

# SUSPENSO 3D

TRABAJO DE GRADO

JESÚS EDUARDO GRIJALBA ESPAÑA  
CÓDIGO 09091053

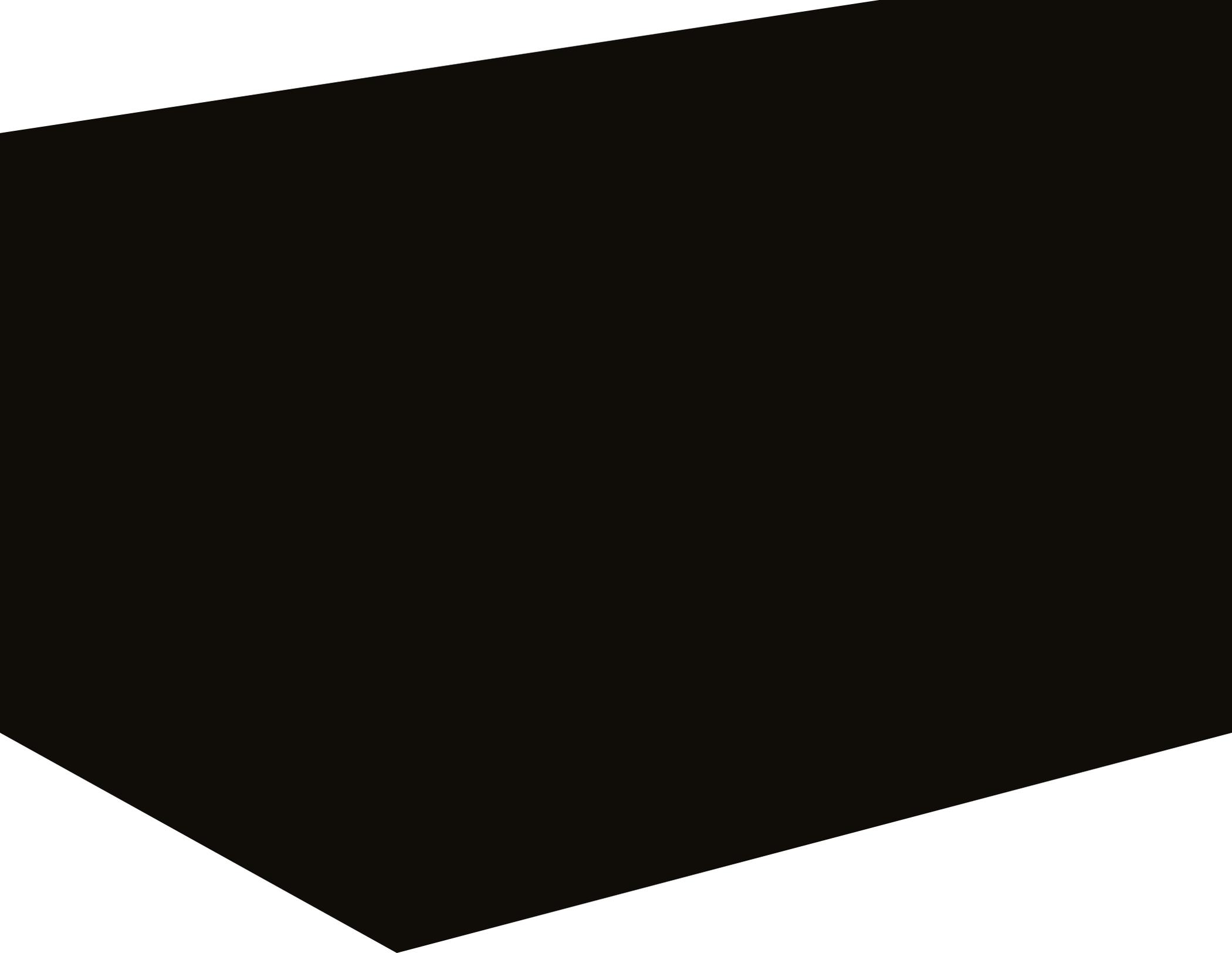
ASESOR DE PROYECTO  
DUBERNEY MARÍN



UNIVERSIDAD  
DEL CAUCA

FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS  
UNIVERSIDAD DEL CAUCA

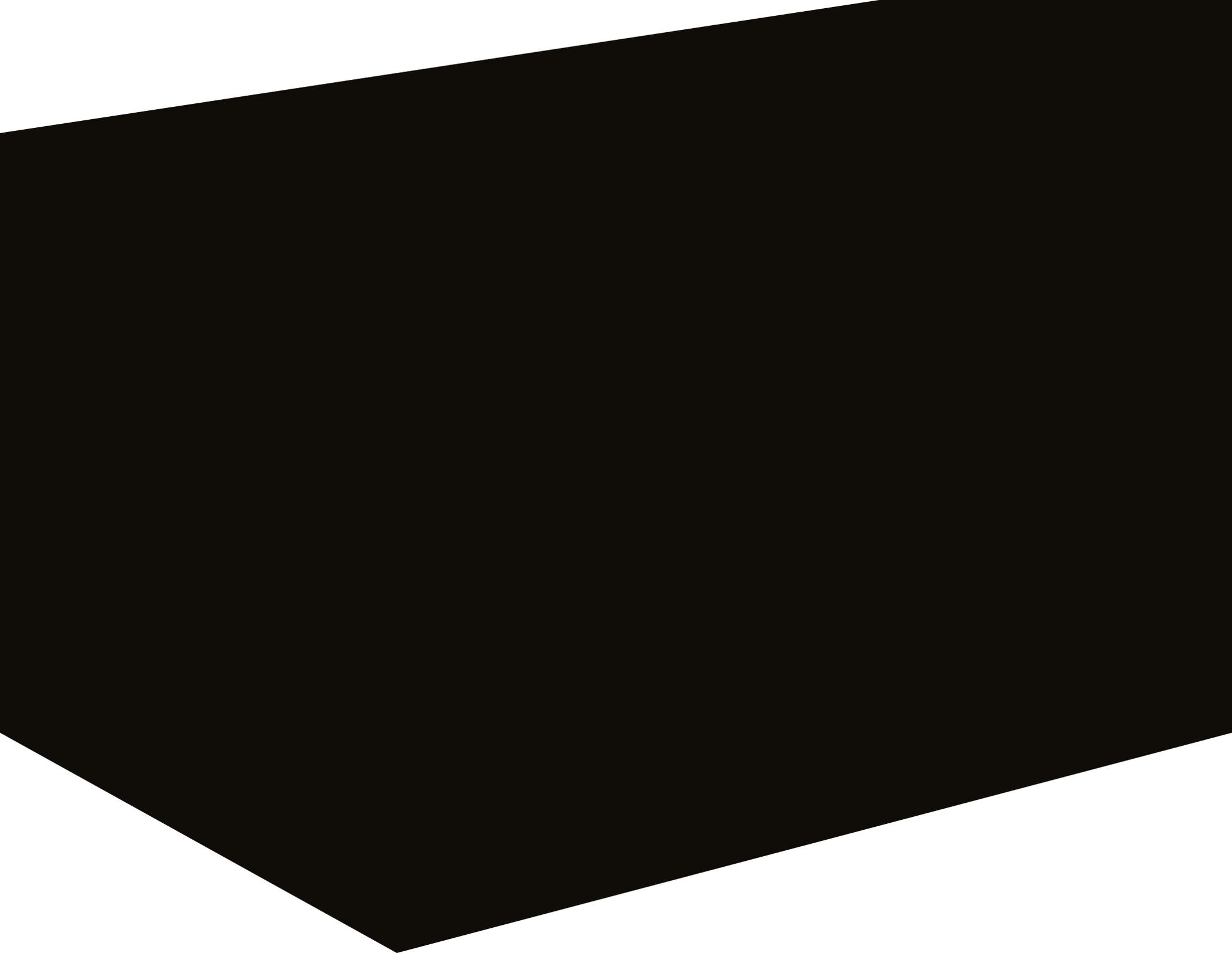
POPAYÁN 2019



*DEDICATORIA*

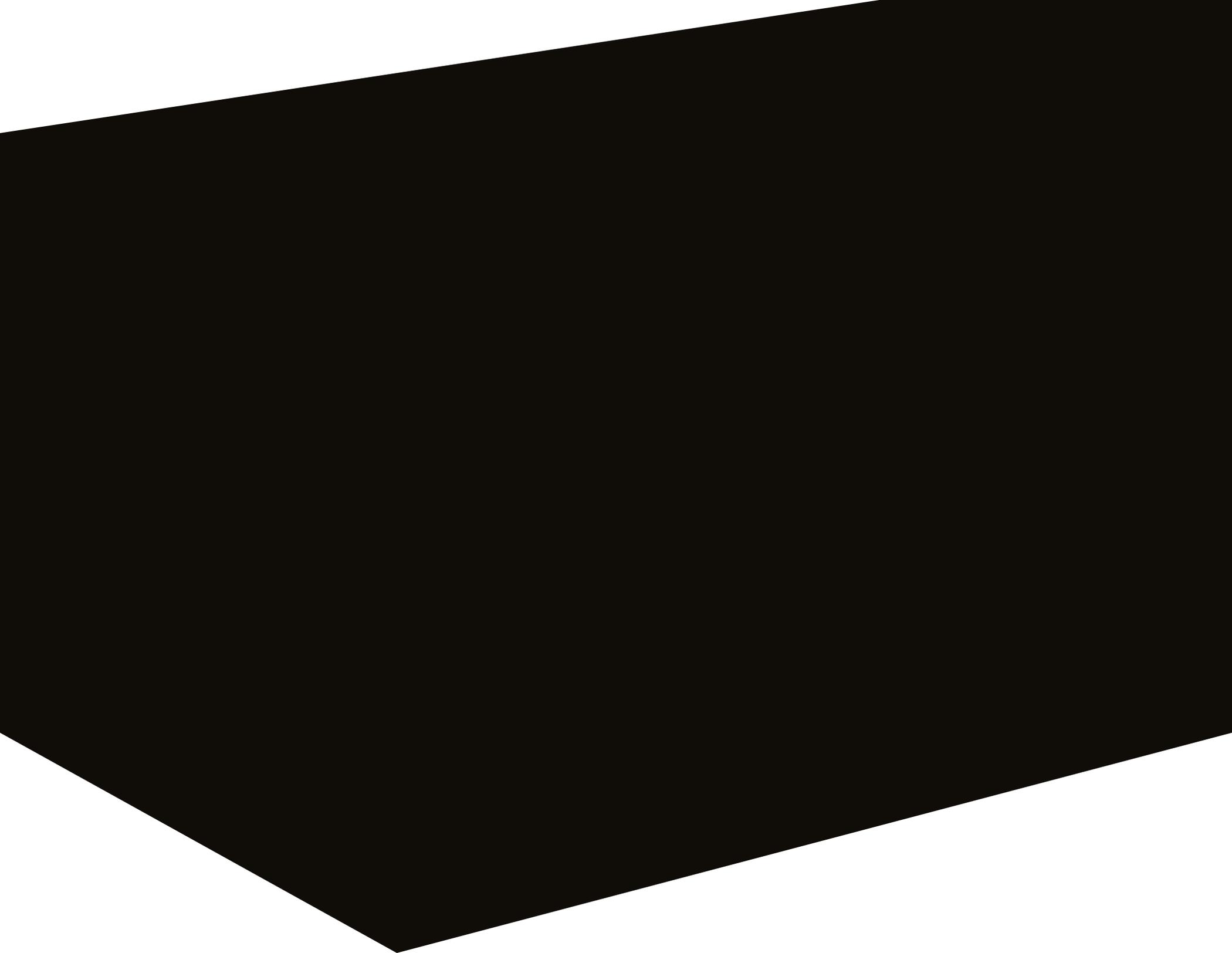
Con gratitud a mis maestros de la facultad de artes. Quienes de alguna u otra forma con su experiencia y sabiduría han sido mi guía en el camino del arte.

