



Universidad del Cauca

UN VIAJE DE TRES MESES:

EDWARD FERNANDO CERQUERA

UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE ARTES PLÁSTICAS
ARTES PLÁSTICAS
AGOSTO DE 2017.

UN VIAJE DE TRES MESES

EDWARD FERNANDO CERQUERA

Director:

DUBERNEY MARÍN

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE ARTES PLÁSTICAS

ARTES PLÁSTICAS

AGOSTO DE 2017.

Introducción	1
Capítulo I: sobre los referentes artísticos.....	3
Zdzislav Beksinski.....	3
Voka.....	6
William Kentridge	9
Capítulo II: Sobre semiótica y su relación con el arte	11
El arte como lenguaje transgresor.....	11
Artes visuales, lenguaje y semiótica	14
Lo simbólico en el arte.....	16
Estética de la recepción y los vacíos interpretativos.....	17
Conclusiones para volver a la idea de un arte cotidiano.....	18
Capítulo III: Lo ominoso del mundo onírico	21
El arte y la dimensión onírica	21
Sobre el concepto de lo ominoso y su relación con el arte	25
La metáfora visual y su alteración de sentido.....	26
Capítulo IV: Sobre composición y proceso artístico	28
Técnica de Acuarela.....	28
El storyboard y la meta-imagen	29
Proceso de producción	30
I. Búsqueda de concreción artística.....	30
II. Elaboración de bocetos y concreción de secuencias.....	38
III. Estructuración de las animaciones	39
IV. Proceso de animación y transición.....	42
V. Proceso de postproducción	44
Bibliografía	45
Anexo.....	47
Anexo 1. Narrativa del storyboard.....	47

Introducción

“Un viaje de tres meses” es la culminación de un proceso artístico que comenzó hace 4 años aproximadamente. Se dio lugar a partir de un fuerte accidente que tuve, que si bien no causó un estado de coma, sí produjo en mí una alteración de la realidad. Durante este suceso y trance, pude ver formas, paisajes, colores, situaciones, personajes y criaturas fuera de lo común, además de una disfunción de la temporalidad, pues puedo asegurar que incluso un minuto podía transformarse en una hora.

El proceso artístico se centra precisamente en esto: las visiones de mundos y lugares en donde la realidad no se distinguía de la ficción, en donde un minuto transcurrido era, en mi mente, más largo y permitía desarrollar historias alternas que observaba o vivía, y que no siempre estaban dentro de mi comprensión. Eran estados entre lucidez y somnolencia; entre el dolor y la agonía del accidente y las visiones que transcurrían en mi mente.

En la creación de la imagen, se hizo énfasis en la re-creación onírico-metafórica del evento a partir de la técnica de la animación de historias o relatos. La técnica de la animación me permitió tomar el evento del accidente como método de trabajo donde podía dibujar de manera compulsiva y de esta manera, todas las visiones que podía recordar durante el trance del accidente, se fueron convirtiendo en un argumento estético-plástico para expresar de manera muy emotiva y singular la construcción de mi proyecto de grado. El trabajo de ir animando los dibujos cuadro a cuadro me llevo paulatinamente

a interesarme por las teorías de la imagen del cine, la animación y el video, todo esto apoyado por el elemento literario de construcción de historias y relatos.

A partir de la experiencia de recordar lo sucedido durante mi estado de trance, pude ir entremezclando la realidad, el sueño, la fantasía y lo fantástico. La rutina diaria o método tras el accidente consistió en realizar composiciones (dibujos y pinturas) apenas despertaba, plasmando con tintas y aguadas lo último que recordaba de cada sueño o visión. Con el paso del tiempo, las imágenes se convirtieron en historias, algunas de las cuales formaban y terminaban en varias viñetas, mientras otras lo hacían en una sola imagen. Incluso hubo algunas que no tenían ni comienzo ni fin o eran simplemente aleatorias.

Esta especie de diario de sueños, recuerdos y visiones a partir de bocetos rápidos me ayudo de cierta manera a prestarle más cuidado y atención a proyectos más elaborados, con más tiempo de trabajo y más calidad de detalle; con ello me refiero a tratar de elaborar con más exactitud el mundo de sueños que surgió a raíz del accidente.

Nunca pensé que un hecho tan fortuito como un accidente pudiera detonar en mí un potencial tan emotivo para crear una propuesta plástica que terminara como proyecto de grado.

Considero que el arte consiste en la creación de un lenguaje mediante el cual se expresa la emocionalidad interna. Por ello, una obra debe contener la expresión sincera de la experiencia propia, una especie de catarsis que puede volverse poesía a través de la

imagen. Con esto como base se puede construir una obra que refleje el estado personal y emotivo del artista y que llegue al espectador mediante un lenguaje visual de símbolos.

Siendo así, considero que la expresión de un hecho vivido, que en lo personal representó un cambio sustancial en mí vida marcando un antes y un después, puede convertirse en una obra de arte al plasmarla mediante unas estrategias formales, teniendo en mi caso como base, técnicas como la pintura, el dibujo y la animación.

Capítulo I: sobre los referentes artísticos

En este capítulo hago una pequeña reseña sobre algunos referentes que han influenciado sobre mi trabajo de investigación - creación.

Zdzisław Beksiński

Fue un pintor que tomo elementos de los surrealistas hasta desembocar en su estilo realista fantástico cuya vida y obra me inspiraron de una u otra forma. Sus pinturas mostraban el mundo onírico que tenía en la mente y que lograba plasmar con tal detalle, que incluso podría decirse que uno se transportaba dentro de sus pinturas. La representación de sus sueños fue algo que me llamó mucho la atención; no sé qué tan cierta sea una historia acerca de él y un accidente que tuvo en las vías de un tren, que lo llevó a estar en coma. Por mucho tiempo creí, aunque sin confirmarlo, que este mundo de

pesadilla que él creó, surgió a raíz del accidente, y después de deambular por los confines de su mente pudo expresar este mundo onírico en sus pinturas, al despertar.

Beksinski trabaja el estilo de realismo fantástico en sus pinturas. En sus palabras: “deseo pintar de la misma forma como si estuviese fotografiando los sueños” (Romero, 2011). Por ello, rehusó ponerle nombre a sus pinturas e incluso dar una interpretación de algunas; siempre decía que sus obras eran mal interpretadas, pues tenían un elemento algo optimista. Sus obras contenían elementos simbólicos de visión apocalíptica y de gran detalle, con paisajes llenos de cadáveres, figuras deformes o grandes desiertos.

Para Beksinski su arte se dividía en Barroco y gótico, lo cual se puede apreciar en gran parte de su obra; especialmente, en sus últimos años de trabajo en donde se centró en lo gótico. Su vida personal era algo catastrófica: en 1998 muere su esposa Sofía y un año más tarde se suicida su hijo Thomas; el artista nunca superó esta muerte, pues fue él quien encontró el cuerpo. El día 21 de febrero del 2005 le encontraron muerto en su casa con 17 puñaladas en su cuerpo.

Beksinski nunca participó en la vida artística ni participó en gran parte de sus exposiciones. A pesar de la melancolía de su arte, sus conocidos decían que era una persona agradable y conversadora (Romero, 2011). Aborrecía el silencio y siempre escuchaba música clásica mientras pintaba, adoraba esa música.

A continuación algunas obras destacadas de este artista:



Técnica Pintura al óleo en paneles de aglomerado



Zdzislaw Bekinski The Fantastic Art Of

Técnica: pintura al óleo en paneles de aglomerado



Técnica: pintura al óleo en paneles de aglomerado

Voka

Voka es otro gran artista que me fascinó. Su técnica pictórica denominada por él mismo como realismo espontáneo consiste en "el aumento de un impulso momentáneo, sin reflexión consciente" (Libro de artistas, 2012) que le ayuda a crear sus obras artísticas. Este concepto me llamó mucho la atención ya que es algo que he venido haciendo con mis bocetos cotidianos sin darme cuenta.

En cuanto a las obras de Voka, desde este punto de vista, es posible realizar una descripción significativa de su obra: si uno tiene la oportunidad de ver al pintor mientras está en el acto de creación y ver la experiencia -la inmediatez, la fuerza y la emoción con el que crea sus cuadros- el espectador alcanza a percibir el contenido semántico de ésta.

Voka se inspira en el hecho cotidiano y en plasmar lo que tiene de misterioso y significativo. Trata de captar la esencia de las cosas en su pintura, de la misma forma como si fueran instantáneas, que también atrapan aquello que lo atrae. Se dice que siempre va acompañado de una cámara digital y toma fotos a veces sin enfocar algo en específico. "Estas instantáneas sirven de ayuda para la memoria, como una especie de inspiración, no como una plantilla. Durante el acto de pintar, recuerda una situación particular. ¿Qué fue exactamente lo que despertó sus sentidos?" (Libro de artistas, 2012).

