lado, existe un sistema de descodificación semiótica más universal conviviendo dentro de los elementos presentados en esta imagen como en el resto de la serie. Objetos como un molinete, raído, en el suelo, falto de vida, de movimiento, genera una connotación de un tiempo que quedó atrás, cristalizado en

el tiempo, construyendo un valor nuevo con esta fusión de ambos procesos de síntesis simbólica.

Ranger rojo

Un lugar de la escuela que me llevó a hacer una de las obras más destacadas de la serie es en la entrada secundaria del colegio, ubicada al otro extremo del frente del mismo. Allí era común jugar y repartirse el rol de “power ranger”, y el color que tocaba solía reflejar un rol social dentro del grupo. El power ranger rojo era el puesto más deseado y es entendible el por qué. Allí subyace toda una fantasía de poder, de toma de liderazgo y de ser el centro de atención dentro de ese espacio social en el que se da el juego.

Mi papel acá, sin embargo, estaba siempre al margen. Había una cierta comodidad en ser power ranger verde o azul, y nunca una posición de poder, hasta que un día, de pura casualidad, me tocó tomar el papel de líder, de ranger rojo. Esa fue mi primera sensación de empoderamiento hasta donde recuerdo. La primera vez que sentí que las cosas estaban bajo mi control y, sin embargo, ese peso no lo soporté. Hubo un quiebre de como socialmente había sido educado y lo que era tomar en mis manos una responsabilidad que no me correspondía. Así que lo solté, quedando ese cargo olvidado, en el suelo, frente a la escalera de esa entrada secundaria del *Anna Frank*. (Figura 3).

En ese juego se evaluó una posición a la que siempre estuve marginado y de la que por esta misma retroalimentación social, sentía que no merecía. Un síntoma de que yo no podía tener control de mi vida, porque estaba a merced de los designios de mi familia quienes me llevaban de un lugar a otro, país a país, ciudad a ciudad, colegio a colegio, sin sentir que pudiera tener un espacio propio.

Es por esto que un viejo juguete que tenía de un power ranger rojo, como un símbolo, en todo caso, universal de poder, se encarnó en un ícono tanto personal como el de toda esta producción, siendo también la cara de la promoción de la tesis en redes sociales. Todo esto por el hecho de que el estar escribiendo este fundamento es síntoma de haber tomado mis propias decisiones sobre mi vida, mis estudios, mis lugares y mi futuro, como si hubiese vuelto al mismo lugar a recuperar algo que no quise tomar en su momento: el empoderamiento, el papel de un power ranger rojo.

Cadáver de un toro

Cuando era chico, uno de los juguetes más importantes que tenía era el de un toro robótico que podía disparar canicas a través de un mecanismo de resorte bastante sencillo. Fue mi posesión material más querida hasta que en cierto evento traumático de mi vida me vi presionado a tener que echarlo a la basura.

Volviendo al trabajo de la tesis, esta trayectoria que parecía estar tomando el trabajo, entre los juguetes abandonados, los recuerdos y los lugares simbólicos de

Anna Frank, para la siguiente composición busqué contar una historia utilizando el toro y una canica sobre un lugar emblemático del colegio.

En la parte trasera del mismo se encontraba un armario cerrado con candado. Entre los chicos se rumoreaba cosas como que había un cadáver dentro o incluso un monstruo. Entonces un día, entre el espacio que dejaba entreabierto aquel depósito, asomé a ver una figura que, por sugestión y para mi disgusto, mi mente la leyó como la de un cadáver. Este hecho lo decidí explotar para configurar un nuevo relato con el toro robótico, atrapado dentro del armario, como una vaga figura apenas reconocible, invitando a que te acerques a él. (Figura 4).

En este trabajo hay una elaboración dentro del lenguaje de signos mucho más elaborada, tomando figuras como el armario, la canica, la invitación de esa figura oscura, construyen todo un relato simbólico que convive con una expresión mucho más personal de la carga que tienen esos elementos representados.

Salida de emergencia

Otro de los lugares emblemáticos del *Anna Frank* era su escalera de incendios. Quien haya estudiado en esa escuela no podría no recordar los simulacros de incendio rutinarios en el colegio. De esa misma forma, entretejiendo todavía más la idea de dejar recuerdos, juguetes atrás, salió a la luz con el aporte de los docentes que sobre esta escalera se refuerce la idea de algún objeto que quedó atrás durante el escape del colegio.

