

NIRE AMA ERROMAN HIL DA

/MI MADRE HA MUERTO EN ROMA

Mediante esta trabajo se ha tratado de reinterpretar la obra MI MADRE HA MUERTO EN ROMA de Iratxe Jaio y Klaas von Gorkum. Tal y como se analizó en el abstract previamente entregado, se ha entendido la obra como una contextualización de la Roma de la época del emperador Octavio Augusto. Se mencionaba el concepto de "economía artística", puesto que los artistas trataban de expresar de una manera muy simple y eficaz diferentes aspectos socio-culturales. Los dibujos de la obra original muestran diferentes pilares de la sociedad de la época, como la religión, la muerte, la familia, la guerra, la educación, el sexo, la educación, la ciencia...se puede llegar a adquirir una idea global completa gracias a ellos. En esta nueva versión se ha tratado de **actualizar** sus formas, tanto en su **producción** como en los **conceptos** que se han querido transmitir. Partiendo de la base de entender la obra como una gran exposición de lo que sería Roma en aquella época, se ha tratado de recrear el reflejo de la sociedad Romana actual, lo que inevitablemente nos lleva a crear una obra más universal, debido a la gran globalización que vivimos en estos tiempos.

Centrándonos primero en la fase de **concepto**, se ha trabajado en identificar los aspectos básicos que componen la sociedad actual, intentando buscar el contraste con el objetivo de complementar una obra con la otra. Tras una etapa de reflexión e investigación, se ha llegado a la conclusión de que se tratarán de representar los siguientes aspectos:

Gastronomía

Se ha seleccionado la gastronomía ya que es uno de los aspectos más predominantes de Italia. Es la cocina más famosa de la tierra, por lo que indudablemente debía estar entre los rasgos seleccionados. El elemento a representar será un *fusilli*, un tipo de pasta muy conocido.

Comunicación

En cuanto a la comunicación, la revolución sufrida ha sido mundial. No podemos entender nuestra sociedad actual (Romana y no Romana) sin smartphones. Las relaciones interpersonales y su desarrollo ha cambiado radicalmente, por lo que se ha decidido representar un *mensaje de whatsapp*, escrito en italiano.

Deporte

Italia es un país históricamente ligado al fútbol. En Roma en concreto, cuentan con el equipo "Roma", conocido por todos los aficionados. Además, aparte de ser una actividad

deportiva, existe un gran mercado ligado al negocio del deporte. Por ello, se usará la figura de un *balón* como representación.

Moda

Otra industria afincada en Roma es la de la moda, presente también en el resto del país. La moda italiana es un icono mundial, y marca tendencias que se expanden a otros países. Se usará la figura de unas gafas *Ray-Ban*, que aunque tengan origen estadounidense, actualmente pertenecen a la empresa italiana "Luxottica".

Transporte

Cualquier persona que visite Roma sabrá rápidamente cuáles son los vehículos más típicos de la ciudad. Fiats, Smarts, Minis y Vespas. Su reducido tamaño resulta muy útil para moverse por las estrechas calles de la ciudad. Se usará una *motocicleta Vespa* para expresar el concepto.

Turismo

Sin duda es una de las ciudades más visitadas del mundo, ocupa el puesto número 14. Gracias a la historia que guarda a sus espaldas miles de visitantes se desplazan a la ciudad todos los días del año. Como rasgo distintivo de este aspecto, se usará una cámara *Go-Pro*, muy típica en los últimos años.

Una vez decididas las figuras, se ha procedido a su desarrollo. Entramos en la fase de **proceso**, partiendo del hecho de una transformación de 2D a 3D. Se están encontrando nuevos horizontes en la manera de expresarse, abandonando el papel para trasladarse a diferentes plataformas. Es una revolución vivida en la comunicación (de cartas a mensajes virtuales), arte (de cuadros a trabajos gráficos)... Se han querido reflejar las tendencias de esta nueva sociedad en el "modus operandi" de la misma obra también. *Los dibujos abandonan el papel en busca de nuevas formas de "ser"*. En conclusión, se ha hecho uso de las nuevas tecnologías, como la impresión 3D. En algunos casos se ha partido de archivos de libre uso, y otras han sido creadas desde 0. En ambos casos se ha usado el programa "Rhinoceros" para modificarlas y ofrecer un aspecto unificado. Una vez obtenido el archivo correcto, se han creado mediante fabricación aditiva. Como resultado se han obtenido seis figuras.

Finalmente, se han colocado cada una en un pequeño "cuadro", recordando a la disposición de la obra original. Las figuras se han sujetado mediante alambres, haciendo que "leviten" sobre sus pequeños lienzos. *Las piezas quieren salir del lienzo, sumergirse en nuevas dimensiones*. Los lienzos se han colocado sobre una base oscura, que emularía la mesa donde estaban colocados algunos de los dibujos de la obra original.