Lo interesante de Voka es precisamente esta capacidad de reacción ante lo imprevisto. "Cada cuadro es un desafío impulsivo que comienza con una primera idea y termina con la pincelada final, y cada pincelada decide sobre la victoria o la derrota." (Libro de artistas, 2012).



NYC,
Técnica: acrílico sobre lienzo
120x250cm/ 47,2x39, 4 pulgadas,



Técnica: acrílico sobre lienzo

Vienna

200x220 cm/86, 61x86, 61 pulgadas

William Kentridge

“los primeros filmes animados que hice fueron hechos bajo el fundamento de intentar salir de un programa en el cual podía ver mi vida apartándose de mí. Así que decidí que tenía que hacer algo que no pudiera encajar en ese contexto, que no llegara a estar en una galería –algo para mi propio interés y placer” William Kentridge (2005)

Kentridge es un artista sudafricano que considera que el arte neo-expresionista y conceptualista es demasiado “críptico y sobre-intelectualizado” además de estar ausente del contexto real del sufrimiento humano (Van Caelenberge, 2008). Frente a esto, en sus obras Kentridge plasma la vida íntima y el dolor de su contexto de forma tal que el espectador de cualquier parte del mundo puede identificarse con ella, siendo esto coherente al hecho de que realizó estudios de Ciencia Política.

Este artista tiene una seducción por el arte figurativo debido a su atracción por el arte dramático y por la característica del ser humano por fascinarse ante la ilusión óptica. En sus obras, la gestualidad y los paisajes son de gran importancia (Van Caelenberge, 2008) pues le permite expresar la carga emocional y el dolor que quiere expresar como parte de su cuerpo. Su obra además se caracteriza por el uso de elementos cotidianos y la referencia directa a lugares y situaciones reales (Artishock, 2013).

Me interesa de Kentridge la relación que establece con técnicas como el dibujo y la animación. Respecto a la animación, utiliza un método de producción a partir de fotogramas: registra cada cambio que realiza, en carboncillo y pastel, en el lienzo que se

van uniendo secuencialmente para darle una percepción fluida a la obra. Se afirma que esta característica de su arte es “la síntesis del dibujo, la escultura y el cine en un solo lenguaje” (Artishock, 2013) con el fin de darle un realismo a la obra, distinto del que puede encontrarse en las representaciones “falsas” (en cuanto a demasiada perfección) de las animaciones de empresas como Disney. En su obra puede percibirse la autoría y el involucramiento del artista en el proceso.

La obra de este artista es para mí fundamental como referente visual pues mi trabajo de grado esencialmente se compondrá por una serie de animaciones que tendrán toda una carga emotiva autorreferencial (en el sentido de que parto de mi propio accidente), pero que puede trascender a crear visiones, sensaciones y atmosferas subjetivas de situaciones ambiguas sobre el horror que soslaya la existencia humana.



Técnica: animación cuadro a cuadro. Soporte lápiz sobre papel

Capítulo II: Sobre semiótica y su relación con el arte

El arte como lenguaje transgresor

Se parte de considerar que el arte no sólo es un acto individual, sino que se inserta en la cultura e interactúa con ella. Mi proyecto, a pesar de que parte de mi propia experiencia sensorial tras el accidente, involucra formas de observación, lenguajes, incluso el hecho social tras el accidente. Es por esto que es inevitable pensar en el arte como la perspectiva expresiva de un artista sobre los hechos que ocurren a su alrededor. Esta visión puede ser crítica o interpretativa; depende de la función que desempeñe la obra. Además, como el arte evoluciona constantemente y reacciona frente a los contextos en que se genera, puede tener ámbitos como el histórico, crítico, expresivo. Para Lotman:

“En el proceso de desarrollo histórico toda sociedad elabora determinadas formas de organización sociopolítica inherente a ella. Y sí para nosotros está clara su inevitabilidad histórica, y si podemos explicar por qué no podría existir una sociedad sin una forma de organización interna, no es considerablemente más difícil explicar la imposibilidad de que exista una sociedad sin arte”

(Lotman, 1987, pág. 9)

A nivel teórico, el arte tiene una intención estética que se expresa mediante lenguajes y códigos específicos (que podríamos llamar símbolos), que diseña cada artista de acuerdo a la sensibilidad que posee y a la adaptación que hace respecto al sistema simbólico en que se encuentra presente en el sistema simbólico cultural (Bruner, 1991).

El pensamiento como artista plástico se basa en que se debe sacar lo que uno tiene dentro (la emoción frente a la realidad vivencial) y exteriorizarlo de la forma que se considera adecuada personalmente. En una pintura o escultura existe el valor que representa para el artista, lejos de que adquiera un juicio de belleza o fealdad dentro del sistema simbólico cultural, aunque siempre considerando que ese contexto simbólico está presente, aunque reconstruido y quizás re-significado en la obra propia. Es decir, si la obra es artística, es comprensible por el público, expresa la visión propia, los símbolos por sí dialogan con el espectador, y la obra puede ser comprendida en su propio contexto.

Me interesa abordar el tema de los estudios sobre la semiología y estudios de la imagen pues considero que mi producción visual se apoya en muchos recursos gestuales, interpretativos y comunicativos que consciente o inconscientemente están implícitas en las imágenes y finalmente en la técnica empelada para un discurso visual. Considero que las imágenes contienen esencialmente un sistema de símbolos.

Este sistema simbólico se discute a nivel cultural mediante los actos comunicativos, que para Umberto Eco (2005) existen entre mecanismos transmisores y receptores, en donde se da un encuentro de códigos y lenguajes que en diálogo pueden establecer una comprensión sobre el objeto estudiado. Dicho acto funciona en dos sentidos: el primero implica una relación A-B, donde A representa al autor y B al lector o espectador de la obra, mientras el segundo implica una relación A-A1, lo cual representa la transformación individual del artista a través del tiempo; es decir, el diálogo existente entre autor y obra, que conlleva a un cambio sustancial en el autor.

A partir de estas concepciones semióticas del arte como lenguaje y código cultural, podemos establecer que su función no sólo es expresiva sino comunicativa: la obra artística crea una relación entre artista, obra y espectador, en donde todos presentan un aporte sustancial que contribuye a todos los integrantes de la relación. Podría añadirse que además de su carácter histórico-cultural (en tanto que asume elementos de su época y los re-significa con valores estéticos específicos), el arte implica un proceso constante de transformación y evolución del artista. Para mi proyecto, esto resulta de gran importancia debido precisamente a que todos los símbolos que pretendo desarrollar en el video corresponden a la dinámica expuesta: una construcción simbólica (un lenguaje basado en la experiencia sensorial del dolor tras el accidente), un diálogo con los sistemas simbólicos culturales (las formas que son familiares para los espectadores), y la propuesta de expresar la experiencia con ayuda de construcciones visuales. Por ejemplo, mostrar lo que puede surgir en un momento de desesperación, sufrimiento o agonía de manera que la obra esté conectada con la realidad cotidiana; en este sentido sería un intento de capturar lo simbólico cotidiano, ponerlo en diálogo con el sistema simbólico presente en la cultura, y expresarlo desde la subjetividad simbólica que he trabajado como artista. En esto consistiría la construcción y evolución de la expresividad del arte: la re-significación constante de mi vivencia, la evolución empírica de formas cada vez mejores de construir los símbolos y las formas expresivas. En suma, el estar constantemente innovando las formas de pensar la realidad y representarla como arte.

Artes visuales, lenguaje y semiótica

El análisis semiótico no se limita, como ya se mencionó, a las formas verbales o escriturales. Existen elementos paralingüísticos que o bien complementan el análisis textual o lo determinan. En este sentido, puede establecerse que hay diferentes tipos de códigos inscritos en una obra determinada, que en el caso del arte visual contiene sistemas de códigos relativos: la composición, el color, la textura, las formas, los espacios, entre otros. La construcción específica de éstos y la dotación de sentido específico corresponde a la caracterización sistémica del autor. Esto quiere decir que el autor funciona como un conjunto de influencias sociales y culturales, así como de hechos particulares y subjetividades que determinan el grado de original de su lenguaje artístico.

