

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE ARTES



MULTIMANIACOS

TRABAJO DE GRADO

LEIDY JOHANA CHAVEZ

JOSE FERNANDO PAREJA

DIRECTOR: ORLANDO MARTINEZ VESGA

2011

POPAYAN

INDICE

PRESENTACION.....	7
SOBRE LA ESCULTURA.....	11
RETRATOS VIRTUALES.....	17
SOBRE LA SERIE DE PRAXINOSCOPIOS.....	27
LISTADO DE OBRAS A EXPONER.....	39
PLANOS DE MONTAJE.....	42
ANEXOS.....	46
BIBLIOGRAFÍA.....	48

Esta novela es la primera que escribí, casi lo primero que escribí. ¿Qué puedo decir de ella? Diré esto: El primer libro sería mejor no haberlo escrito nunca.

Mientras el primer libro no está escrito, uno posee esa libertad de empezar que sólo se puede usar una vez en la vida; el primer libro ya te define, mientras que tú en realidad todavía estás lejos de ser definido; y esa definición tendrás que arrastrarla toda la vida tratando de darle una confirmación o de ahondarla, o de corregirla o de desmentirla, pero sin poder prescindir de ella nunca más.¹

¹ Italo Calvino, El sendero de los nidos de araña, España, RBA Editores, SA ,1994, pág. 30

PRESENTACION

En este documento, presentamos una serie de ideas y anécdotas, a modo de ensayo, sobre tres aspectos que han sido importantes en nuestro proceso de creación en pareja y en la exploración con medios como la escultura, la fotografía y la animación. Estas reflexiones han ido apareciendo a partir de la experiencia de nuestro proceso creativo que inició desde hace más de 6 años.

A veces se piensa que la escultura tradicional es un medio un tanto obsoleto, ya que otros procedimientos como el dibujo, el video o la fotografía permiten abordar más eficientemente (en términos de tiempo), cuestionamientos que en la escultura pueden ser más engorrosos². Sin embargo, a este argumento no le dimos gran importancia. Ni con el video y la fotografía éramos capaces de generar las condiciones espaciales y el lenguaje que encontramos en la escultura, esa condición en que el espectador consigue rodearla para examinarla. Así pues, discutiremos en primera instancia, sobre la escultura, como ese refugio del cual hace parte nuestro trabajo.

El segundo aspecto, tiene que ver con un medio tan cotidiano para todos hoy como lo es la fotografía, refiriéndonos sobre todo, a las imágenes que pueden surgir a partir de la acción de registrar; *Los “apuntes” son espontáneos y contradictorios. Contienen ideas que a veces brotan de una tensión insoportable, pero a menudo también de una*

² *Así como las historias de la pintura y la fotografía han presenciado la afortunada introducción de teorías y metodologías nuevas y radicales que suscitan cuestiones de raza sexo y realidades económicas de las relaciones sociales, la historia de la escultura ha ido más despacio a la hora de plantear estas tendencias y como consecuencia de ello, se la ha considerado como una forma artística esencialmente conservadora.* Tom Flynn, El cuerpo en la escultura, Madrid, Ediciones Akal S.A, 1998, Pág. 9

gran ligereza. Es inevitable que un trabajo al cual nos dedicamos día a día, dure años, nos resulte a veces arduo, estéril o tardío ³

Iniciamos una búsqueda que junto a la fotografía, la escultura y la pintura, diera origen a otro tipo de imágenes, aunque su resultado no fuera necesariamente pintura, escultura o fotografía, sino otra cosa. Explorando los medios digitales como pretexto para llegar a ellas.

Con la fotografía hemos hecho apuntes instantáneos, los cuales pueden capturar momentos que la memoria ignora u olvida. Salimos a capturar estímulos en las calles de la ciudad, preferiblemente en actos espontáneos; conducidos casi naturalmente a reflejarnos en cada cosa que vemos. *Fotografiar personas es violarlas, pues se las ve como jamás se ven a si mismas se las conoce como nunca pueden conocerse; transforma a las personas en objetos que pueden ser poseídos simbólicamente.*⁴

Y esa fascinación de capturar esas formas corpóreas, sus movimientos, sus expresiones, incita en nosotros el deseo de poseerlas a partir de la fotografía, intentando capturar una identidad aparente. Ya que el gesto capturado en la fotografía puede disfrazar en una persona una sensación emotiva, sexual, agresiva, tonta, etc. Y no es más que solo eso, una apariencia.