Con amor a toda mi familia, gracias por creer en mí y por su incondicional ayuda.



# INDICE

INTRODUCCIÓN .....	5
LA ILUSION PICTÓRICA.....	7
Sobre el suspenso.....	8
Sobre la óptica .....	9
ANTECEDENTES DE LA OBRA .....	13
EL ARTE DEL SUSPENSO.....	19
LA REALIDAD EXPECTANTE.....	27
SUSPENSO 3D.....	31
BIBLIOGRAFÍA.....	45



# INTRODUCCION

«Suspense 3D» es un trabajo de investigación creación, donde sustento conceptualmente la elaboración de una serie de obras que he llamado “pintura 3D” ya que son pinturas con un relieve bien pronunciado y con una cuadratura irregular que permite la ilusión de una representación en tres dimensiones.

Básicamente durante el texto, empiezo por sustentar la parte de la ilusión como algo óptico en relación a lo cotidiano y no tan virtual como uno suele creer acerca de este concepto, es decir, que uno cuando mira, escucha, huele o siente en el tacto, hay una información que es real y otra que es subjetiva y esto es en cierta medida lo que llamamos ilusión.

Luego, desarrollo el tema crucial de este trabajo, que además hace parte de su título y es el concepto del suspense, concepto que es utilizado en obras narrativas como la literatura y especialmente de mi interés en el cine y que tiene como principal objetivo mantener al espectador a la expectativa o en un estado de tensión de lo que pueda ocurrirle a los personajes dentro de unos espacios sórdidos, urbanos o ficcionales. Dentro de su lenguaje artístico, el cine por su naturaleza audiovisual ha afectado técnicas y géneros como el “videoclip” que es de donde finalmente tomo prestadas las imágenes para mis obras, de videoclips que hacen parte de mi cultura y gusto por la música y lo sensorial donde las imágenes de suspense son seleccionadas para configurar mi producción artística. Luego a través de la selección de estas imágenes inicio la creación de lo que yo denomino mis pinturas 3D, trabajando la ilusión creada a partir de técnicas escultóricas que he ido depurando con el tiempo a partir de relieves donde la imagen bidimensional da origen a otra tridimensional creando un juego de planos dentro del es-

pacio de la pintura invitando al espectador a recorrer la obra de una manera más emotiva potenciando el suspenso de la misma. A nivel estético, tomo prestados lenguajes semióticos de la pintura y del cine especialmente lo relacionado a las atmosferas del expresionismo para agudizar y reforzar aún más el carácter intuitivo con mi realidad y finalmente relacionar la obra con mi propia personalidad en la manera de como percibo yo mi existencia en un mundo contemporáneo cambiante, guerrero, expectante y lleno de suspenso.

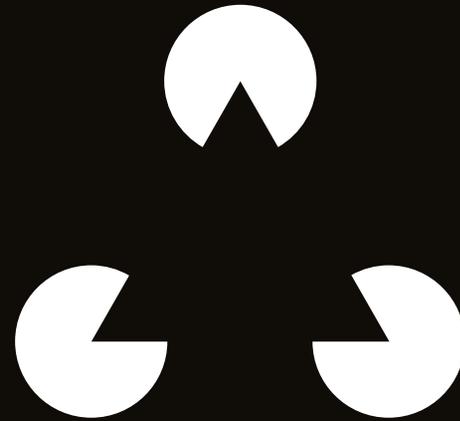
También durante el desarrollo del texto compartiré mi experiencia de aprendizaje en la realización de esta técnica pictórica-escultórica que ha sido de alguna manera nueva, pues en el desarrollo de la carrera se dio como un encuentro y como hallazgo a partir de la experimentación con el material. Actualmente estoy muy conforme con los resultados pero los desafíos están latentes pues se abren nuevos caminos de exploración de medios expresivos que puedan confluir dentro de un lenguaje pictórico, audiovisual y tridimensional.

Al final del libro, describiré pues como fui encontrando esta técnica, como fui descubriendo recursos plásticos en este proceso y finalmente en el último capítulo detallaré en orden cronológico obra por obra sus desafíos, intenciones, resultados e incluso reflexiones de vida que me dejó la construcción de esta serie de pinturas que compondrán la exposición de Trabajo de Grado.

# LA ILUSION PICTORICA

« La pintura es la maga más asombrosa; sabe persuadirnos mediante las más evidentes falsedades de que es la verdad pura»<sup>1</sup>

Muchas de las cosas que vemos son ilusión, el cerebro es una máquina que constantemente está completando la información de lo que percibimos con nuestros sentidos, pero esa información a veces la completa con datos falsos. Se dice que nuestra vista tiene un rango de foco de unos 25 centímetros de diámetro, el resto es una zona desenfocada de la que intuimos información pero de la que no tenemos certeza; nuestros sentidos nos engañan.



---

<sup>1</sup> LIOTARD, Jean-Etienne, *traite des principes et des regles de la peinture*. Geneva, Ed. Editions-Notari. 2007.

«Nunca podemos saber de seguro que datos están realmente presentes y qué experiencias “proyectamos” en la fotografía»<sup>2</sup>

Miramos lo que queremos mirar y con eso vamos armando nuestra propia realidad, nuestra propia interpretación de las cosas y con el tiempo nos vamos acostumbrando a ello. Por ejemplo usar un piercing puede percibirse como algo extravagante o bello, dependiendo de factores culturales o psicológicos pero eso es otra cuestión, lo cierto es que proyectamos o completamos la información que entra a nuestro cerebro con datos existentes en nuestra memoria. Así mismo, podemos confundir un sonido al no saber de dónde proviene, porque automáticamente lo comparamos con nuestros datos internos, aun cuando este pueda resultar totalmente nuevo desde nuestra experiencia; otro ejemplo es que sentimos nostalgia o alegría al probar cierto sabor, porque nos recuerda algo y ese recuerdo está en el archivo de nuestra memoria. Estos ejemplos sirven en el caso del gusto y el oído, pero en concreto para este trabajo me interesa ahondar en el tema de la vista, como algo fundamental y complejo y que es requisito a la hora de percibir una pintura a través de una sensación totalmente óptica.

«Ver, como representar, es un verbo transitorio y exige un complemento directo. Quiero ver algo, no lo distingo bien, al fin creo que lo veo con claridad»<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> E. H., Gombrich, La imagen y el Ojo, Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica. Pág. 169.

<sup>3</sup> Ibíd. Pág. 170.

Al estar en frente a una pintura, hay datos que están, como el color, las formas, pero hay otros que son una ilusión como la profundidad. La profundidad no puede darse realmente en un espacio de dos dimensiones, pero es claro que gracias a la perspectiva este efecto puede llegar a ser bastante creíble y puede terminar engañando a nuestros sentidos. Aunque creo que con la pintura pasa algo diferente, porque al mirarla lo interesante es dejarse atrapar por la atmosfera de aquella e imaginar que la pintura es realmente un mundo y un espacio; de todos modos, el propósito del arte es en cierta medida encargarse de conducir y conectar al espectador a universos paralelos a sus sentidos traspasados por la imaginación.

## Sobre el suspenso

En algún punto de la tragedia griega este género comenzó a volver sus personajes más terrenales, no tan mitológicos si no personajes que podían ser cualquiera de los espectadores en situaciones que sirvieran de ejemplo o mejor dicho de anti ejempló en cualquier tiempo o contexto. Para citar algunos podría nombrar el caso de Edipo en Colono, Antígona o Helena esta última de Eurípides.

«Cuando el arte se retiró de la fase pigmaliónica de la acción, vino el momento en que tuvo que buscar medios para reforzar la ilusión y para crear el crepuscu-

lar reino de la “incredulidad en suspenso” que los griego fueron los primeros en explorar»<sup>4</sup>

En esta frase Gombrich explica que el arte griego en cierta medida trascendió la representación de lo meramente bello por crear una atmosfera de suspenso y drama sobre todo en el teatro. Es decir, que el autor se preocupaba más por representar en el escenario la parte psicológica y mundana de sus personajes para transgredir el mundo idílico de los dioses; siglos después, vemos en las pinturas de Francisco de Goya imágenes cargadas de drama y tensión y en la entrada del siglo XX el expresionismo se encargó de llevar a sus últimas consecuencias la deshumanización de un sujeto desgarrado, marcado por los conflictos mundiales.

Esta idea del suspenso que nace desde los griegos, donde la tensión y el conflicto es tema crucial del desarrollo del lenguaje es algo que me interesa incorporar dentro de mi creación artística pero es algo que ahondaré en otro capítulo.

## Sobre la óptica

Aquí debo resaltar de entrada la referencia del pintor Holandés Johannes Vermeer considerado como el pintor del espacio y de la luz. Considero que fue un pintor muy talentoso que supo crear muy bien el efecto técnico de las tres dimensiones en un plano

bidimensional. Fue muy estudioso de los colores, de las texturas y de la perspectiva creando una armonía total del espacio haciendo de sus pinturas pequeños mundos, pequeños escenarios, que aunque no he tenido la oportunidad de ver una de sus obras en vivo, pienso, a partir de las reproducciones de imágenes de libros o virtuales sobre su capacidad de captar la ilusión óptica tanto física como subjetiva del espectador. Uno siente cada plano, la atención que el artista presta a cada cosa, a cada detalle, como coloca y armoniza lo objetos, distribuyéndolos en los planos para alterar su tamaño para terminar logrando un escenario que se observa natural. En el documental «El Conocimiento Secreto» el artista inglés David Hockney desenvuelve de manera interesante una serie de teorías sobre las técnicas desarrolladas por los pintores en épocas de Vermeer. Explica sobre los apoyos ópticos que los artistas tenían como por ejemplo el desarrollo de la cámara oscura, las lentes, lupas y dispositivos de captación del espacio más allá de las capacidades genuinas del ojo humano para trasmutar por las trampas visuales de una pintura que se abre a otras dimensiones.

---

<sup>4</sup> Ibíd. Pág. 183.