Para el trabajo personal, pienso que existen distintas formas de exteriorizar lo que se siente y vive, y que el pensamiento particular que se tiene influye en gran medida. Por ejemplo, al inicio de la creación de las animaciones, la saturación de la imagen impedía observar los cambios del personaje o le quitaban protagonismo. Por ello se me ocurrió limpiar la imagen hasta el punto en que cada dibujo se centraba en un personaje realizando una acción, y al hacerlo resultó tan espontáneo que su simplicidad me cautivó. Por esta misma razón, los bocetos se realizaban en blanco y negro, pues al no haber una amplia gama de colores, el proceso era realizado de forma más rápida, un poco similar a los bocetos que realizaba Constantin Guys (pintor y dibujante francés), sobre los cuales afirma Baudelaire que son producto de un artista que, como hombre en el mundo, ve y se siente parte de él para poder expresarlo poéticamente, pues ve al artista “como hombre de mundo, es decir hombre del mundo entero, hombre que comprende el mundo y las

razones misteriosas y legítimas de todas sus costumbres” (Baudelaire, 2013). Esta opinión de Baudelaire también se amplía cuando afirma que el artista es un constante fascinado con la realidad, que vive embriagado con las impresiones de la vida, que recurre a la cordura de la adultez para volver a vivir como niño. Y por esta misma razón es que en mi evolución artística la riqueza y color de la vida cotidiana me obligó a pintar con cierta gama de colores, y luego a tratar de capturar el movimiento de las cosas, desde la visión particular y simbólica que he desarrollado.

Para Mukarovsky, sin embargo, “debido a su naturaleza sígnica, la obra de arte no corresponde plenamente ni al estado psíquico de su autor en el momento de su creación, ni al que induce en el receptor” (Mukařovský, 2000, pág. 276). Esto quiere decir que la obra posee una existencia propia que, si bien posee elementos vivenciales y personales del autor, puede por sí misma denotar cuestiones que trascienden tanto al autor como al espectador. Entonces, si bien es el autor el que establece los códigos mediante los cuales va a expresar su visión estética, no toda su intención artística es consciente, y por ello la obra podría decir cosas que incluso el artista no había desarrollado.

Por este motivo, en mi trabajo técnico, la conjunción entre la animación y la pintura puede establecer una movilidad de la obra que pueda reflejar una experiencia estética así como las percepciones específicas y las formas representacionales (el lenguaje) de un artista, pero al tiempo alimentarse de las múltiples percepciones de los espectadores, y construirse a sí misma como obra que tiene sus propias verdades y dinámicas. Por esto podrá observarse que el tiempo cíclico, que esta implico en las animaciones que realizo, cumple una función vital, pues remite a la sensación particular y

al tiempo que crea una percepción casi de incomodidad que mueve al espectador hacia un estado emocional particular.

Lo simbólico en el arte

Como se mencionó anteriormente, el arte se constituye a partir de la visión simbólica de un artista y de su representación mediante un lenguaje y ciertas técnicas de composición. Esto es importante debido a que el arte nunca es una copia directa de la realidad, sino una representación mediada: una fotografía, por ejemplo, así represente una escena estática, es influenciada por los diferentes enfoques, matices y ángulos que un autor desea mostrar. El sistema simbólico es algo que posee el hombre y que está en un intermedio entre la dinámica de recepción y emisión, y no está limitado al arte. En sí, toda experiencia humana se convierte en una construcción simbólica en tanto el hombre posee un deseo e interés de atraparla, significarla y comunicarla. Esto influencia en gran medida a la obra, pues está en directa dependencia de los sistemas simbólicos generalizados a nivel cultural y social (Cassirer, 1967) .

"... el arte es la expresión de su tiempo, estas convicciones podrían conducir a la conclusión de que el artista tiene no sólo el derecho, sino hasta el deber de abandonar todo autocontrol. Si los arranques resultantes no son bonitos de contemplar, es porque nuestra época no es bonita en absoluto. Lo importante es hacer frente a estas crudas realidades para así, al enfrentarlas, poder establecer la severidad de nuestra enfermedad" (Gombrich, 1995)

Estética de la recepción y los vacíos interpretativos

La unidad de cohesión y coherencia de una obra es, para Ricoeur, el concepto de intriga: si se parte de que toda acción acontecida puede narrarse, la historia tiene una base narrativa similar a la del relato, en tanto requiere una comprensión (organización y calificación de acontecimientos) previa a la composición. La intriga es el elemento estructurante de estos elementos en tanto da cohesión y coherencia entre las acciones y es susceptible de interpretarse. Ricoeur la plantea en términos de una “puesta en intriga” en tanto da un carácter de inteligibilidad al relato; es una forma de comprensión.

Para las animaciones que he desarrollado en formato de videos cortos, esta puesta en intriga juega un papel fundamental porque se busca recrear una experiencia fragmentaria en un producto artístico fragmentario. Esto no implica que el sentido sea complicado de entender o que requiera algún bagaje conceptual por parte del espectador. Por el contrario, lo que se busca es recurrir a las emociones fundamentales de cada persona, y hacerlas revivir o que se hagan presentes.

Sin embargo, esta supuesta cohesión, si se une con una visión estructural, no es total. Existen vacíos de sentido que se llenan constantemente; es decir, hay elementos indeterminados en la obra que no son universales y que pueden significar distintas cosas dependiendo precisamente de la visión del observador. Para Ingarden, el momento de la lectura de la obra de arte implica una concreción del significado. En coherencia con las ideas ya planteadas por Ricoeur, esta concreción depende del contexto (mundo de la vida) desde el cual el observador se establece. Dado que tiene una característica artística, se

transforma en un objeto estético que sale de la cotidianidad y lleva a pensar en sensaciones y potenciales imaginaciones que van más allá de lo plasmado (Ingarden, 1989).

Conclusiones para volver a la idea de un arte cotidiano

A manera de primeras conclusiones puedo resumir los siguientes puntos, que son tanto producto de mi experiencia artística, como de la formación académica recibida y el producto de lecturas y observaciones sobre la realidad del arte hoy:

- *El arte es una expresión transgresora de la realidad.* Es decir, permite expresar cosas que el lenguaje común no puede decir. Además, permite crear nuevos códigos o símbolos propios del artista, que se convierten en las herramientas de creación.
- *Existe una relación entre la cultura y el arte.* El artista no crea cosas de la nada. Aún la espontaneidad requiere de un contexto real y un sistema simbólico (la experiencia viva) que el artista asume como suya y expresa desde su subjetividad.
- *La evolución artística es constante y cambiante, y por ello su forma siempre está en construcción.* Existe una relación entre lo que es el artista, lo que vive y siente, y las formas en que expresa su arte. Un artista debe buscar siempre las formas expresivas que le permitan decir mejor lo que tiene intención de decir. Esa búsqueda nunca termina.
- *El arte debe ser coherente y comprensible.* El arte debe tener un orden, así éste sea desordenado. El siglo XX se caracterizó por los discursos fragmentados que en ocasiones llegaron a ser demasiado abstractos para ser comprendidos. La

puesta en intriga (en este caso, lo cíclico y fragmentado de los videos) cumple una función específica al determinar el cómo va a percibir la obra el espectador. Es un desorden que tiene un fin, y este fin es sensorial al ser el objetivo que la obra de arte reviva las emociones de los espectadores y los acerquen a comprender lo expresado; no es un desorden aleatorio y vago.

Tomo como apoyo para estas conclusiones las tendencias semióticas más relevantes del siglo XX pues a nivel personal se buscaba justificar la posición frente al arte: o sea, definir la importancia de hacer arte con un significado verdadero. En su texto *El pintor de la vida moderna*, Baudelaire, uno de los representantes de un movimiento literario innovador para la época, recalca la importancia de vivir acorde a la época, en el sentido de que todos somos modernos en nuestro tiempo. Elogia la pintura fugaz de Constantin Guys por el hecho de intentar atrapar la cotidianidad en trazos rápidos que permitan observar el movimiento de lo cotidiano, como puede observarse en las imágenes de apoyo. En mis animaciones cuadro a cuadro intento de la misma manera, a partir de trazos rápidos, atrapar los sucesos fragmentados de un pedazo trascendental de mi vida como fue el suceso del accidente que cambio para siempre mi percepción del manejo del tiempo y espacio cotidiano.



Constantin Guys. "The dancers"

Artista

Constantin Guys (1802 - 92)

Obra

The Dancers

Técnica

Tinta sobre papel

O en esta otra:



Constantin Guys. "Carriages and promenaders"

Artista

Constantin Guys (1802 - 92)

Obra

"Carriages and promenaders"

Técnica

Acuarela sobre papel

Capítulo III: Lo ominoso del mundo onírico

El arte y la dimensión onírica

"A mayor grado de liberación de la opresión de las formas, mayor pureza de la vida onírica" (Bachelard, 2006).

En este capítulo quiero tratar la dimensión onírica del mundo de las imágenes. En el accidente que tuve, se sucedió una vertiginosa lluvia de visiones que transitaban desde

la realidad del hecho hasta las sensaciones de ambientes fantásticos y de ensueños a manera de una pesadilla. Durante todo el trance de mi recuperación en el hospital, tenía como método tomar los apuntes, en una especie de bitácora en hojas de papel de manera muy informal de los sueños, recuerdos, visiones y alucinaciones que se iban tejiendo una tras otras durante el trauma de la recuperación. Después del accidente y con las secuelas del mismo (pues el sentido de mi realidad cambio para siempre), me he interesado en investigar sobre la relación de los sueños y alucinaciones con el mundo del arte.