De igual manera, hablaremos sobre la serie de praxinoscopios, producto de un acuerdo mutuo entre la fotografía, la escultura y el video, que surgió a partir de tantos

³ Elías Canetti, la conciencia de las palabras, México, fondo de cultura económica, 1994, Pág. 71

⁴ Susan Sontag , Sobre la fotografía, Alfaguara, 2005, Pág. 31

ejercicios realizados con el pretexto de dejar en la memoria el resultado de un estímulo y su acontecimiento. Una imagen hecha movimiento que conmoviera a los sentidos, a partir de un medio olvidado para algunos.

En este momento, creemos que no tiene importancia etiquetarnos o influenciarnos bajo una sola técnica o temática y en cambio, mantenemos una exploración constante, libre de prejuicios técnicos, temáticos o conceptuales. *Sería falso decir que un artista busca su tema, el tema va madurando en él como un fruto y le impulsa hacia la configuración. Es como un parto*⁵. Sabemos que efectivamente existen condicionamientos que están dados para el arte y supuestas convenciones, que mejor sería llamar prejuicios.

Así mismo, aclaramos que para nosotros sería absurdo pretender escribir un texto en el que se traduzcan nuestras intenciones frente a la obra, ya que ninguna obra; sea de arte o literaria, puede ser nunca una traducción perfecta de las pasiones del autor. Hoy en día –dice Barthes–, *sabemos que un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, teológico, en cierto modo (pues sería el mensaje del autor-Dios), sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que se concuerdan y se contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es la original: el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura*⁶.

⁵ Andrei Tarkovsky, *esculpir en el tiempo, Reflexiones sobre el arte la estética y la poética del cine*, Ediciones RIALP, S.A, versión castellana 1991, Madrid, pág. 66

⁶ Tomado de: *La muerte del autor* (Ensayo, 1967) En Barthes, Roland (1987): *El susurro del lenguaje: Más allá de la palabra de la escritura*. Editorial Paidós. Páginas 65- 72

Los existencialistas han repetido hasta la saciedad que el hombre se siente arrojado a un mundo extraño que él no eligió y que uno de los seres mundanos que nos producen extrañeza es nuestro propio cuerpo⁷.

SOBRE LA ESCULTURA

A principios del 2006 iniciamos una serie de esculturas modeladas con plastilina blanca que tenían algunas zonas sutilmente pintadas, con pequeñas dosis de óleo, haciendo énfasis en las cavidades orgánicas implícitas de esas partes del cuerpo como son las orejas, los pliegues de la piel, las cavidades nasales o vaginales.

Cuando realizábamos estas esculturas, sentíamos la necesidad de expresar las características de un tipo de cuerpo ajeno al estereotipo que estábamos tan acostumbrados a ver en los juguetes, las revistas de moda y de belleza, en la publicidad de la ropa interior e incluso en los tratados de anatomía humana, donde los músculos flácidos o los cúmulos de grasa del cuerpo seguían siendo -y lo siguen siendo hasta el día de hoy- vetados en todos ellos. Estábamos hastiados de ver el mismo tipo de cuerpo masculino y femenino ideal. Así que optábamos por confrontar nuestros cuerpos con el cuerpo oculto entre la ropa del vecino, el párroco, la abuela, la señora que pedía limosna. Toda esa lista de cuerpos (incluidos los nuestros), que no encajan en las vallas publicitarias y los comerciales de avena. Después de todo, cuestionábamos el cuerpo común y ordinario, despojado del ideal colectivo, y a causa de su escasa popularidad los hallamos extraordinarios.