«No existe una correlación fija entre el mundo óptico y el mundo de nuestra experiencia visual»<sup>5</sup>

Ni siquiera la fotografía es una proyección fidedigna de la realidad, porque cosas como el desenfoco son aspectos que limitan y distorsionan la imagen, y por ende te-

minan distorsionando la realidad. De esta manera se puede apreciar como ese mundo óptico dista mucho de nuestra experiencia visual como lo explica Gombrich, el mundo óptico es en sí algo frío, es calculador, depende de las emociones que maneja la persona que está tras la lente.



Por otro lado el arte presenta otros desafíos para el espectador, las imágenes en dos dimensiones pueden disponer siempre de muchos artilugios que dependen de la creatividad del artista. En la anterior imagen se observa una obra del artista Mc Escher

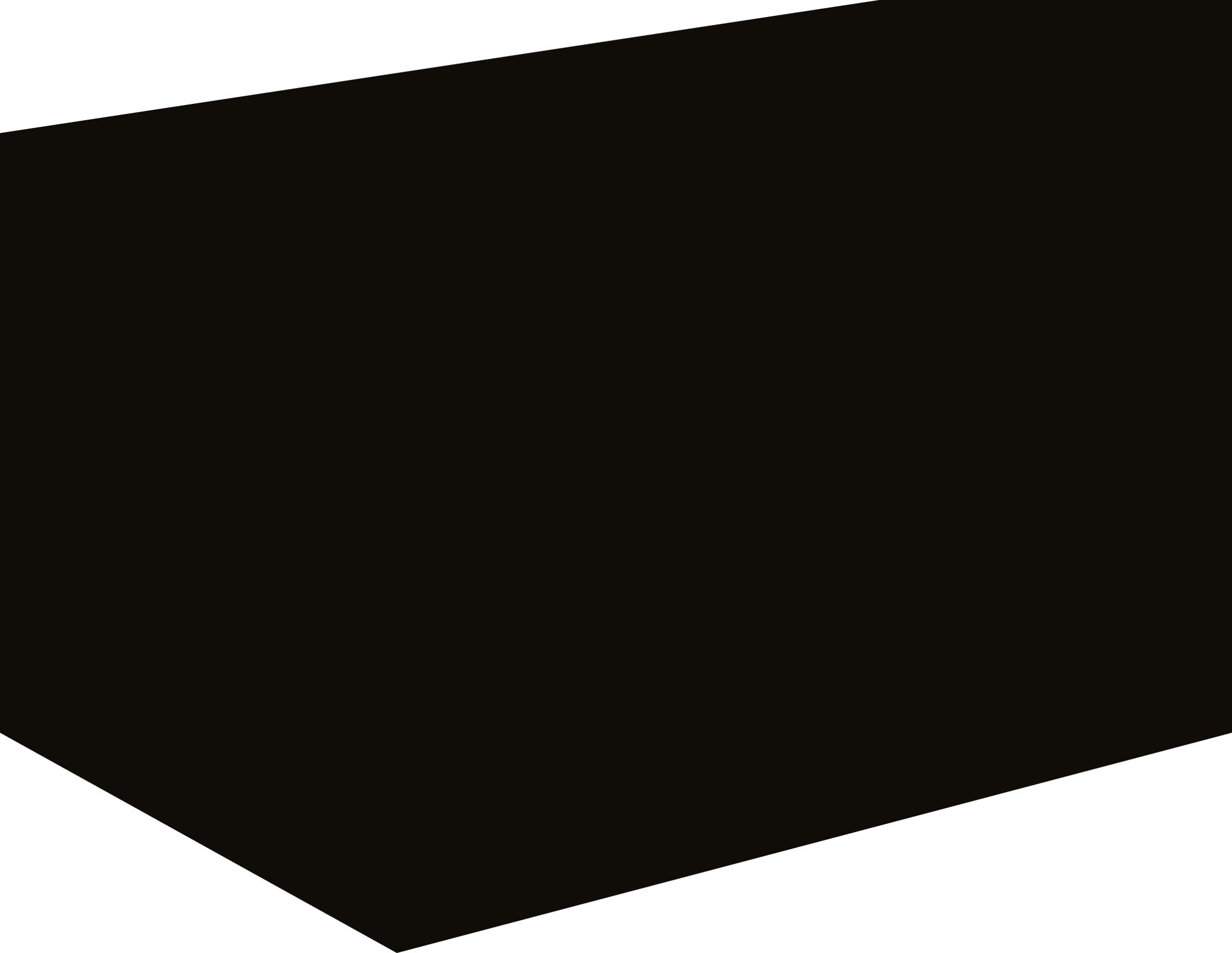
donde este muestra un dibujo muy bien terminado en los detalles y en la composición crea una ilusión perfecta, con estructuras y escaleras que funcionan cada uno independiente pero que forman parte de un todo. Pero además esta imagen presenta otro desafío, desafía la lógica, desafía la información que tenemos previamente de escaleras y un edificio, de una perspectiva normal. Nos muestra la manera posible de un mundo irreal a través de la experiencia visual.

Este es otro ejemplo, como lo explica Gombrich, de como

<sup>5</sup> Ibíd. Pág. 169.

constantemente nuestro cerebro esta completando la información de lo que percibimos. El cerebro va almacenando datos y conforme tenemos nuevas o pasadas experiencias las compara y decide luego que impresión darnos y que conclusion sacar.

Pero es lógico que dentro de la mente de cada persona hay cosas que coinciden con la manera de ver de mas gente, sobre todo cuando se comparte un entorno siempre uno termina identificandose con algun comentario o manera de pensar de alguien mas, sobre deportes, moda, inseguridad, noticias etc. Siempre termina habiendo ciertos acuerdos, o ciertas ideas se generalizan y empiezan a tomar fuerza y poco apoco uno empieza a ser parte de esa onda, por ejemplo la opinion y el sentir que uno pueda tener hacia un genero musical, que en principio nos puede resultar indiferente pero se arraiga tanto, se vuelve algo trillado y poco a poco nos va enrolando y terminamos identificandonos con ese sentir.



# ANTECEDENTES DE LA OBRA

« Nos gusta pintar en superficies planas, y por consiguiente sólo podemos presentar modelos relacionales en dos dimensiones.

Si quisiéramos dibujar un modelo relacional de una fachada curva, por ejemplo de una de las “media lunas” de la ciudad de Bath, pudiera ser conveniente abandonar la convención de la superficie plana y escoger una curvada»<sup>6</sup>

Con el trascurso de los semestres, mi proceso de investigación creación poco a poco se fue volcando a algo que empecé a denominar como «Pintura 3D». La característica de estas pinturas es que están hechas con bases y compuestos de fibra de vidrio que me permiten moldear los volúmenes de la superficie donde voy a pintar de manera tridimensional como si fuera una escultura. Estos moldes tienen como objetivo resaltar la longitud, el ancho y la profundidad de la imagen, es decir, crear una ilusión figurativa de los objetos y las cosas representadas a partir del relieve.

Mi interés por la pintura y la escultura se dio durante los semestres de fundamentación de la carrera y por unos dos años pase por un periodo de experimentación que me llevaron a consolidar en los talleres de énfasis un lenguaje que considere más personal donde me motivaba principalmente mi interés por los géneros e imágenes del arte realista y expresionista especialmente desde la fotografía, el cine y la pintura.

---

<sup>6</sup> E. H. Gombrich. Arte e ilusión, Estudio sobre la psicología de la representación pictórica. Pág. 213.

Por la parte de la escultura, comencé armando algunas piezas parecidas a maquinas, algunas con movimiento, siempre me intereso esa parte un poco artesanal y creativa del arte donde uno se siente inspirado dentro de un taller haciendo sus propias creaciones y en mi caso, traía antes de entrar a la universidad, algunos conocimientos en el manejo de técnicas como la soldadura, mecánica, pintura de latonería y aerógrafo que fui integrando en el proceso de creación artística en el transcurso de la carrera.

Con la pintura alcanzaba cierto efecto, cierta ilusión, la pintura en si es algo complejo, es un desafío para nuestra lógica y creo que por eso es tan mágica, pero sentí que podía experimentar dándole un poco de profundidad real, que tuviera tres dimensiones reales, espacio real, inspirado en parte en la técnica pictórica del trampantojo, esa «trampa al ojo» que intenta precisamente inventar un truco al sentido de la vista jugando con el entorno arquitectónico. Ya antes había estado investigando algo sobre óptica, por ejemplo con el documental «el conocimiento secreto» de David Hockney, donde este intenta demostrar como a través de la historia grandes genios de la pintura como por ejemplo Velásquez o Caravaggio, utilizaban lentes para la realización de sus pinturas en un intento de lograr mayor veracidad en el acabado final de sus obras. Obviamente, aquí en el documental, Hockney no intenta desacreditarlos, simplemente desnuda las técnicas que utilizaban estos artistas para potenciar su talento en la pintura, igual como utilizan hoy en día los hiperrealistas las cámaras de alta resolución.

Entonces empecé con un primer intento. En el taller de cerámica me surgió la idea de hacer, a base de placas de barro,

un acercamiento a una pintura 3D inspirado un poco en las técnicas que utilizaba el expresionismo en el cine especialmente en la película «*El gabinete del doctor Caligari*» película muda de 1920 dirigida por Robert Wiene. Los decorados de esta cinta realmente me interesaron: espacios distorsionados, utilización de maquetas o cartones pintados superpuestos para crear ilusiones, utilización de ángulos y puntas para acentuar la sensación de angustia y opresión además del énfasis en la utilización de sombras oscuras para acentuar el carácter de suspenso en la historia. A este primer intento en cerámica le puse por título «Enigma» «*The Edward eyes*» es un video clip de los años 80s de la cantante Kim Carnes y a partir de un fotograma del video configuré esta pieza pictórica en 3D donde el color azul, el espacio vacío y la misteriosa silueta de un hombre generan una sensación de suspenso latente. De alguna manera, esta primera obra abrió el camino para lo que sería el devenir de mi trabajo de investigación.

En segunda instancia, empecé a realizar algunos experimentos en madera o cemento como por ejemplo la obra titulada el cuadro amarillo del 2013 que mide: 30 x 27 x 7 cm. Cada material tenía sus cualidades, sus ventajas y desventajas, por ejemplo el cemento permitía mejores acabados que la madera pero era denso, lo que aumentaba considerablemente el peso de la obra.