Existe una relación directa de la estética, como disciplina que reflexiona sobre la creación artística, con aquello que sobrepasa al hombre y lo lleva más allá de su racionalidad. Se plantea que desde la era moderna el hombre ha agotado sus representaciones del mundo, y que en la actualidad ya todo sea ha dicho o plasmado en arte. Por ello, debe pensarse la dinámica artística desde nuevos enfoques. Uno de ellos plantea la racionalidad (y esto va en directa concordancia con lo planteado por Gadamer y Cassirer) como interpretación y no como la mimesis griega. De esta forma, la materialidad sensible se constituye como un símbolo que puede, y debe, captar tanto lo visible como lo invisible. Esta racionalidad estética que se plantea permite concebir el arte como un acto sensible de placer que busca emanciparse de la racionalidad excesiva de la sociedad actual.

Los sueños constituyen un material de base para el arte. En ellos se expresa el inconsciente de cada persona de formas que la mente racional no puede. Es por eso que los sueños representan las emociones, sensaciones y pensamientos de cada uno, de tal forma que sean expresados de forma libre, sin prejuicios. Para Bachelard, la movilidad de

las imágenes es la que revela ese devenir inmediato de la psique humana; es decir: que el movimiento de lo aparentemente estático permite dar cuenta de la inmediatez del pensamiento que genera la obra (Bachelard, 2006). Al tiempo, da la oportunidad de que las obras pierdan su consistencia material y se abran a la interpretación libre.

El sueño permite la libertad indómita del inconsciente. Con ello, la inmediatez es posible cuando la obra refleja personajes que se rigen por una lógica que es ajena a toda racionalidad. El sueño es entonces la expresión máxima de lo subjetivo; cuando se sueña se construye un mundo a partir de la experiencia propia, pero dicha experiencia es inconsciente, se queda unida a lo más profundo del ser y refleja lo que uno conscientemente no podría haber visto jamás.

En las obras del Bosco los personajes fornican entre ellos y están en un infierno eterno que es lujuria en todas sus formas, pero como desconocen el psicoanálisis y solo saben del pecado sus actos no tienen motivos inconscientes, lo hacen con deliberación, con violencia, la promiscuidad es una puerta que una vez franqueada no tiene regreso. (Lésper, 2009).

La interpretación de los sueños fue identificada en origen como oniromancia (adivinación o profecía) como técnica que podía predecir acontecimientos futuros a través de los sueños. A principios del siglo XX con el desarrollo del psicoanálisis y a través de movimientos artísticos como el dadaísmo o el surrealismo se creó toda una plataforma ideológica y visual que produjo uno de las mejores producciones intelectuales de los últimos tiempos. “La interpretación de los sueños” obra clave de Sigmund Freud

publicada inicialmente en alemán en noviembre de 1899 abrió de alguna manera el camino, que hasta el momento no se agota, sobre el recurso de tomar del mundo de los sueños las intuiciones y revelaciones más emocionantes que en nuestro mundo racional y limitado no tiene cabida. Al inicio del primer capítulo de su libro, el mismo Freud describe su trabajo del siguiente modo:

“En las páginas que siguen demostraré que existe una técnica psicológica que permite interpretar sueños, y que, si se aplica este procedimiento, todo sueño aparece como un producto psíquico provisto de sentido al que cabe asignar un puesto determinado dentro del ajeteo anímico de la vigilia. Intentaré, además, aclarar los procesos que dan al sueño el carácter de algo ajeno e irreconocible, y desde ellos me remontaré a la naturaleza de las fuerzas psíquicas de cuya acción conjugada o contraria nace el sueño” (Freud S. , 1991)

Para mí, el sueño permite reflejar todo aquello que el artista no puede expresar por sí mismo. Es una liberación de todo. Cuando en mi trabajo plástico me apoyo en las imágenes de mis sueños, me permito el encuentro con mi interioridad y por ello se da una comunión entre la imagen y la técnica. Es a través de la inmediatez del trazo del dibujo que he podido expresar mis emociones y visiones de un mundo que transita entre la realidad y la fantasía donde las animaciones cuadro a cuadro de los dibujos me permite construir pequeñas historias de ese mundo inconsciente que me persigue y me confronta en el día a día. Aunque el accidente paso hace ya un par de años, las secuelas del mismo me siguen inquietando y hasta hoy están presentes como si los hechos hubieran sucedido apenas ayer.

Sobre el concepto de lo ominoso y su relación con el arte

En primera instancia, ha de aclararse el concepto de lo ominoso. Para Freud, existe una doble significación del concepto de *Heimlich*: entre lo familiar e íntimo, y lo que es mantenido fuera de la vista. La cuestión de lo ominoso (*Unheimlich*) se define como, citando a Schelling, aquello que debió quedar escondido pero que se ha vuelto visible (Freud & Freud, 1979). Se habla entonces de un proceso de represión y resurgimiento de algo familiar, que usualmente está relacionado con la angustia por la ausencia de algo (a nivel fisiológico, algún miembro) o por la búsqueda del retorno a una situación particular (para Freud la experiencia más límite estaría en el retorno al vientre materno), pero que resulta extraño e inquietante por haber sido precisamente reprimido.

Si bien para Freud esta dinámica del reprimir-resurgir surge casi siempre en la realidad del individuo, de algún trauma o experiencia, es posible pensar en la expresión de este fenómeno en el ámbito artístico. En primer lugar, es válido mencionar que hay cuatro elementos esenciales que componen lo ominoso: la represión-resurgimiento ya mencionada de lo familiar, la animación aparente de objetos inertes, la mutilación también ya mencionada, y el fenómeno del doble, que consiste en la disociación alma-cuerpo (efecto espejo, sombras, salirse fuera de sí) (Hoffman, 2002).

Como es lógico, es fácil relacionar estos elementos como constituyentes del cine de terror. De hecho, se ha teorizado que precisamente la presencia de lo ominoso en este tipo de películas remite a que “el verdadero objeto del género del horror es la lucha por el reconocimiento de todo lo que nuestra civilización reprime u oprime, su re-surgir

dramatizado, como en nuestras pesadillas, como un objeto de horror, un asunto de terror” (Schneider, 2004).

En mis animaciones, considero que el ambiente que se respira en todas las historias es de algo que es inmanente e inminente, es decir la presencia de visiones que están fuera de espacio y de tiempo rodeadas de un sentimiento de angustia y sobresalto.

La metáfora visual y su alteración de sentido

Lejos de esta perspectiva crítica social que ofrece el cine, pero adoptando sus presupuestos esenciales, y en conjunto con la teoría semiótica ya expuesta, se pretende adoptar lo ominoso como metáfora representacional de los eventos sucedidos. Esto se va a realizar de dos formas: la primera tiene que ver con la construcción de la metáfora a partir de la inmediatez de sensaciones que se produjeron en mí tras el accidente, y la forma en que fue posible representarlas después en la mente, mediante los sueños. Ese estado onírico, que según Freud representa simbólicamente el trauma de la experiencia, está repleto de fantasía y de elementos característicos de lo ominoso. En segundo lugar, al ser el producto final una obra plástica, me interesa la relación con el espectador. En este sentido, al disponer de una sala de exposiciones para el montaje de las animaciones se tendrá en cuenta el manejo del espacio, la luz y la cantidad de piezas que rodeen al público. El sonido de las animaciones también jugará un papel decisivo en la ambientación que se produzca en la sala con el objetivo de hacer revivir en los espectadores la angustia de lo ominoso.

Para Blumenberg, existe un concepto de metáfora absoluta que se define como una representación de la realidad como un todo. Dado que el mundo “real” existe en independencia de la consciencia humana, es necesario valerse de estas construcciones para poder representar aquello que no es concebible como concepto. La metáfora está relacionada, sin embargo, con el carácter temporal e histórico del ser, en cuanto es ésta la que hace legible el mundo en que vive el hombre (Blumenberg, 2003). Al ser la obra una proyección sucesiva de imágenes que se enfocan sobre elementos fijos y tangibles, y por ende guían la percepción hacia aquellas cosas que el artista pretende mostrar, es necesario delimitar la concepción metafórica de Blumenberg hacia este campo. Esto lleva al planteamiento de la metáfora de la imagen como metáfora de lo semejante, en términos de una conceptualización visual y concreta de lo observado (Coëgnarts & Kravanja, 2012). En este sentido podría afirmarse que las metáforas del cine apelan a lugares comunes fácilmente comprensibles por el espectador. En mis animaciones, sin embargo, la utilización de lo ominoso en conjunción con las imágenes metafóricas de mis visiones producidas por el accidente, permite percibir al espectador una alteración del sentido y significado inmediato, produciendo una sensación de extrañeza. Como artista y como ser humano, puedo afirmar que la experiencia del accidente cambió mi persona y alteró las perspectivas mediante las cuales observaba y pensaba mi realidad inmediata. Al construir metáforas visuales que parten de la experiencia del sueño, la simbolización inconsciente producto del trauma del evento pretende dislocar la lógica del sentido literal de los sucesos y mostrarlos mediante una reconstrucción metafórica.