⁷ Tomado de la versión del libro: Alicia en el país de las Maravillas, A través del Espejo y lo que Alicia encontró allí. por Manuel Garrido, Madrid, Cátedra, 1999 pág. 16

En nuestra sociedad, es natural que seamos inconformes con la idea de ver el cuerpo como una obra concluida. Intervenimos activamente para cambiar su forma, alterar su peso y silueta, mientras los medios insisten en que nuestros cuerpos lucen enfermos, inacabados y deben someterse al cambio. Se los ve como rarezas, que no se amoldan al estereotipo de belleza establecida. Sea desnudo o semidesnudo, el cuerpo rompe con nuestras convenciones culturales, es potencialmente subversivo y se lo trata con horror o con burla. No obstante, el cuerpo desnudo posee características naturales que le son propias. Se realza su topografía a partir de sus estrías, sus manchas de diversos matices, sus pequeños bultos, y tamaños. Desde leves hasta fuertes asimetrías, con juegos de protuberancias; en los hombros, el pecho, los dedos, etc. Toda esta riqueza de formas sorprende al ser vista.



1. Sin título, Oleo sobre plastilina, 18x 6,5.cm, 2009

Cuando hacemos una escultura, contemplamos en ella un estado diferente a la monótona forma en que miramos los cuerpos. Es como si la obra generará una especie de juego, con los cambios de roles, entre nuestros cuerpos y los cuerpos de otros, entre las condiciones y sus anécdotas. Reelaborando nuestros cuerpos desde las experiencias de la enfermedad, la deformidad o la extrañeza, como una especie de simulacro. Como cuando confrontamos al cuerpo en los sueños con sus repudios, placeres y temores, y despertamos con esa amarga o placentera sensación de que algo ocurrió en realidad, porque ha conmovido nuestros sentidos.



2. Sin título, Oleo sobre plastilina, 15x 30x 23cm, 2009

El cuerpo ordinario despierta en nosotros el placer del morbo. Saber qué hay detrás del revestimiento de sus telas, nos incita a imaginar el cuerpo desnudo, a modelarlo, a contemplarlo y recrearlo en la escultura de la manera más íntima, como abriendo el telón que enseguece la belleza del cuerpo ordinario. En la búsqueda de ese escenario íntimo, sincero, que anuncia la voluptuosidad de la carne, del gesto grotesco, aparece el afán por inmiscuirnos en el cuerpo de otro, tan lleno de rarezas, en el sentido de que no estamos tan acostumbrados a verlo, a olerlo o palparlo aunque solo fuese con la mirada, de cuestionar su forma y confrontarla con el propio cuerpo.

En otras palabras, eso que provoca la obra a la gente, esa extrañeza, la impresión para unos, la sensación de asco para otros, la indiferencia al escéptico, para nosotros es una sensación inefable. Un objeto de deseo que sirve de estímulo para la masturbación de los sentidos.

Retratos virtuales

3. Ejercicio de modelado para gesto "Íntimo Público" 2009



En el 2009, realizamos una serie de ejercicios de modelado virtual con programas de ordenador que han sido utilizados en otros campos como el cine (para la realización de efectos visuales) y el diseño industrial (para la construcción de objetos y juguetes). Su manipulación, nos condujo a otras posibilidades de creación y modos de visualizar la escultura ⁽³⁾. Profundizando en su dimensión espacial, a través de un lenguaje que se muestra en imagen, mientras detrás de ella se ocultan códigos numéricos y coordenadas booleanas, producto de la virtualidad de las computadoras.

Realizamos una serie de imágenes bidimensionales, haciendo uso de las cualidades que nos ofrecían estos programas respecto al color, la apariencia de materiales como plásticos, metales, cauchos, telas y elementos orgánicos, así como el uso de texturas que involucran el diseño textil, la adaptación de luces y sombras, conformando escenografías a partir de la renderización de estas imágenes.