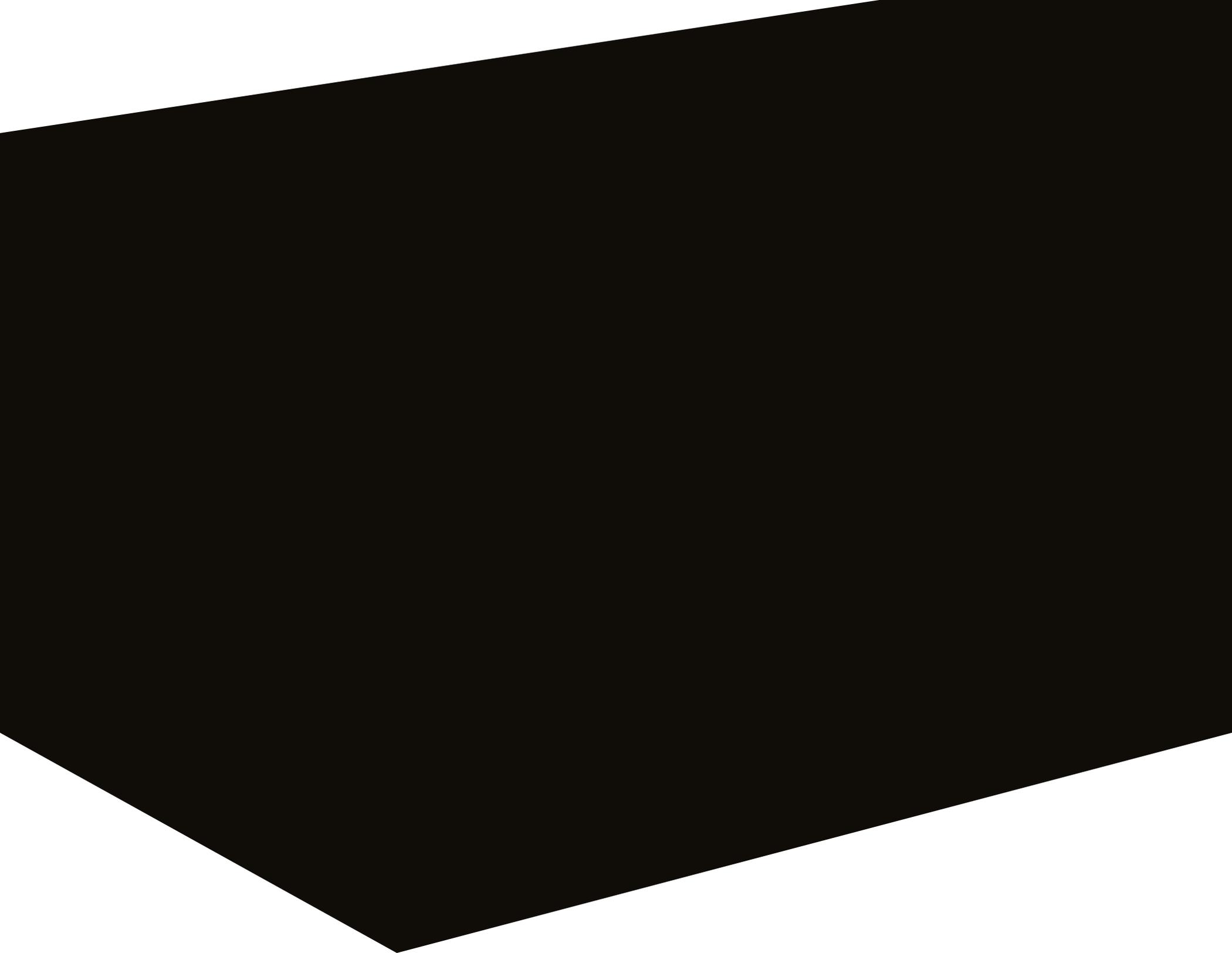
Enigma. Óleo sobre cerâmica. 19 x 13 x 14cm. 2012

Finalmente encontré el material que hasta ahora me ha parecido el más idóneo y con el cual he fabricado todas las piezas de este trabajo de grado: la fibra de vidrio. La fibra de vidrio es un material cuyas propiedades y el bajo precio de sus materias primas, le han dado popularidad en muchas aplicaciones industriales. El material permite unos acabados precisos, buena resistencia y un peso ligero en comparación a la cerámica o el cemento. La primera pieza que realice en fibra de vidrio se llamó «Una Ofelia contemporánea atrapada en el 2D» también del 2013 y mide 47 x 31 x 12 cm. La imagen para esta obra está basada en un fotograma del video clip de la canción «*Paper Romance*» del grupo de música electrónica inglés Groove Armada y dialoga de manera intertextual con la pintura del artista prerrafaelista John Everett Millais. Recalco que me interesa poner en dialogo imágenes desde la historia de la imagen incluyendo sobre todo las de la pintura, el cine y los video clips musicales; además, la selección de esta iconografía está relacionada con mi cultura, mis gustos musicales y la manera en como asumo mi estilo de vida.

Una Ofelia contemporánea atrapada en el 2D. Óleo sobre fibra de vidrio.

47 x 31 x 12cm. 2013





# EL ARTE DEL SUSPENSO

El gran director de fotografía hispano cubano Néstor Almendros ha mencionado en sus memorias tituladas *Días de una cámara* (1990) la utilidad que tiene para su trabajo estudiar el manejo de la luz en pintores como Vermeer, La Tour, Rembrandt, Caravaggio, Manet o Gauguin. En cuanto a la influencia del cine en la pintura también existen evidencias significativas. José Luis Borau además de haber dado grandes películas al cine español como *Furtivos* (1975), ha desarrollado una interesante aportación teórica y didáctica en relación con el cine. Este cineasta aragonés ha analizado la influencia del cine en la pintura del siglo XX, a la que ayudó en «su afán de reflejar el movimiento» y en «la búsqueda de nuevos encuadres». Para Borau son tres las características del cine «trasvasadas» a la pintura: «el manejo artificial de la luz, el encuadre y la posibilidad de reflejar el movimiento.»<sup>7</sup>

La pintura ha influenciado al cine y viceversa, a lo largo de la historia, toda la orquestación de objetos, encuadre y sonido en una escena ha tomado como referencia estética la manera de trabajar de algunos pintores y así, la pintura moderna y contemporánea, de alguna manera ha venido siendo influenciada por el cine. Me parece pertinente citar ahora el caso del cineasta español Víctor Erice, por ejemplo con su clásico largometraje «El sol del membrillo» donde creo que

---

<sup>7</sup> PONS, Juan de Pablo, *El cine y la pintura: una relación pedagógica, una aproximación a Víctor Erice y Edward Hopper*. Pág. 5.

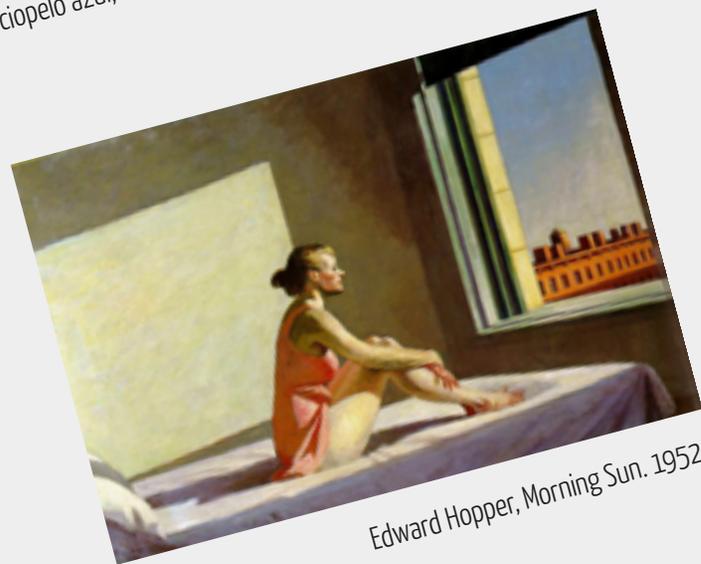
hay una relación directa del cine y la pintura. El director relaciona y documenta en la cinta el tiempo que emplea el pintor español Antonio López García en la creación de un cuadro y el tiempo que es capaz de registrar la lente de la cámara de video durante el proceso de la obra; aunque son técnicas distintas, el afán por la observación y la idea de reflexionar por conceptos como imagen, encuadre, espacio, tiempo y la luz son de alguna manera inherentes a la pintura y al cine. También se podría citar a otros directores de cine influenciados también por obras de pintores de diversos periodos del arte: Pasolini por la pintura del renacimiento; Peter Greenaway por el modelo barroco de lo abundante, lo excesivo y lo sobrecargado; Alfred Hitchcock, Martin Scorsese o David Lynch por las composiciones solitarias y emblemáticas del cine negro relacionadas con la obra del pintor norteamericano Edward Hopper.



Terciopelo azul, David Lynch. 1986.



El sol del Membrillo, Víctor Erice. 1992



Edward Hopper, Morning Sun. 1952.

**El «suspense cinematográfico» es una cualidad emotiva que resalta de manera significativa la relación de la imagen con el espectador. Tanto en la pintura como en el celuloide la cualidad de «emoción» se acerca al concepto de «ilusión», el engaño al ojo que se produce cuando estamos ante una pantalla, ante la tela; el ojo nos engaña y nuestro cerebro retribuye en emociones el signo de las imágenes. Las emociones son reacciones psicofisiológicas que alteran la atención del sujeto, hacen subir de rango ciertas conductas guía de respuestas del individuo, conductualmente, las emociones sirven para establecer nuestra posición con respecto a nuestro entorno y actúan también como depósito de influencias innatas y aprendidas relevantes en la memoria. Considero que en el caso de mis pinturas que tienen un forma en 3D la cualidad de lo emotivo esta acentuado por la trampa optica a que se ve enfrentado el espectador.**

Un detective subía las escaleras, y el público sabía que algo horrible iba a pasar no sabía cuando pasaría pero estaban atemorizados, cuando el hombre sube las escaleras, lo filme en un plano de tres cuartos, un plano medio, llega a la parte superior de las escaleras, luego tomo la cámara y la coloco bien arriba, casi a la altura del cielo raso, como si mirásemos la escena desde arriba y aparece alguien con un cuchillo, levanta la mano con el cuchillo y luego la baja, una y otra vez, recuerden que se veían muy pequeños, en el proximo corte se ve la cabeza del hombre en tamaño natural, mientras vemos

el cuchillo enfrente de su rostro, se provoca sorpresa al compaginar las imágenes de acuerdo al plano, es decir si fuera musica, sería como escuchar los tremolos del violin, y luego escuchar un instrumento grave, eso sería el primer plano, ahí es cuando se cae, ahí tenemos un ejemplo de como utilizar el tamaño de las imágenes para provocar impacto.<sup>8</sup>

El arte es emoción... Se filma y se compagina para provocar cierto efecto sobre el público... Varias veces he dicho que la mayoría de las películas son fotos de gente hablando.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Tomado del documental para televisión: A Talk with Hitchcock, donde Fletcher Markle entrevista a Alfred Hitchcock en 1964. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=sXtdl34PTnw>

<sup>9</sup> *Ibíd.*

Como lo expresa la cita anterior, Hitchcock se refiere a las películas como «fotos de gente hablando» y relaciona las imágenes con el mundo del sonido; resalto esto, porque creo que es una forma de componer muy intuitiva, muy artística y esta determinada básicamente por la emoción del creador. Las primeras cintas de Hitchcock fueron a blanco y negro, enriqueciendo potencialmente años después el lenguaje de las imágenes con el aporte de la psicología del color.