Capítulo IV: Sobre composición y proceso artístico

En este capítulo escribiré sobre los procesos y técnicas que he trabajado para la elaboración de las animaciones que presentare en el Trabajo de Grado.

Técnica de Acuarela

Para la elaboración de las animaciones, esencialmente parto de la técnica del dibujo y la pintura, específicamente de la acuarela, que “*se basa en el sistema de pigmentación por veladuras transparentes*” (Mayer, 1993). La acuarela es una técnica que requiere pintar sobre papel con colores que han sido diluidos en agua. Usualmente los colores son transparentes, pero su nivel de transparencia depende de la fuerza del color que se desea en la pintura, lo cual es logrado mediante la superposición de capas unas sobre otras, teniendo en cuenta el fondo del papel como base para la iluminación general.

La técnica, por utilizar pintura húmeda, permite que la mancha, que se forma por los trazos rápidos, construya una imagen realizada casi automáticamente, sin pensar. Esa inmediatez de la acuarela me resulta muy bella, pues le da una sensación de vida a la pintura. Su tono difuso me ha permitido conectar la idea de las emociones sobre los sueños y los estados alterados para crear ambientes nublados, difusos y extraños; los

colores suaves y semitransparentes me permiten crear atmósferas de irrealidad en la expresión inmediata de las imágenes.

El storyboard y la meta-imagen

Puede decirse que el storyboard es un guión gráfico, una serie de imágenes mediante las cuales se puede pre-visualizar una historia o estructurarla. En el trabajo de construcción de mis animaciones utilizo un método muy libre de estructura mediante el uso de la meta-imagen; esto es, la reflexión sobre las imágenes en sí, para encontrar sentidos ocultos o que trasciendan su significado inicial. La meta-imagen se define como una imagen que refiere a otra imagen, que en ocasiones puede representarse como una imagen dentro de otra, de tal forma que el sentido se construye a partir de la interpretación global, pero partiendo de cada una (Alessandria, 1997). De esta forma, a la hora de editar los videos, puedo jugar con el significado específico que las transiciones o las mezclas de tiempo y espacio me pueden ofrecer. Por ejemplo, la repetición obstinada de un fotograma, el desequilibrio de las perspectivas a partir del punto de vista del observador o el sentido subliminal de una imagen que puede camuflarse en una secuencia de fotogramas introduciéndose en el mundo inconsciente del espectador.

Proceso de producción

I. Búsqueda de concreción artística

La primera etapa de producción del proyecto consistió en experimentar pictóricamente con el fin de encontrar una paleta de colores y una forma de trazo que pudiera representar el mundo onírico que se buscaba metaforizar. Este proceso duró aproximadamente un año, durante el cual surgieron varias series de bocetos y cualidades posibles de dibujo. De esta etapa es la serie denominada “sueños”.

Serie sueños

La serie “sueños” fue un proyecto planteado a partir de la elaboración de múltiples bocetos diarios creados en las mañanas al despertar; la idea era tratar de recordar cualquier cosa del sueño: imágenes, atmosferas, personajes y toda clase de sensaciones que me proporcionaran un material suficiente para crear escenas o historias. Como resultado final se construye una imagen compuesta de todos estos bocetos. Este proyecto fue realizado antes del accidente. El método que he utilizado para crear estas obras es semejante al de algunos artistas del surrealismo, de hecho, este movimiento de vanguardia, es uno de mis referentes puntuales dentro del campo de investigación. El automatismo puro, el manejo del inconsciente y el mundo de los sueños son parte de la técnica que utilizo en mi creación visual.



Serie sueños

Dimensiones: 14x20 cm

Técnica: esfero negro sobre cartón

Serie: “un viaje de 3 meses”

Estas imágenes que presento a continuación, son las primeras que realice después del accidente. Tras el impacto y sugestión causada en mi mente por el accidente, sentí la necesidad de comenzar a aplicar color y a generar imágenes tomadas de mis visiones semi-inconscientes de mi estado de convalecencia. La idea en un principio no pretendía en convertirse en una propuesta plástica, pero a medida que se fueron acumulando los trazos, dibujos y pinturas vi en esta propuesta un potencial maravilloso para convertirlo en algo más formal que podría llevarlo a un proyecto de trabajo de grado.



Serie: un viaje de tres meses

Dimensiones: 100cmx 70cm

Técnica acrílico sobre cartón



Serie: un viaje de tres meses

Dimensiones: 70cm x 40cm

Técnica: acrílico sobre madera



Serie: un viaje de tres meses

Dimensiones: 70cm x 40cm

Técnica: acrílico sobre madera

Hasta este momento, el impulso fue crear y crear bocetos de manera muy espontanea. Son imágenes muy inmediatas producto de los impulsos del recuerdo de los mundos que pude vislumbrar durante mi estado de trance después del accidente. Aparecen escenarios misteriosos y oscuros, personajes sacados de un mundo espectral donde predomina cierta violencia y una fascinación por el horror. Estos apuntes a manera de bocetos con una tendencia fuerte de color, en un inicio se comportaron como piezas sueltas que podían recomponerlas en secuencias de grupos de manera muy aleatoria. Pero después de ver todo el cúmulo de material que iba resultando decidí que el mejor formato para construir la obra plástica para la tesis de grado seria la técnica de la animación la cual me permitiría organizar de manera más sistemática una propuesta visual a partir de la idea de crear historias, secuencias o escenas a la manera de las viñetas de los comics o de un lenguaje más complejo como en el cine, donde hay que pensar y resolver los planos, secuencias, manejo de las atmosferas de luz y color; es como pensar que tienes una cámara de video en la mano y necesitas solucionar cada fotograma de manera artística.



Serie: un viaje de tres meses

Dimensiones;10 cm x 13cm

Tecnica: acuarela sobre papel

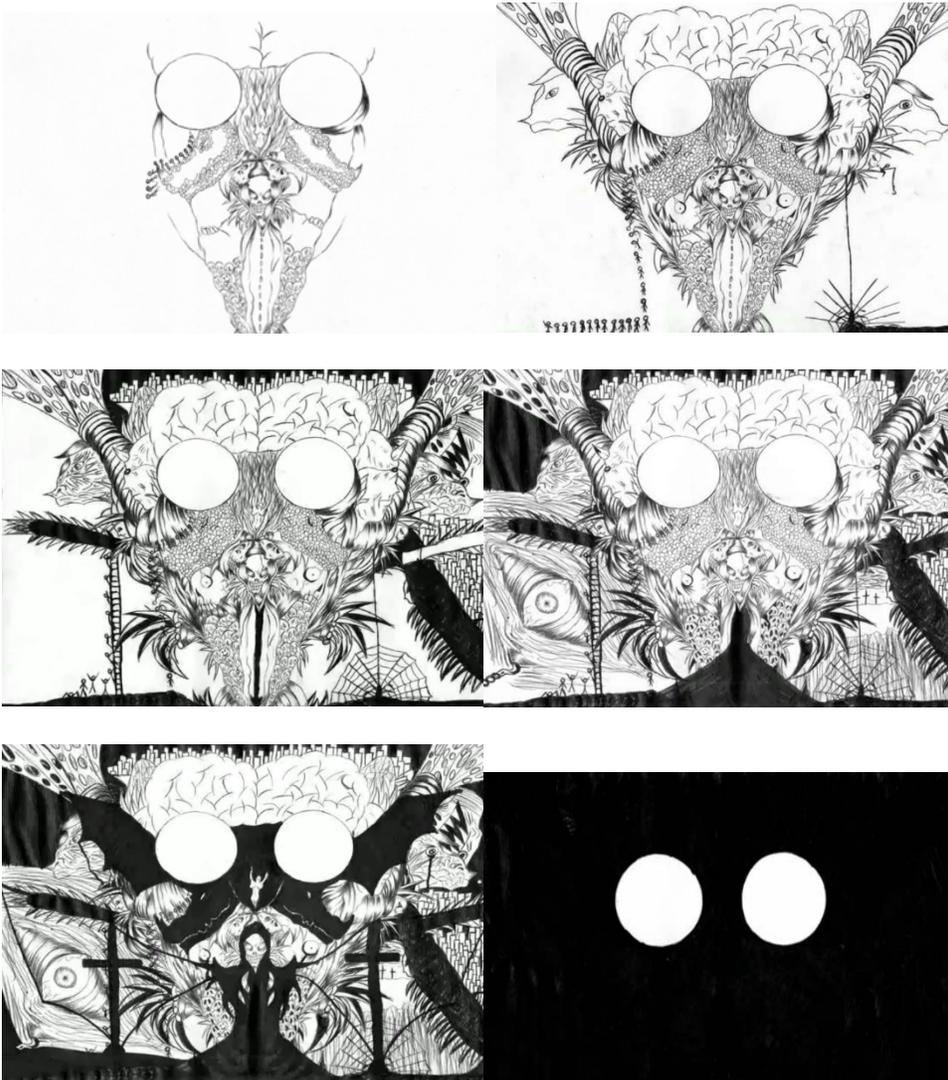
ANTECEDENTES ARTÍSTICOS

En este punto, quiero referirme a algunas obras que realice durante el proceso de algunos semestres, proceso que me ha conducido al estado actual de mi trabajo plástico.