4 .De la serie" Alicia en el país de las maravillas", Modelado virtual e impresión digital, 105 x 170 cm, 2010 (detalle)



5. De la serie" Alicia en el país de las maravillas", Modelado virtual, 2010

De algún modo, nos llamaba la atención como el espectador al ver estas imágenes, no entendía en un principio de donde surgían, le era nuevo entender su construcción; si era fotografía, el resultado de una manipulación fotográfica o registros de algunos juguetes raros. Su enunciación, producía extrañeza. Sabemos que ver el mundo no es un proceso pasivo, no somos cámaras, y eso es lo que hace que el tipo de imagen que se genera por medio de las computadoras produzca extrañeza. Porque de hecho, lo que creemos que vemos en ellas, es totalmente diferente de las imágenes que captan nuestros sentidos. Aun así, encontramos en algunas de estas imágenes una serie de personajes, que dan esa sensación como cuando no resistimos la actitud de posar para una fotografía. Si nos damos cuenta, al posar para la cámara, nos fijamos únicamente en el objetivo fotográfico, proyectamos nuestro cuerpo y nuestra mente hacia él, en espera de una pose ideal, mientras el entorno en que habitamos desaparece de nuestras mentes.



6. De la serie "Alicia en el País de las Maravillas" Modelado virtual e impresión digital, 105 x 154 cm, 2010 (detalle)

Cuando me siento observado por el objetivo, todo cambia: me constituyo en el acto de "posar" me fabrico instantáneamente otro cuerpo, me transformo por adelantado en imagen

Roland Barthes⁸

⁸ Roland Barthes, La cámara lucida, Editorial Gustavo gili, Barcelona, 1982 Pág. 40

Cuando recorremos las calles de Popayán, por ejemplo, sus paredes blancas permiten llamar nuestra atención hacia los cuerpos que se detienen a la espera de algo. Como si se tratara de un catálogo de personas, similar al que vemos en las revistas de moda, donde advertimos cómo los colores de sus vestidos vibran mientras sus siluetas se contrastan con las paredes, delineando sus finos contornos, como si estuvieran a la espera de ser fotografiados. Y no es más que observar a una persona en algún lugar de la calle, en el más profundo ensimismamiento, mientras ignora nuestra presencia y la del objetivo fotográfico, como si estuviera detenida en el tiempo, para ser contemplada. Y mientras espera, quien sabe qué, su cuerpo se relaja en sí mismo; su carne se dilata y quiere salirse de la ropa. Mientras su gesto, incauto a nuestra mirada, nos presenta ese instante cautivador que ocurre en ocasiones especiales como esa (7).

Pues bien, algunos de los personajes modelados para estas imágenes, surgieron de referentes que fotografiamos en las calles y de algunos eventos compilados de nuestros álbumes familiares. *Usando la fotografía como una fuente iconográfica fiable, y no solo como barato sustituto del modelo vivo*⁹. Construyendo nuestra memoria visual a partir de la experiencia como una biblioteca que permite comprender el mundo.

⁹ Juan Antonio Ramírez, *Corpus Solus*, Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo, Ediciones Siruela, S.A, Madrid, 2003



7. Proyecto "Surtido ciudadano"
imágenes compiladas desde el 2005

Las imágenes idealizadas del cuerpo están permanentemente visibles a través de la publicidad, el cine y la televisión. En estas imágenes jugamos a hacer comparaciones, vemos lo que somos y vemos lo que podríamos ser, con un pequeño esfuerzo. En la serie de Alicia, sus personajes son representados en recreaciones personales de otras realidades, a partir de la belleza del juguete y de la connotación bélica oculta en algunos de ellos. Se trata de una serie compuesta por juguetes de plástico, como juguetes abandonados por los niños y reflejados en las crudas experiencias del adulto.

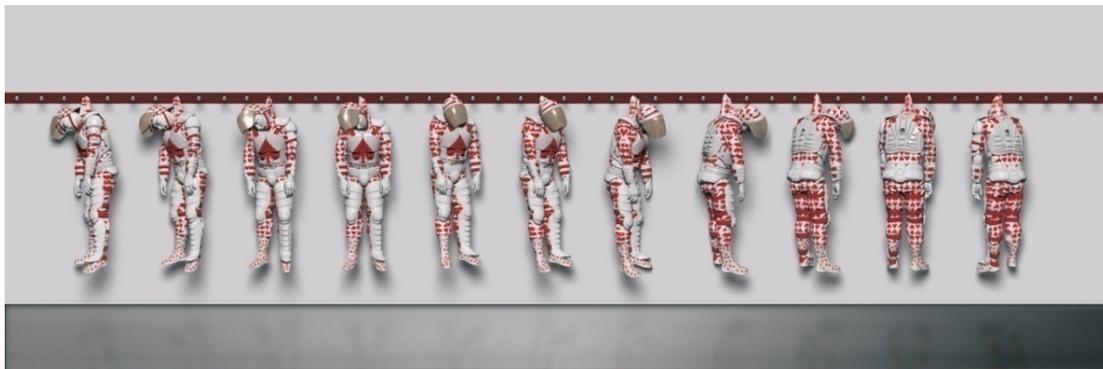
En primer lugar, no conviene olvidar que los juguetes, aunque puedan recordar más o menos al modelo real del que parten, siempre son otra cosa, traducciones personales con un necesario grado de abstracción formal y una demanda de imaginación por el usuario