*Prefiero el color porque con el color se puede lograr un efecto dramático.*

La palabra suspenso viene del latín «suspensus» que significa estar a la expectativa de la resolución de un acontecimiento, en inglés thriller, que traduce emocionar o estremecer. Dentro del cine el exponente más destacado de este género es precisamente Alfred Hitchcock, con su famoso film de 1960 «Psicosis» que es donde aparece la escena del hombre que es asesinado en las escaleras reseñada en las imágenes anteriores.

Como se puede observar en esta descripción de una escena de suspenso de Hitchcock, él compone su narrativa pensando en imágenes, depura cada secuencia y diseña el guion pensando en la expectativa del espectador para llevarlo al clímax deseado utilizando elementos psicológicos de gran impacto visual. Con estos logros, Hitchcock se ha convertido en un pionero del género contribuyendo y enriqueciendo la narrativa del cine contemporáneo.



*Cuando el hombre está comprando el sombrero en una tienda y le apuntan con un arma en las costillas se yuxtapone lo normal, lo cotidiano, contra la fantasía, y es una fantasía.<sup>10</sup>*

Me resulta muy interesante de esta cita, la intención de comparar lo cotidiano con lo fantástico, porque es una lógica conceptual con la que me identifico en la creación de mis pinturas. Por un lado, he tratado que mi obra contenga atmósferas y formas intrigantes a partir de escenas subjetivas rodeadas de tonos fríos, a la vez que el modelado de la pieza en tres dimensiones puede reforzar la parte enigmática del espacio. De alguna manera, la pieza pictórica toma un aire fantástico, que si se equiparara con la afirmación de Hitchcock, cubre de incertidumbre la escena representada que aunque parte de espacios cotidianos y urbanos, termina siendo una versión sublimada de la vida. En mi pintura, el juego de lo fantástico y lo cotidiano se juntan en una armonía tal, que es difícil separar estas fuerzas que de alguna manera se identifican con mi contexto y suspenso con que vivo el día a día.

Algo que es contundente en mi creación artística, es la relación que tengo con las imágenes tomadas de videoclips de rock. Aquí hay dos cuestiones que me interesa resaltar, por un lado que el video clip es en parte una creación mediática y por ende masivo, y por otro lado, que en la realización de cada video existe, detrás, todo un equipo de trabajo a la manera en que lo hace el cine: un director de fotografía, un director general, un encargado del vestuario etc.

---

<sup>10</sup> Ibíd.

Entonces, las imágenes resultantes son fruto de una producción técnica procesada, configurada y predeterminada (hablando técnicamente), es decir, que el trabajo de la luz, el encuadre, la composición o la narrativa, ya ha pasado por todo un proceso de escogencia profesional, que garantiza en la imagen final, un trabajo de equipo depurado y específico liderado por un director. En mi caso específico como pintor, me toca asumir todos los roles de un equipo de creación, estando al tanto de cada detalle de la postproducción de cada pieza que parte desde tomas de decisiones como la selección de imágenes, la creación de maquetas de estudio, la previsualización digital de paletas de color o la concepción óptica desde el punto de vista del espectador.

El videoclip se puede definir como una pieza corta de vídeo que últimamente se ha popularizado masivamente a través de Internet. Se diferencia del cortometraje en su extensión de tiempo y está muy relacionado con la producción vertiginosa de las imágenes producidas por la televisión. Dentro de los subgéneros está la producción de vídeos musicales. The Beatles fue el primer grupo musical en crear un vídeo (película) musical, ante la imposibilidad de asistir a todos los programas televisivos que requerían su presencia. El primer videoclip propiamente dicho fue creado por la banda de rock británica Queen, de su single «*Bohemian Rhapsody*» (1975) sacado del álbum *A Night at the Opera*.

Respecto al videoclip como algo masivo, quiero resaltar este producto como un fenómeno cultural que ha permitido a una millonaria audiencia tener una educación visual muy contemporánea que tiene que ver tanto con los gustos de las personas como con la producción co-

mercial en relación al consumo. Mi gusto musical va dirigido más hacia la generación correspondiente a la de los años 80s y 90s época en la que estuvieron en furor los videos de rock encabezados por artistas como Michael Jackson o Madonna. Toda la producción audiovisual que se produjo en esas décadas ha marcado de alguna manera una visión holística del mundo contemporáneo; desde la salida al aire de «Bohemian Rhapsody» de Queen, nacemos más que familiarizados con este producto que consumimos y hace parte de nuestra cotidianidad.

El videoclip, obviamente en la historia de la imagen, ha tomado prestadas cosas del cine y desde luego del género del suspenso en distintos niveles, a veces solo desde el encuadre, a veces solo desde la atmosfera o la narrativa y en ocasiones de manera más evidente como por ejemplo el caso de canciones como «*Bring me to life*» de la banda Evanescence, o el famoso video «*Thriller*» de Michael Jackson e incluso «*the Wall*» de la banda inglesa Pink Floyd donde el tiempo del video se asemeja más al formato de un cortometraje.

Durante el proceso de ejecución de una de mis pinturas, la escogencia de las imágenes es clave en la determinación de la obra. En primera instancia, trato de ser muy intuitivo; después, trato de confiar en mi sensibilidad como artista que ha estudiado en una academia y que como tal, poseo un bagaje de imágenes con las que puedo intertextuar incluyendo referentes conceptuales desde la historia o la estética. Me interesa pensar en los oficios y técnicas desde donde siempre he tomado ideas; tomo elementos de la pintura académica o las concepciones de una imagen realista o fotográfica; me interesa el trabajo escultórico que me ha llevado a concepciones tridi-

mensionales más virtuales apoyadas en tecnologías de punta. De este modo, mi ojo, de alguna manera, se va calibrando o ajustando a las diversas miradas análogas o digitales del mundo contemporáneo tratando de digerir mi época de manera sensible. Uno de los métodos más eficaces de mi proceso artístico es simplemente sentarme todo el día frente al computador conectado al internet en buscadores como youtube, explorando y analizando videos clásicos y contemporáneos de rock, en busca de nuevas ideas para mis obras.

Las imágenes que finalmente escojo no son llevadas literalmente a la pintura. Dentro del proceso de pos producción, la imagen sufre una manipulación: se edita, se recorta y en la mayoría de ocasiones, se le cambia el contexto.

Debo de pensar, que cuando el espectador vea la obra instalada en un espacio, ya no va a tener la música de fondo que caracteriza a la imagen ni la narrativa del video completo, de esta manera, la imagen seleccionada sufre una transformación o metamorfosis para ser pensada en una pintura en 3D donde la confrontación con el espectador ya no va a ser frente a una imagen en movimiento sino frente a una imagen que simula el movimiento. Algo que determina esencialmente la manipulación original de la imagen, como he dicho antes, es el cambio o adaptación del contexto. Me interesa de manera casi subliminal, introducir elementos de mi cotidianidad inspirado en la relación que tengo con la ciudad donde habito, Popayán. Tomo elementos locales urbanos y de espacios donde percibo la sensación de suspenso, creando analogías

libres o ficcionales a partir de la historia que cuenta el video original interceptándolo con historias que vivo en mi realidad cotidiana.

«La importancia de Hopper no radica en su rompimiento con las normas estéticas o la búsqueda de nuevas técnicas pictóricas, sino en que puso de manifiesto que las imágenes que creamos parten inequívocamente de la realidad de las cosas que nos rodean y, sin embargo, son expresión de un mundo personal e íntimo»<sup>11</sup>

Las obras del pintor estadounidense Edward Hopper en verdad representa un referente magistral para mi obra, como lo señala la cita, según el autor de este artículo, Juan de Pablo Pons, parte de la magia de las obras de este pintor radica en que las situaciones cotidianas de la realidad que lo rodea, de su entorno, refleja la soledad, la angustia del hombre ciudadano y traspasa la mera representación. A través del color y la composición crea esas atmósferas cargadas de psicología, además son imágenes muy concretas, muy justas en cuanto a objetos y detalles; es decir, de alguna manera retrata lo esencial de los lugares y los personajes que habitan ciudades como New York. Lo interesante de las obras de Hopper es que las situaciones que viven los personajes que habitan dentro de sus cuadros son de carácter universal:

---

<sup>11</sup> PONS, Juan de Pablo, *El cine y la pintura: una relación pedagógica, una aproximación a Víctor Erice y Edward Hopper*. Pág. 10.

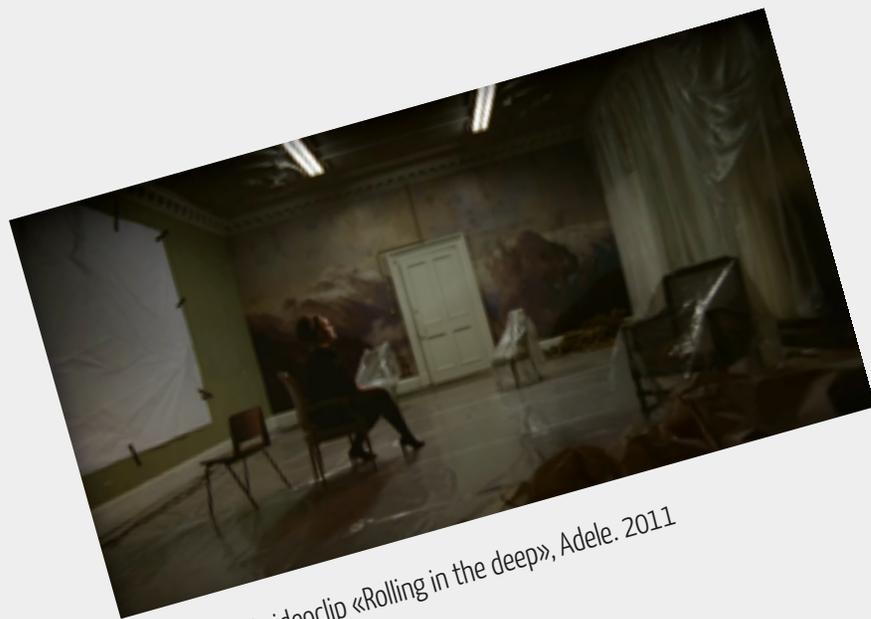
imágenes rurales y urbanas, la sensación de angustia y soledad, el aislamiento, personajes inmersos en el silencio, en un espacio real y metafísico a la vez alrededor de contrastes de luces frías y cortantes.

En mis obras, intento trabajar con una lógica de construcción parecida a la apreciación que Pons tiene sobre las pinturas de Hopper. Intento extraer de la realidad de las imágenes de los videoclips lo esencial para después integrarlas con la realidad de mi contexto cotidiano. En este proceso, la imagen sufre una serie de cambios y filtros alterando en primera medida la condición virtual del video en una tridimensional y escultórica que denomino pintura 3D; también hay alteraciones en el color, en la simplificación y abstracción de las formas; la imagen final muta con respecto a la original y ahora luce dotada de un toque personal, atraviesa mi intimidad y mi percepción de las cosas alterada por una expectativa de suspenso.