Video serie “Sueño”

La fascinación por el video arte como forma de expresarme fue surgiendo poco a poco durante la carrera en Artes Plásticas al darme cuenta que tenía una gran cantidad de dibujos (bocetos) y que cada uno de ellos trataba de contar una historia. Estos bocetos individualmente no representaban gran cosa, solo un momento detenido en el tiempo, pero al ponerlos en orden se podía percibir una historia. Sin embargo, se seguía sintiendo plana a mi forma de pensar, a pesar de que había secuencia, les faltaba algo que les diera esa fuerza que estaba buscando. Al ver los bocetos, organizarlos, mirar la historia que cada personaje contaba, comencé a notar que en lugar de ser un dibujo plano este dibujo debería moverse, así que mi primer intento de organizar estos bocetos dio origen a Sueños, que puede observarse en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=MWRxTEaEYNg> (Cerquera, Sueños, 2012)



Video: Sueños

8 dibujos por segundo (2500 aprox. en total)

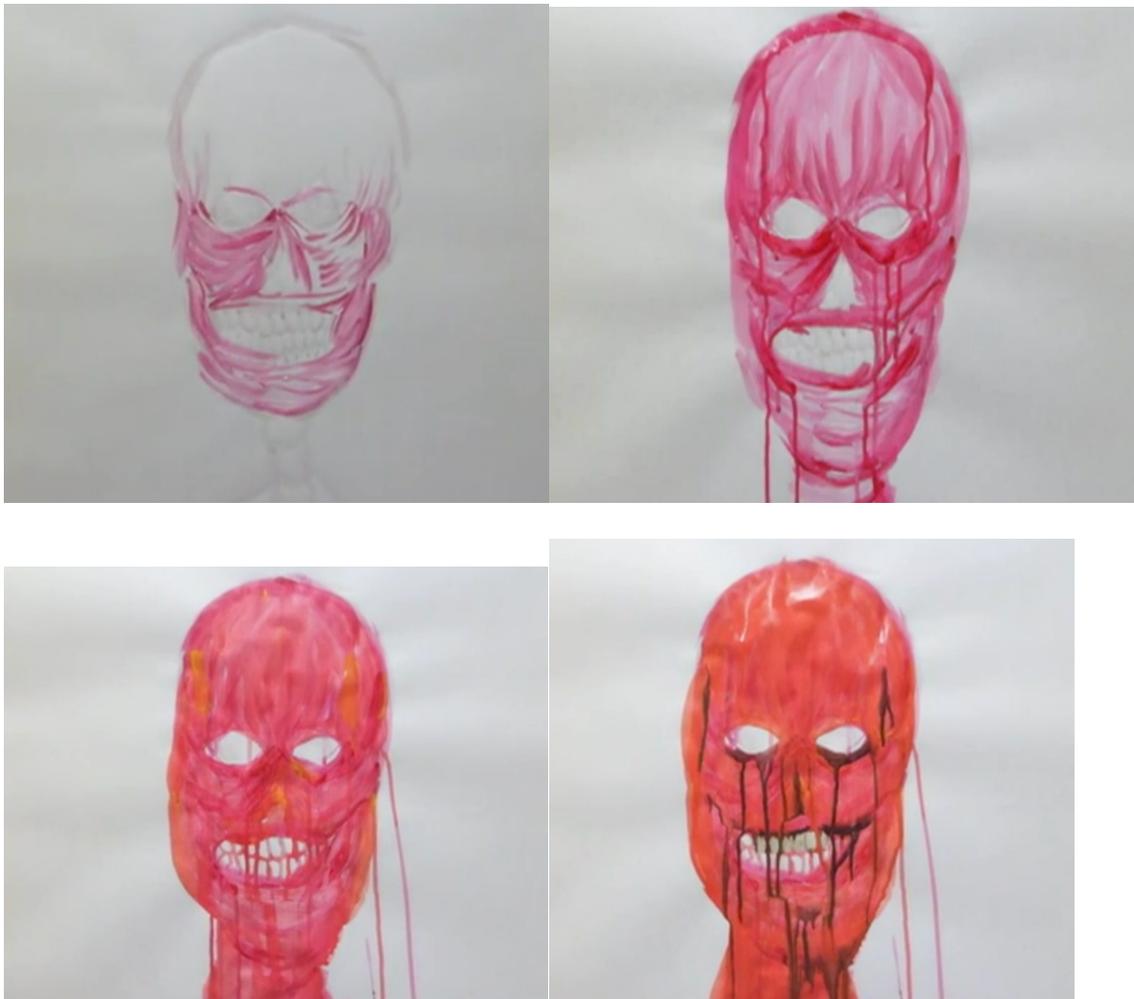
Técnica: acuarela sobre papel y animación

Me resultó mucho más agradable de lo que imaginaba, pero aun así esta sobre saturación en imagen no estaba mostrando lo que en realidad quería que se observara, ya que todos los personajes pasaban a un tercer plano y solo se veían como una parte de un todo. En el segundo intento de organizar esta serie de imágenes, me decidí por el

autorretrato como exploración (en ese momento de mi carrera estaba fascinado por el autorretrato) de las sensaciones, y cómo un solo personaje podía expresar una historia particular. Así mismo, decidí aplicar color como forma de expresar más profundamente las sensaciones.

De esta forma cree la animación de “cómo quisiera que esto fuera un sueño”

(<https://www.youtube.com/watch?v=iDj9-vYIbUU>) (Cerquera, 2012).





Video: Cómo quisiera que esto fuera un sueño

8 dibujos por segundo (2500 aprox. en total)

Técnica: acuarela sobre papel y animación

Lamentablemente esto fue tomado solo como un ejercicio que no pude justificar, pero para mí fue un gran acercamiento a lo que quería mostrar en un futuro, solo debía encontrar la manera de expresar con palabras lo que mostraban mis videos, lo cual es precisamente el objetivo de mi trabajo de tesis.

OBRAS PARA EL TRABAJO DE GRADO

II. Elaboración de bocetos y concreción de secuencias.

Tras las series ya presentadas, fui decantando un modo particular de estructura visual basado en colores suaves y ausencias de contorno que denotaran lo fugaz y etéreo del mundo onírico. Además, buscaba dar una sensación de inmediatez de los sucesos, de un

acto de creación instantáneo que pudiera dar cuenta de un pedazo de espacio y de tiempo.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de estos bocetos:



En estos fotogramas podemos encontrar representaciones de miedo, incertidumbre, terror y demás sensaciones de conflictos de un mundo que se sucede en una especie de visión aterradora e incierta.

III. Estructuración de las animaciones

Para la estructura del concepto visual de las animaciones dentro de la sala de exposiciones, se decidió la realización de varios videos cortos que expusieran metafóricamente los estados mentales durante el evento del accidente, ello con el fin de cargar emocionalmente al espectador y contextualizarlo frente a la historia que se quiere contar; en general son unos clips muy cortos donde recorro a la técnica de la repetición de la imagen para crear la sensación de unas instantáneas. Además de las animaciones de corta duración, se instalara un video central de más duración donde se elaboró una historia con una secuencia temporal de un hilo conductor más parecido a la narrativa de una historia que presenta el recorrido de la experiencia onírica de todo el accidente. A continuación, se describe el contenido y secuencia de algunas de las animaciones:

Video cortó 1

Rostro que se desarma formando los rasgos de una calavera y rearma mientras los ojos giran mirando alrededor, de sonido de fondo se escuchan risas el sonido de una moto y un golpeteo que suena a distintos tiempos.

***Video cortó 2***

Un personaje observa la escena mientras a los lados se pueden ver dos rostros fantasmales que están cambiando constante mente mientras suben y bajan a modo de mirar y esconderse, en el sonido de fondo se escuchan risas murmullos y el sonido constante de un ambiente de ciudad carros motos, obreros trabajando etc.



Video cortó 3

Los sonidos de fondo constantes serán siempre sonidos de motocicletas, sonidos de personas murmurando, sonidos de risas, sonidos de hospital, acompañados de distintos sonidos aleatorios. Una extraña figura constantemente observa y sonríe a la cámara mientras se escucha un ensordecedor sonido de una sirena de ambulancia.