Puesto que mi vuelta a Argentina fue improvisada por motivos urgentes, en cierta medida, busqué conjugar esta idea con algo que haya quedado atrás en Italia y se haya perdido durante todo ese frenesí, como lo fue un juego de ajedrez que nunca más se pudo recuperar. A su vez, parte de la carga disuasiva dentro de los códigos semióticos radica en el abandono de toda tranquilidad, toda templanza que pueda simbolizar el tablero de ajedrez y sus fichas completamente desperdigadas al abrazar la desesperación y la urgencia por volver a Argentina. (Figura 5).

Es este mismo concepto lo que convierte a esta obra como el cierre, el final del recorrido. Mi último episodio en Italia y el último de la serie.

Conclusión

Todo este trabajo buscó retomar muchos espacios y juguetes de mi niñez y ponerlos en diálogo para construir un nuevo discurso a modo de un trabajo de introspección donde formar diálogos con elementos que en principio portan una carga simbólica que produce una decodificación semántica más universal en tanto a su significado cultural, mientras que todas tienen en común una misma idea personal mi experiencia de vida dejada atrás.

Siendo un recuerdo, el recuerdo de un niño, también es importante no olvidar la perspectiva de ese recuerdo. Uno cuando es niño ve todo mucho más grande de lo que realmente es. Es por ello que en la resolución final, decidí potenciar la idea de inmersión dentro de un espacio semejante para potenciar este discurso. Allí está

el propósito de que estas impresiones midan lo que miden, es decir, dos metros de alto y uno de ancho, y están dispersas sobre todo el espacio de exposición. Es importante acrecentar este diálogo entre el espectador y la obra, para poder acompañarlo adecuadamente en un viaje a lo más profundo de mis recuerdos.

Imágenes



Figura 1. *Arenero*

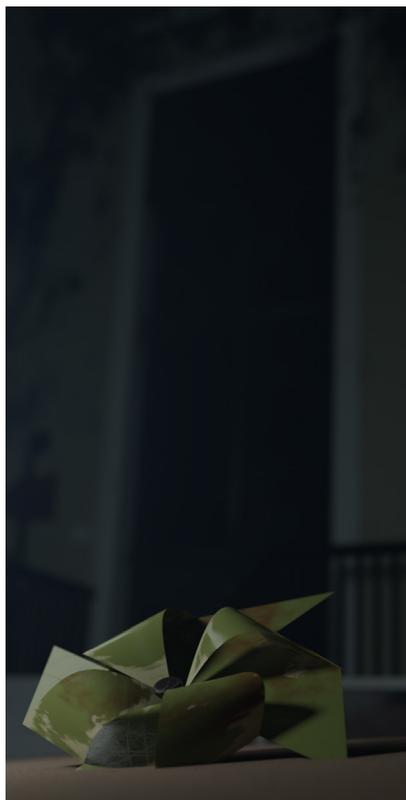


Figura 2. *Entrada al Anna Frank*

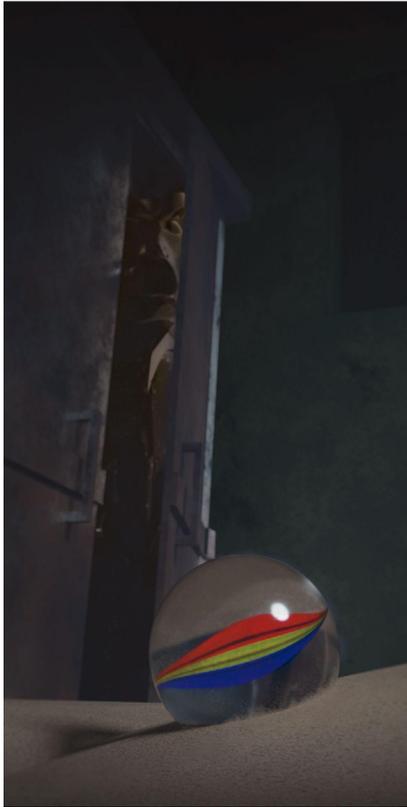


Figura 3. *Ranger Rojo*



Figura 4. *Cadáver de un Toro*

Figura 5. *Salida de Emergencia.*

Referencias Bibliográficas

Eco, Umberto. (1974). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Recuperado de <http://www.semiologia-cbc-distefano.com/bibliografia/unidad-1/complemetaria/Eco-1978-La-estructura-ausente.pdf>

Nietzsche, Friedrich (1874) Sobre la utilidad y los prejuicios de la historia para la vida. Capítulo 1 (pp. 35-48). Recuperado de <https://documentaliablog.files.wordpress.com/2019/02/nietzsche-friedrich.-sobre-la-utilidad-y-los-perjuicios-de-la-historia-2004.pdf>