Algunos de los videoclips de los que me he apropiado para hacer algunas de mis obras son: Adele con «*Rolling in the Deep*», Michael Jackson con «*the way you make me feel*», o «karma pólice» de Radiohead por nombrar algunos; estos dos últimos siempre me resultaron interesantes por la sencillez de su producción, con locaciones y escenas muy intrigantes que siempre me suscitaban cosas, me colocaban a pensar y a divagar, me entretenían y me hacían reflexionar. En definitiva, la empatía que hay en mi trabajo con la música es muy grande. La música rock la llevo en mi sangre y vas allá de un gusto musical, la considero como parte de una cultura generacional. La identificación con el rock me permite conectarme de una manera muy emocional con mi trabajo y de este modo, le rindo un homenaje a mi vida y a mi manera de ser.



Fotograma del video clip «Karma police», Radiohead. 1997



Fotograma del videoclip «Rolling in the deep», Adele. 2011

# LA REALIDAD EXPECTANTE

**E**n este capítulo quiero ampliar un poco más sobre los aspectos técnicos y procesuales de la obra. A partir de la primera obra que reseñe en uno de los apartados del texto, la pieza que titule «Enigma», hecha con placas de arcilla y de un tamaño pequeño, hasta las últimas obras 3D, la técnica ha pasado por periodos de depuración y pruebas con lo cual he ido observando y aprendiendo nuevas formas escultóricas de moldes, vaciados de positivo y negativo o la aplicación de materiales como el yeso, la resina, la masilla, la fibra de vidrio entre otros. A partir del ensayo y el error he ido corrigiendo esta técnica que incluso aún se encuentra en proceso de perfeccionamiento.

Obviamente cada obra trae su afán y sus desafíos, cada una exige variar algún procedimiento técnico para crear mejores sensaciones o «efectos». La mezcla de técnicas escultóricas y pictóricas siempre será un desafío en la creación del artista pues tenemos muchos siglos del arte plagados de estas imágenes y una cultura visual incontenible y vertiginosa. Pero ahí creo que también radica la gracia del arte, del artista obsesivo con sus obras, creando e innovando a partir del reciclaje de otros. Me gusta encerrarme y trabajar solo en mi estudio, Busco mi propia atmosfera, contenido en mi pequeño taller durante aproximadamente 7 horas diarias, siempre imaginando, bocetando, volando a través de la música, no solamente produciendo las obras para el Trabajo de Grado, sino también con mis pasatiempos que terminan siendo muy artísticos, como ejemplo: realizando taxidermias, disecando insectos y luego encerrarlos en resina transparente.

El período de construcción de cada pieza puede variar considerablemente. El proceso exige unos ritmos lentos;

las puedo alargar o colocarlas más diagonal para que a partir de las luces y sombras que se le proyectan adquiera más fuerza dentro de la paleta de colores.

uno termina conviviendo mucho tiempo con las piezas creando vínculos de afecto y de rechazo. Después de la etapa de los moldes y de la obtención de las matrices viene la de la aplicación pictórica con técnicas muy precisas y meticulosas como la del óleo. La fase escultórica y la fase pictórica son dos técnicas que finalmente se mimetizan como una sola en sí misma. Cuando surge la pregunta, de que si mis obras son esculturas o pinturas la realidad es que los límites son muy imprecisos o difusos y terminan siendo piezas híbridas que obedecen a ambas lógicas: la tridimensional y la bidimensional. La denominación que les he dado como pinturas en 3D de alguna manera soslaya la pregunta e identifica la personalidad de la pieza.

Todo empieza con los videos; tengo una lista y un archivo mental de videoclips potenciales que podría llevarlas a ser obras, luego, simplemente siento la necesidad de empezar a trabajar con alguno, entonces, el siguiente paso es buscar ciertas imágenes a manera de fotogramas que según mi criterio considero tengan una fuerza latente de suspenso; seguidamente imprimo la imagen en papel fotográfico manipulo el papel haciendo distintos dobleces, creando volúmenes y posibilitando distintas perspectivas sugestivas que van dando forma a una nueva imagen de características tridimensionales muy cercana a lo que imagino sería una obra terminada.

Este método me permite aproximarme claramente a pre visualizar una maqueta de la pieza; después, complemento el experimento incorporando luces que aportan un elemento más expresionista a nivel pictórico. Comienzo a buscar como alterar un poco las líneas de composición la imagen con el fin de darle aún más dramatismo, es decir, que las bajo o las subo, también

Después, para completar este proceso preliminar, hago una copia del resultado en papel mantequilla y con lápiz resalto y preciso aquellas alteraciones, creando un boceto ya completo de lo que finalmente voy a convertir en 3D.

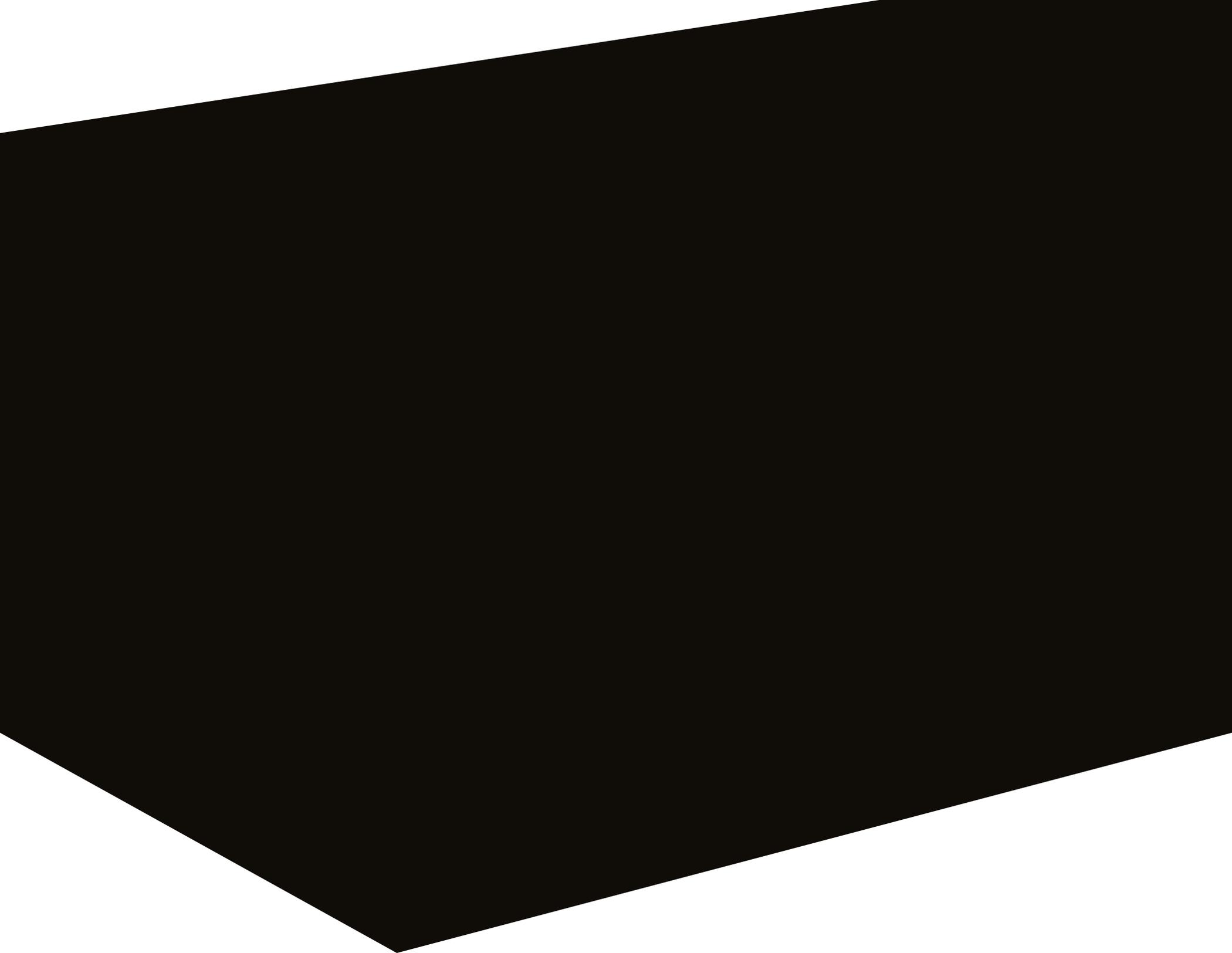
Para dar finalmente la escala real a la pieza, lo que hago, es recortar estratégicamente cada parte del modelo resultante para después fotocopiarlo parte por parte, e ir ampliándolas hasta alcanzar el tamaño deseado.

A continuación, preparo un bloque de arcilla a la medida de la pieza final y sobre este bloque empiezo a modelar el boceto fotocopiado y ampliado hasta obtener la estructura 3D de la obra. Para el prototipo final, lo que hago es sacar un molde de yeso al modelado de arcilla, en una capa gruesa, la cual voy esparciendo con cuidado, para procurar ir captando bien la superficie del barro. Luego de dejar secar separo las dos partes para así obtener el molde.

Para obtener finalmente el positivo, utilizo la fibra de vidrio. Voy colocando capa tras capa del material hasta obtener el grosor deseado; para los bordes es necesario construir una estructura de madera que contenga el material y ayude al acabado. Después, se retiran las partes de la fibra de vidrio en su estado

rustico para a continuación proseguir con el proceso de pulido, que empieza con masillar toda la fibra de vidrio, cuidando obviamente la forma de la estructura que desde la arcilla está pensada para los 4 o 5 milímetros que aumenta con la masilla. Seguidamente se prosigue con el arduo trabajo de lijado de toda la pieza, porque la masilla que utilizo es de una consistencia muy dura que se necesita para la resistencia de la obra; esta masilla es una mezcla entre talco industrial y resina.

Después de esta etapa, continua la fase pictórica de la pieza. El material que escojo para las capas de pintura es el óleo, material que se adhiere muy bien a la superficie de la resina. La paleta de colores que selecciono esta en primera instancia relacionada con la imagen original del video. Me gusta trabajar a partir de tonos claros y oscuros o de contrastes de cálidos y fríos buscando un equilibrio de colores dándole prioridad a una paleta de azules, violetas y grises por complementarios, sensaciones que me permiten reforzar el efecto de soledad y dramatismo en el cuadro.



# SUSPENSO 3D



Tras la puerta blanca, De la serie Rolling in the Deep.  
Óleo sobre fibra de vidrio. 50. x 32 cm. 2012.

al centro generando tensión y dirección, incluso las lámparas, por la perspectiva angulosa, también están generando una tensión como punto de fuga.

En este capítulo, voy a realizar una serie de reseñas o resúmenes alrededor de las piezas que van a ser parte de la instalación de mi trabajo de grado y complementare aún más sobre el proceso y la naturaleza de cada pintura.