Video largo

Mirando el mundo que yo mismo he forjado veo y siento como es destruido



Perdido y desorientado solo trato de encontrar una salida

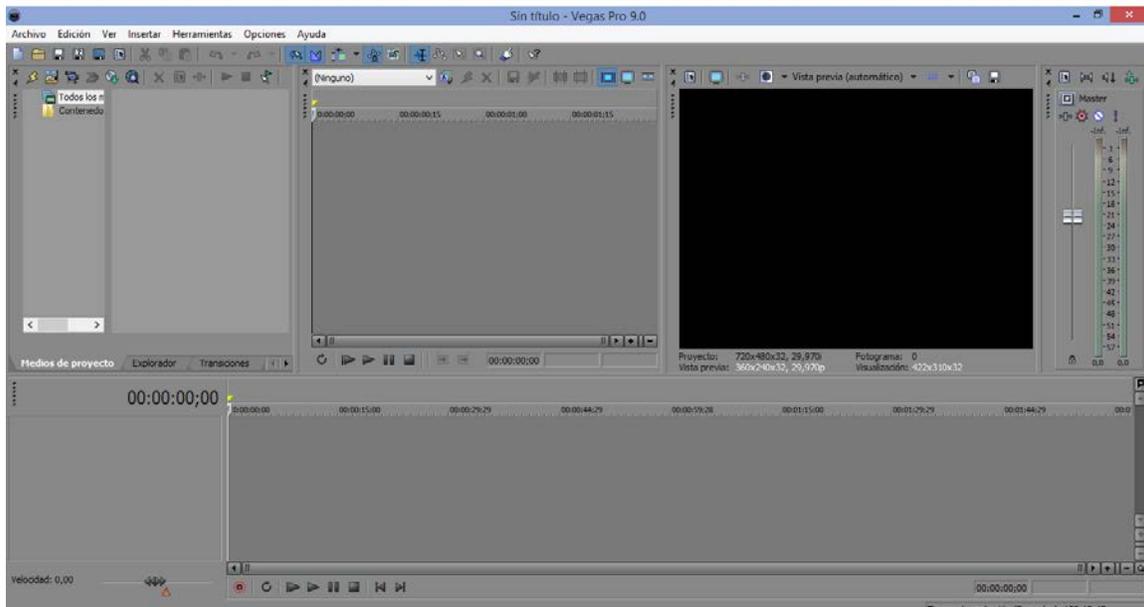


Resignado al mundo en el que me encuentro solo me queda preguntarme que será lo siguiente en venir

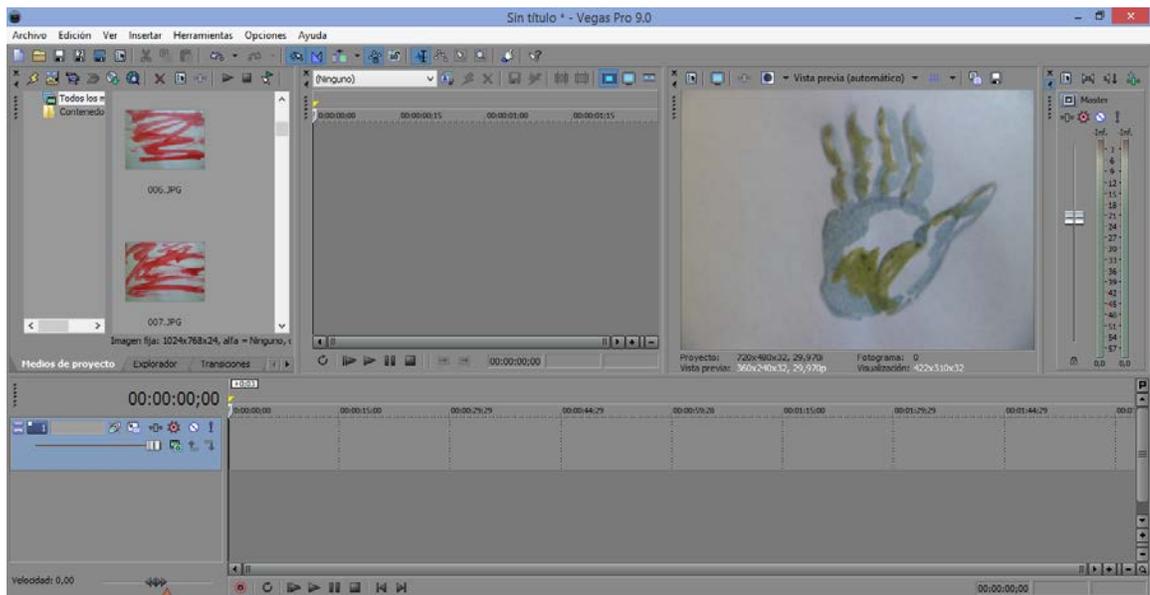


IV. Proceso de animación y transición

Este proceso fue la animación cuadro a cuadro mediante la técnica de stop motion, en la cual pueden haber hasta 10 fotogramas por segundo, cada uno con una paulatina alteración con el fin de lograr una fluidez en los movimientos de los personajes y las escenas. Esto se realizó mediante el programa Sony Vegas:



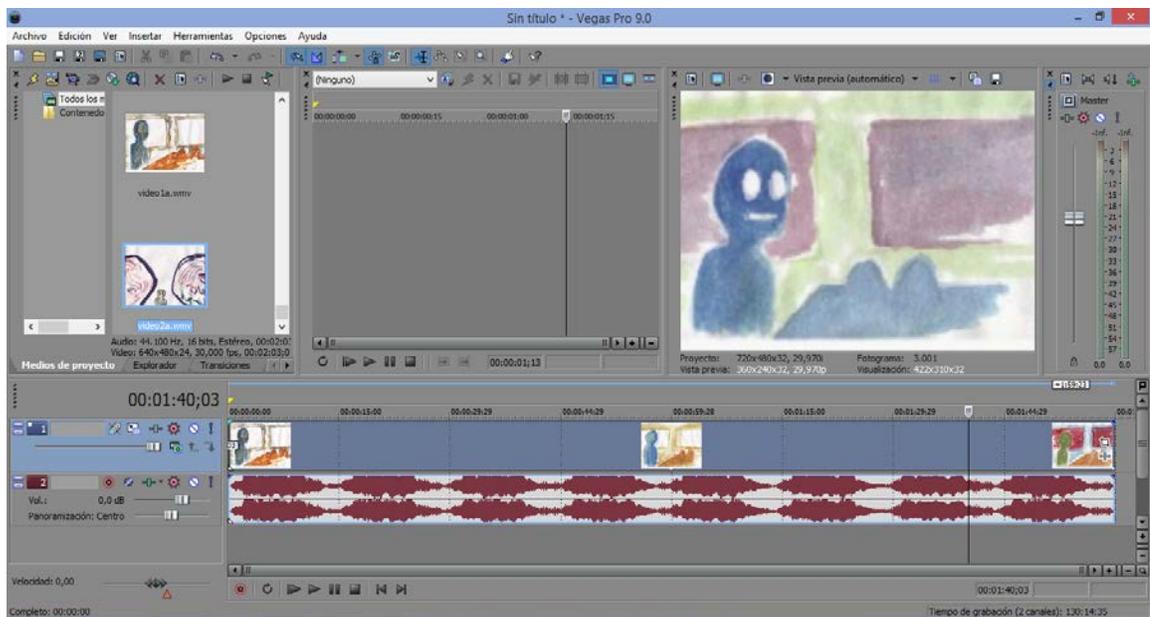
Programa Sony Vegas



Proceso de insertar imágenes en el programa Sony Vegas

V. *Proceso de postproducción*

En esta etapa se realizaron las correcciones y complementos correspondientes a la animación y sus transiciones. Además, se le añadió sonido para crear un espacio sonoro muy experimental a partir de pulsiones, ruidos, sonidos ambientales etc. para lograr una relación entre el fenómeno del accidente, sus efectos posteriores (sonidos de hospital) y los sucesos simbólicos que ocurren durante la experiencia onírica. Una vez listo el producto final de la animación larga y las de corta duración a las que denominó como “satélites”, se hace un estudio dentro de la sala de exposición del montaje de los videos cuidando sobre todo el recorrido que el espectador tendrá con el lugar tratando de tejer la idea de una historia donde el manejo del espacio y del tiempo sea muy inestable.



Añadiendo audio, transiciones y posibles herramientas del programa en la edición final.