«Tras la Puerta Blanca» es la primera de una serie de tres obras hechas a partir del videoclip: «*Rolling in the Deep*» del que me llamó la atención de su trabajo la producción del arte y la fotografía a partir de escenarios muy sugestivos, psicológicos y algo oscuros.

Esta obra es en realidad significativa para mí, siento que dentro del proceso de investigación creación de este concepto 3D, fue la primera obra que consideré realmente consistente y coherente con mi discurso, además técnicamente me parece bien lograda y cumple con la intención de crear una atmósfera cargada de suspenso y soledad debido al buen resultado en cuanto a la intensidad, los matices y tonalidades de color que manejé. También comencé a tomarme de manera más segura y acertada pequeñas libertades, como la de alterar algunas perspectivas como la diagonal de la silla que está más al extremo izquierdo o la recta del descansabrazo del sofá con el velo a la derecha; además, modifique la diagonal inferior derecha evitando el ángulo recto en beneficio de una esquina redondeada que favoreció la sensación final de proximidad de la manta en primer plano. También agudice un poco las líneas, como la de la parte inferior del rectángulo que forma la pared del fondo con el fin de volver la obra un poco más expresionista a la manera de la película del Doctor Kaligari. Como resultado de la composición, me gusto la manera en que las diagonales apuntan

Como dato curioso (y muy personal) quiero realzar que durante la realización de esta obra, gracias a la motivación que me producía, trabajé de manera excesiva en horas de la noche; trasnochaba y en el día seguía la rutina normal de la academia. Como consecuencia de este desgaste, sufrí un pre-infarto, por lo que esta obra siempre me recuerda y me recordará esa experiencia.



*De la serie Rolling in the Deep. Óleo sobre fibra de vidrio. Medidas variables. 2012.*

Como dije anteriormente, esta serie Rolling in the Deep. Representó para mí una gran oportunidad de explorar y de aprender la técnica del 3D aplicada a la pintura. Esta pieza significó un avance por configurar un lenguaje personal que ha ido caracterizando la producción de mi trabajo. Intente intensificar los efectos de profundidad y de perspectiva. Las formas y volúmenes salientes se intensificaron y exageraron evidenciando el carácter expresionista del espacio, deformándolas, inclinándolas o alterando la simetría arquitectónica. Por ejemplo, en la escalera, experimenté con la segunda y tercera dimensión pues parte de la escalera en su parte de arriba está simplemente pintada y luego en la parte de abajo está esculpida. En cuanto al color, decidí que la paleta en esta obra debería de ser más oscura que la del video de apoyo, consiguiendo una sensación más lúgubre y misteriosa.

Aquí debo resaltar también una innovación en la configuración de esta pieza y fue la aplicación de la técnica de anamorfosis. El anamorfismo es una deformación reversible de una imagen producida mediante un procedimiento óptico (como por ejemplo utilizando un espejo curvo). Es un efecto de la perspectiva que obliga al espectador a observar desde un determinado plano, el punto indicado para que una imagen pueda verse de manera proporcionada y clara. La técnica la aplique en el objeto del tambor que está en el centro abajo de la imagen, a primera vista, da la impresión de ser convexo, pero en realidad su construcción es cóncava. Más adelante en otras obras, he seguido aplicando esta técnica que entre otras cosas nació con la pintura pero ha sido aplicada en la historia del cine.

Continuando con las innovaciones técnicas que exploré en esta serie de obras, en esta última en particular, ins-





When the light go out. De la serie Rolling in the Deep.  
Óleo sobre fibra de vidrio. Medidas variables. 2012

talé unas lámparas reales dentro del cuadro, una de color rojo y la otra de color verde. Tengo que agregar aquí que durante la construcción de esta pieza estuve interesado por el mundo de la física: temas como la luz y la cuarta dimensión me motivaron a conceptos que finalmente estarían aplicados es esta obra. En este caso, las luces están implantadas con la intención de reforzar la sensación de ilusión del resto de la pintura, pero también pretendo con ellas acercarme a la idea loca de hacer una obra que tenga que ver con el tiempo, en este sentido, la luz encendida está viajando en tiempo real a través del espacio. Me gusta la idea de que en esta pieza haya algo que constantemente este sucediendo, creo que le agrega un punto más de interés y tensión la imagen, que logra llevar esta obra a otro nivel de experimentación.

Como dato curioso, en esta obra se me complico un poco el manejo de la luz. Necesitaba acercarme al ideal del blanco que tenía en mi cabeza y que debería llevar la basura que esta tirada en el cuarto en primer plano, pero sucedió que comencé pintando en distintas horas del día y mi percepción sobre el tratamiento de la pintura cambiaba constantemente, debido precisamente a la luz que cambia durante el día. Lo que me parecía que estaba bien por la mañana ya no me parecía que estaba bien por la tarde o por la noche y lo que me parecía que estaba bien con la luz del bombillo del cuarto, ya no me parecía que estaba bien con la luz instalada dentro del cuadro; al final, determine que debía pintar con la luz del bombillo del cuarto de mi taller, así estuviera de día, debía encerrarme e ir probando con las luces propias incrustadas dentro de la obra para poder observar las diferentes temperaturas y matices de luz dentro de un espacio oscuro para encontrar las tonalidades y variables del matiz blanco de la escena del primer plano.



*La Clínica. Óleo sobre fibra de vidrio. Medidas variables. 2014*

Lo primero que debo agregar aquí, es que hasta la serie anterior ninguno de las obras superaba los 50 centímetros por alguno de sus lados, y que en esta oportunidad decidí probar aumentando de tamaño la obra hasta los 80 centímetros, lo que considero fue una decisión acertada.

Quise tomar como punto de partida para la ejecución de esta pieza, copiar la composición de la obra anteriormente reseñada «tras la puerta blanca», donde las diagonales apuntan hacia el centro. Esta tensión neurálgica de la imagen permite que toda la mirada se concentre en la parte del fondo del pasillo donde el color oscuro se asemeja a un agujero negro que está absorbiendo el espacio concéntrico del cuadro. En este caso, la diagonal inferior derecha fue modificada, así como el límite inferior de las paredes para reforzar el volumen saliente de las columnas redondas.

La parte de la aplicación pictórica fue otro reto, pues trate de lograr la sensación del brillo del piso alterando los matices de la paleta y combinando una serie de tonos en pro de lograr el efecto de los reflejos de las paredes y la luz que producen la sensación de espejo en el suelo.

Dentro de toda la serie de obras para el trabajo de grado, esta es una de las pocas piezas que no está basada en el fotograma de un videoclip musical, es tomada de una película de suspenso llamada «*The eye*». Dirigida por Oxide Pang Chun, guionista y director de cine de Hong Kong. Al concebir esta pintura, donde la escena se centra en el pasillo de una clínica u hospital, vino al

recuerdo una experiencia nostálgica de mi vida. Nací con Pie varo, una malformación en mis pies debido a una anomalía genética conocida como trisomía 18, que afecta la formación de un feto. Al nacer con los pies inclinados hacia adentro tuvieron que empezar a enyesarme desde los 2 meses y fui sometido a varias cirugías que consistían en quebrar los huesos e ir dándole la forma y postura correcta. Los fuertes dolores y la utilización de distintos aparatos ortopédicos hicieron de mi niñez, la percepción de un espacio y tiempo diferente y trastocado. El entorno de los hospitales o clínicas se convirtió en algo cotidiano para mí. Debido a todo esto surgieron traumas como por ejemplo mi aversión al color blanco por su relación con los hospitales o mi personalidad introvertida o melancólica que de alguna manera está impregnada inconscientemente en mi obra. La cualidad sombría del espacio o los escenarios vacíos cargados de distintos presentimientos alrededor del suspenso. De alguna manera, esta obra se convierte en una especie de homenaje a mi niñez y su estilo expresionista hace referencia a mis gustos por las imágenes del cine y de la pintura en general.



Yellow Car. Óleo sobre fibra de vidrio. Medidas variables. 2015

«*Mentía*», es una canción pop del grupo musical argentino Miranda. Escogí este fotograma en primera instancia por mi gusto por los carros clásicos y después por el contraste encendido que existe entre el color del auto amarillo y la sensación azul del personaje. Este tipo de contrastes lo relaciono con la paleta de colores opuestos que utilizaba Van Gogh frecuentemente en sus obras; lo frío y lo cálido son vibraciones que pueden alterar al espectador pues su discontinuidad exalta el manejo del espacio. Otra característica a tener en cuenta de esta pieza es su tamaño, pues alcanza los 130 centímetros en la parte más alta, la dimensión más superada hasta el momento.

En esta obra, la asimetría de la cuadratura entre las verticales y horizontales es más notoria, siguiendo la lógica de abrirle un espacio a la niebla para que ganara protagonismo y compensar así, el peso que genera la imagen del taxi.



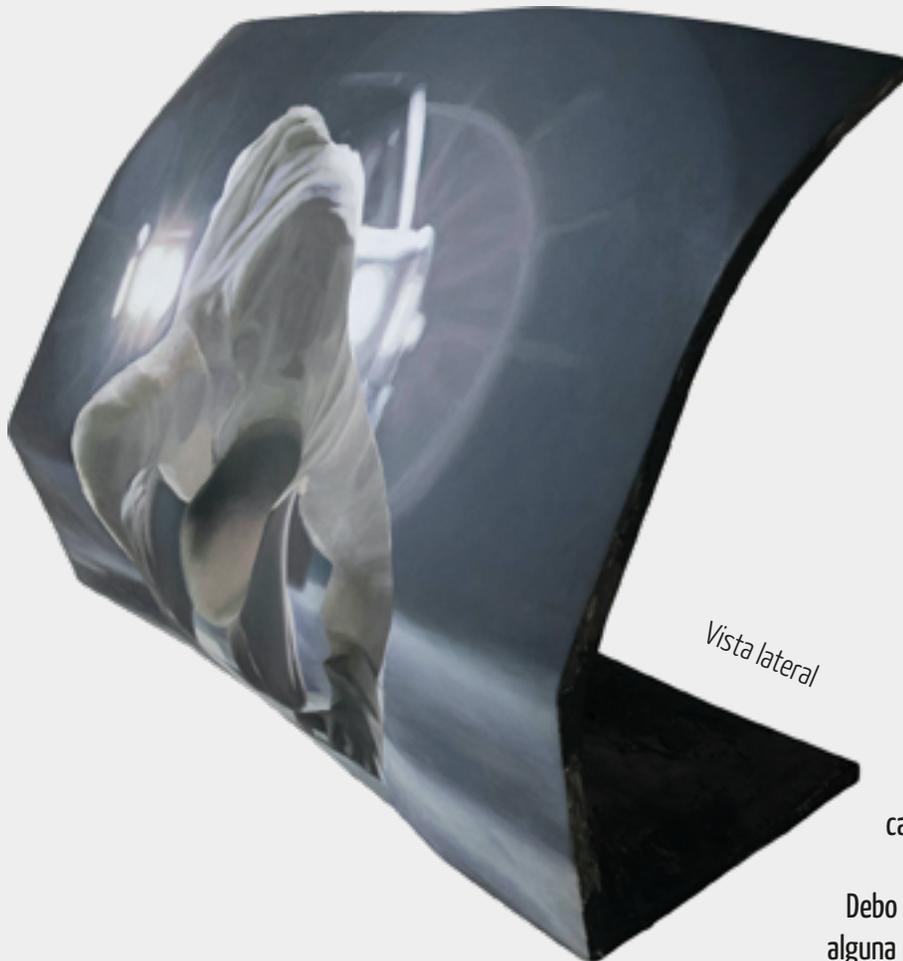
*Escarabajo. Óleo sobre fibra de vidrio. Medidas variable. 2015*

Esta obra está basada en un fotograma del videoclip de Michael Jackson titulado «*The Way You Make Me Feel*». Aquí me pareció que lo más interesante fue el tratamiento pictórico por colores grises de complementarios, que en este caso, no son tan contrastantes, si no que los tonos amarillos y violetas se funden en una armonía que colabora con la de una atmosfera más sosegada de la obra.