Bibliografía

- Alessandria, J. (1997). *Imagen y Metaimagen*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Artishock. (2013). La Fortuna de William Kentridge. *Artishock. Revista de Arte Contemporáneo*.
- Bachelard, G. (2006). *El aire y los sueños*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Baudelaire, C. (2013). *El pintor de la vida moderna*. Madrid: Penguin Random House.
- Blumenberg, H. (2003). *Paradigmas para una metaforología*. Madrid: Trotta.
- Bruner, J. (1991). La psicología social como instrumento de la cultura. En *Actos de significado* (págs. 47-75). Madrid: Alianza.
- Cassirer, E. (1967). *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Cerquera, E. (22 de Julio de 2012). Cómo quisiera que esto fuera un sueño. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=iDj9-vYIbUU>
- Cerquera, E. (6 de Mayo de 2012). Sueños. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=MWRxTEaEYNg>
- Coëgnarts, M., & Kravanja, P. (2012). From Thought to Modality: A Theoretical Framework for Analysing Structural-Conceptual Metaphors and Image Metaphors in Film. *Image & Narrative*, 13(1), 96-113.
- Eco, U. (2005). El campo semiótico y los umbrales de la semiótica. En *La estructura ausente, introducción a la semiótica* (págs. 9-39). Barcelona: Lumen.
- Freud, S. (1991). La interpretación de los sueños. En *Obras completas, tomo V*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S., & Freud, A. (1979). Lo ominoso. En *Obras completas (Vol. XVII)*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gombrich, E. (1995). *Historia del arte*. Colonia del Valle, México: Diana.
- Hoffman, E. (2002). El hombre de la arena. En *Cuentos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ingarden, R. (1989). Concreción y reconstrucción. En R. Warning, *Estética de la Recepción* (págs. 35-53). Madrid: Visor.
- Kentridge, W. (2005). *9 Drawings for Projection (1989–2003)*.
- Lésper, A. (28 de Mayo de 2009). *El lenguaje de los sueños en el arte*. Recuperado el 9 de Abril de 2014, de <http://www.avelinalesper.com/2009/05/el-lenguaje-de-los-suenos-en-el-arte.html>
- Libro de artistas. (22 de mayo de 2012). *Libro de artistas*. Obtenido de <http://libroartistas.blogspot.com.co/2012/05/voka.html>
- Lotman, Y. (1987). El arte como lenguaje. En *Estructura del Texto Artístico*. (págs. 9-46). Madrid: Istmo.
- Mayer, R. (1993). *Materiales y técnicas del arte*. Madrid: Akal.
- Mukařovský, J. (2000). El estructuralismo funcional. En E. Volek, *Signo, función y valor. Estética y semiótica del arte en Jan Mukařovský* (págs. 261-276). Bogotá: Plaza & Janés.

- Romero, B. (Febrero de 2011). *El Nostramo Peregrino*. Obtenido de <http://elnostromoperegrino.blogspot.com.co/2011/02/zdzislaw-beksinski.html>
- Schneider, S. J. (2004). Toward an aesthetics of cinematic horror. En S. Prince (Ed.), *The horror film* (págs. 131-149). New Jersey, Rutgers University Press.
- Van Caelenberge, E. (2008). Visual storytelling: a Progressive Strategy? The Animated Drawings of William Kentridge. *Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative. Issue 23*.

Anexo

Anexo 1. Narrativa del storyboard

En este anexo, quiero incluir el ejercicio literario que tuvo como función el intentar darle sentido a los sucesos del accidente, de trabajarlo a manera de una historia dislocada a partir de los recuerdos y visiones que se sucedieron durante el trance de la situación. Este storyboard fue un poco la base para darle un orden y sentido a lo que después serian la serie de animaciones que se fueron construyendo en el proceso de trabajo de grado.

“El rojo del cielo deslumbra mis ojos. No sé dónde estoy, pero siento un frio que recorre mi cuerpo inmóvil. Hay una ligereza que me hace flotar, y parece que el tiempo transcurre lentamente; tardo algunas horas en reaccionar y tratar de entender la situación. Creo recordar una luz cegadora que se trasformó en un rojo brillante, y una necesidad de movimiento, arrastrando el dolor sobre el pavimento. El miedo surge en mi interior y recorre mi cuerpo. No sé dónde estoy. Sin embargo, tras una oscuridad comienzan a unas luces muy tenues a lo lejos, y trato de alcanzarlas durante un tiempo, sin éxito. Y un dolor palpitante comienza a elevarse, y es extraño, no sé de dónde viene, pero me da un sentimiento de seguridad, ya que al sentir dolor supongo que tengo un cuerpo físico. Con el transcurrir del tiempo, las luces van adquiriendo forma hasta convertirse en edificios, y siento seguridad de seguir en la tierra, y no estar solo. Pero los edificios no parecen reales, y cada que me acerco a ellos veo la orilla de un precipicio que no me deja avanzar más. Del cielo cae entonces una extraña forma que se choca contra la ciudad, destruyéndola por completo, sin dejar rastro de que en algún

momento algo estuvo en ese lugar. Y el tiempo se distorsiona. Todo parece un recuerdo lejano...

Con miedo y dudas de no saber que me deparaba el destino, comencé a caminar sin darme cuenta estaba en un bosque espeso de árboles susurrantes a los cuales no podía acercarme, ya que algo me lo impedía. Al tratar de salir de ese lugar me di cuenta que más perdido estaba y más ramas me rodeaban; lo único que apaciguaba mi miedo era que al fondo podía ver una luz que trataba de alcanzar. Justo cuando me encontraba exhausto logré encontrar una salida de ese extraño lugar. Avanzando un par de metros me encontré con un árbol solitario del cual colgaba un humanoide de silueta femenina que traté de dejar atrás, pero después de pensarlo me di cuenta de que no era justo que un cuerpo estuviera colgado en un árbol, así que al devolverme lo solté para que cayera al suelo. Al hacerlo, este ser humanoide se comenzó a transformar en un híbrido de cuadrúpedo cuyo rostro se deformaba constantemente. Esto en un principio me aterrorizó, pero al ver que esta extraña criatura no se movía proseguí mi camino.

Algún tiempo después me vi caminando por espesos pantanos, oscuras y frías cuevas que no hacían más que alimentar mi miedo a lo desconocido. Luego vi construcciones abandonadas que me daban la horrible sensación de encontrarme solo, pero ese sentimiento de soledad solo era opacado por la extraña criatura que, desde el momento que la solté, no había dejado de seguirme; parecería que iba a hacerlo por toda la eternidad.

Sin prestarle atención a esta criatura, siempre trataba de avanzar y encontrar un indicio de dónde me encontraba, pero entre más avanzaba una sensación de tranquilidad y familiaridad se hacía más grande. Con frío dolor y desesperación me encontré perdido en un lugar donde solo podía ver cráneos en el suelo; eran de distintas formas y tamaños, y sobre estos había unas pequeñas criaturas con cuerpos muy pequeños, pero con un solo ojo enorme, que buscaban entre los cráneos uno que les quedara perfectamente en la cabeza. Esto lo observé durante un tiempo y era una especie de ritual: las pequeñas criaturitas buscaban ese cráneo que les amoldara en ese ojo que tenían como cabeza, y una vez logrado esto se dirigían a una especie de cosmopolis en decadencia, donde unas criaturas más largas y delgadas se chocaban constantemente, siguiendo el rumbo de sus vidas vacías, y cada vez que encontraban una criatura más pequeña que ellos la sacaban de la ciudad para que siguiera el ritual del cráneo en la cabeza, y así pudiese regresar con ellos. Lo que más me atemorizó es que todos tenían una rutina que hacían una y otra vez, chocándose entre ellos, siguiendo la monotonía de todos. Solo se detenían cuando yo pasaba, y posteriormente continuaban en lo suyo.

Poco después de haber dejado atrás esa cosmopolis enorme, me vi caminando en un paisaje donde no podía ver nada; no había ruido, arboles, plantas, criaturas. Era un horizonte despejado. Al no saber qué más hacer, solo seguí caminado hasta encontrar un océano enorme en el cual se encontraba una pequeña balsa en donde solo cabía un pasajero. Yo miré a la criatura, pero esta solo estaba sentada mirando el mar, sin moverse. Decidí subir a la balsa y comenzar a remar, como si de Caronte se tratase. Al mirar atrás, la criatura estaba sentada en el mismo lugar. Solo después, donde la vista

era borrosa, pude ver que la criatura se puso de pie y comenzó a regresar por donde vinimos.

Tiempo después el cansancio desapareció; solo remar en un mar de incertidumbres a donde me dirigía, y aún con el miedo de no saber en dónde estaba, me ayudaba a seguir adelante.

Sin percatarme cómo, desperté a la orilla del mar. No sabía si había cruzado o no, pero ya no podía regresar por donde vine ya que la balsa no se encontraba. Empecé a caminar con la mente tranquila, pero a medida que avanzaba la luz se hacía más intensa hasta el punto de dejarme casi ciego y desconcertado. Solo al recobrar el sentido, tanto visual como sensitivo, me di cuenta que al fondo veía una luz muy a lo lejos que me llamo la atención, y a medida que me acercaba a ésta dilucidé la forma de edificios que no pude alcanzar, pues mi camino se vio obstaculizado por un precipicio que cortaba mi camino”.