En la parte escultórica decidí probar otra vez con un volumen bastante pronunciado, solo que ya no aplicado a ángulos, si no que ahora lo aplique a una superficie plana. En este caso, la calle vacía toma un relieve muy escultórico y desde un punto de vista, el espectador puede sentirse dentro del espacio de la pintura.



Karma Pólize. Óleo sobre fibra de vidrio. Medidas variables. 2016



Esta obra fue todo un desafío para mí. Me lance hacia algo más impredecible utilizando técnicas como el trampantojo o la anamorfosis a una escala superior y con retos técnicos más difíciles en la construcción de la pieza..

La técnica de la anamorfosis permite una ilusión 3D más efectiva. Se forma a partir de superficies cóncavas, distorsionando la imagen a tal punto que solo se puede apreciar desde un punto de vista, y en efecto, esta obra está pensada para verse a cierta distancia y cierta altura con respecto al espectador. El torso, los brazos y la cabeza del personaje están pintados sobre una concavidad con el fin de que al ser visto de frente, por un efecto óptico, se incremente la ilusión de volumen como se puede apreciar en la imagen. La dificultad de esta construcción escultórica fue que al comenzar haciéndola plana, la luz no penetraba bien en la concavidad y por ende tuve que alterar la parte de arriba de la obra doblándola hacia atrás y calculando mejor la redondez de la concavidad, además de doblar los ángulos superiores de cada lado evitando las líneas rectas.

Debo contar una anécdota que me sucedió construyendo esta obra y fue que al estar recortando alguna de sus partes, el disco de la pulidora se salió y me golpeo la frente, fracturándome el cráneo y haciéndome una herida bastante grande. Luego, durante la recuperación de la cirugía, tuve tiempo para pensar muchas cosas, estuve algo melancólico y aburrido por la idea de quedar desfigurado, y porque ya bastante mala experiencia había tenido en mi niñez con las cirugías y los hospitales y ahora me tocaba otra vez confrontar este accidente. En este periodo curiosamente también empecé a mirar el personaje delante de las luces con odio, me sentía identi-

ficado, aquel personaje era alguien que estaba en peligro pero antes lo sentía lejano, ahora, de repente, pasaba a ser yo el que estaba en peligro de muerte, el resultado fue que no quise volver a ver esa imagen por un largo tiempo y decidí taparla. Finalmente, la cirugía plástica salió muy bien y me quedo una cicatriz muy pequeña que casi no se nota, luego destape la obra para terminarla y me di cuenta que en la parte de atrás le había caído sangre en el momento del accidente, y debo decir que en realidad es un detalle que me gusta, porque me hace más cercano a la obra; creo que fue como un bautizo de sangre, que considero que la vuelve más original.

Esta obra es la última y que durante la ejecución de este texto todavía estaba trabajando en detalles para sus acabados finales. El fotograma para esta imagen proviene de la película titulada «*Al Borde del Abismo*» del director Danés Asger Leth y fue concebida como un autorretrato casi de espaldas que dialoga de alguna manera con la pintura titulada «*El caminante sobre el mar de nubes*» del pintor romántico alemán Caspar David Friedrich. En el momento de diseñar este autorretrato estaba realmente en un bajón emocional por lo del accidente, y el personaje principal en ese entonces estaría como al borde del suicidio. Afortunadamente con el pasar del tiempo, mi estado de ánimo fue cambiando y me fui sintiendo más positivo.

Al final, el personaje principal, según mi apreciación y la de algunas personas que han visto la obra, es que él no va a saltar, simplemente observa el caos de la ciudad y es un espectador que reflexiona frente a su entorno como en la pintura de Friedrich del caminante sobre el mar de nubes.



Al borde del abismo. Óleo sobre fibra de vidrio. Medidas variables, 2018



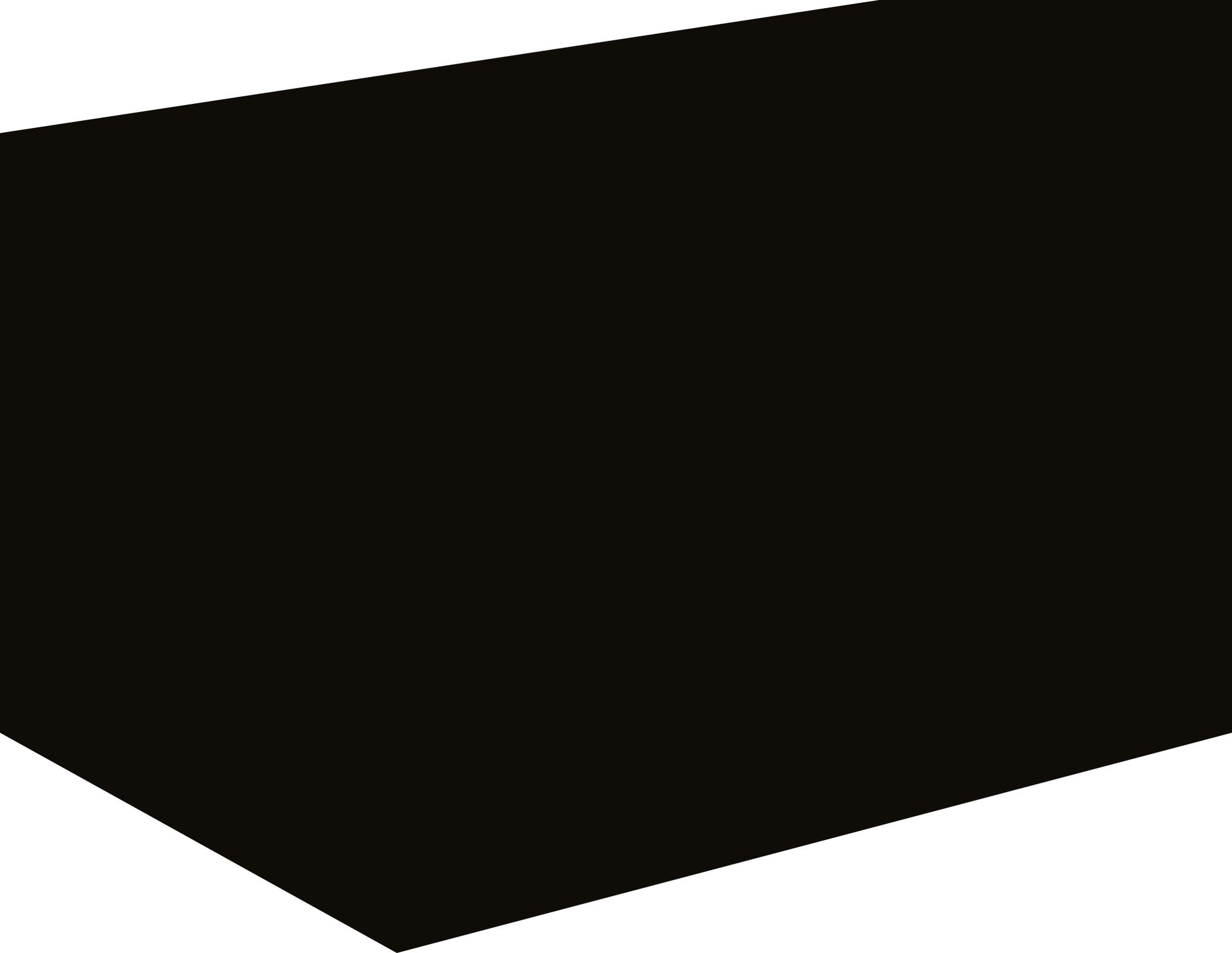
Durante el proceso de esta última obra, tuve la necesidad de construir algunos prototipos escultóricos en plastilina a escala de los distintos carros para un estudio más eficaz de la perspectiva y el efecto de picado en los autos. Además, realice un estudio de sombras con las esculturas para optimizar la sensación de la luz y un acercamiento verás al realismo del ángulo de la escena.

Pictóricamente maneje diferentes tonos azules de una gama monocromática que me sirvió para darle un toque de sobriedad y sobrecogimiento a la obra. También me base en la paleta del pintor Hopper en relación a su utilización de tonos pasteles que terminan dándole un carácter más psicológico al espacio.

Algo que caracteriza a esta pieza es la cantidad de detalles que se lograron en el tiempo de trabajo. Los acabados tanto de los edificios como de lo que sucede en la calle los considero como un logro técnico y de decantación de la propuesta artística. El desenfoco que tenía que lograr por la distancia del sujeto en primer plano con la distancia del último plano de la calle permitió darle

más veracidad a la obra, trabajo de dos años de tiempo del cual estoy muy satisfecho por el esfuerzo y la dedicación con que me concentre de manera feliz y placentera.

Para terminar debo agregar, que en la medida que fui construyendo la obra, me tome algunas libertades de manipular la imagen original. Por ejemplo, en primera instancia, incorpore mi propio cuerpo como personaje de la historia además fui cambiando los objetos de la calle por elementos cotidianos que frecuentemente veo en mis recorridos por el centro de Popayán: la carretilla que transporta mercado o escombros, el carro de venta ambulante, las ventas de minutos o los autos de la policía local.



# BIBLIOGRAFIA

LIOTARD, Jean-Etienne *Traite des principes et des regles de la peinture*. Geneva, Ed. Editions Notari. 2007.

E. H., Gombrich. *La imagen y el Ojo, Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid, Ed. Alianza Editorial. Traducción al español: Alfonso López Lago y Remigio Gómez días. 1987.

E. H., Gombrich. *Arte e ilusión, Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, S. A. Traducción al español: Gabriel Ferrater y Santcugal del Velles. 1979.

PONS, Juan de Pablo. *El cine y la pintura: una relación pedagógica, una aproximación a Víctor Erice y Edward Hopper*. Universidad de Sevilla. Nº 7 – Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías – ISSN: 1697 – 8293. Disponible en: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/395>

Diseño, impresión y encuadernado: tresdmasd@gmail.com