Walter Benjamín



8. De la serie " Alicia en el país de las maravillas",
Modelado virtual, impresión digital, 2010

En la serie de Alicia hay un juego de imágenes que podrían resonar entre la realidad y la ficción de sus acontecimientos, sugeridos a modo de historia o más bien a través de una secuencia imaginada, donde la mirada hacia Alicia y sus demás personajes, podrían involucrarse de alguna manera con el imaginario colectivo.



9. De la serie " Alicia en el país de las maravillas", Modelado virtual, impresión digital
Dimensiones 60 x 1.92 cm, 2010

Un hombre que ha perdido sus recuerdos, ha perdido la memoria, está preso de una existencia ilusoria. Cae fuera del tiempo y pierde así su capacidad de quedar vinculado al mundo visible

Andrei Tarkovsky

SOBRE LA SERIE DE PRAXINOSCOPIOS

La serie de **Praxinoscopios**¹⁰ es un proyecto que nunca planeamos y que surgió de repente, como surgen tantas cosas de manera inesperada. Cuando llegó a nosotros, nos obligó a reflexionar frente a esa mirada desconocida; ya que todo lo “nuevo” es siempre extraño al principio, no tanto por el medio técnico o su nueva forma de reflejar el mundo, sino porque no existe un lineamiento estético que los defina.

¹⁰ **El Praxinoscopio** fue inventado por Emyle Reynaud en 1877 y consistió en un tambor giratorio, el cual se rodeaba en su interior con una secuencia de fotogramas en dos dimensiones (a partir de dibujos), que a su vez se reflejaban sobre un conjunto de espejos ubicados en el centro, con el propósito de generar la intermitencia que produce la ilusión de la imagen en movimiento. Los praxinoscopios a los que nos referimos, tienen una fusión entre este mecanismo y la intermitencia de luz estroboscópica, similar al cinematógrafo; donde además hacemos uso de fotogramas tridimensionales para su funcionamiento. Por lo tanto, su denominación debería ser distinta

Desde el año 2006, hemos realizado una serie de ejercicios mediante la animación, a partir de aparatos conocidos con el nombre de Folioscopios¹¹ o kinoras como el que presentamos en la imagen a la derecha ⁽¹⁰⁾. Igualmente hemos explorado programas para hacer animaciones por computadora. Donde a partir de la programación, y los componentes del programa, generábamos medios interactivos, con la intención, -en ese momento - de propiciar un acercamiento entre la obra y el espectador, de manera que el video no fuera tan indiferente al observador y viceversa.

¹¹ **Un folioscopio** es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio. Los Flipbooks son ilustrados usualmente por niños, pero pueden estar también orientados a adultos y emplear una serie de animaciones. Véase: <http://es.wikipedia.org/wiki/Flipbook>



10. Kinora, Animación en flipbooks, dimensiones variables, 2006

Hay que resaltar que mientras indagábamos sobre la imagen en movimiento, trabajábamos paralelamente con la escultura y al llegar a los praxinoscopios, empezamos a explorar la imagen en movimiento mediante el modelado de piezas en secuencias tridimensionales¹². De esta manera a principios del año 2007 realizamos un praxinoscopio a partir de 12 bustos modelados en plastilina, los cuales expresaban en sus gestos una serie de esculturas extasiadas, como podemos ver en la imagen a la derecha (11).

¹² En el cine como en la animación, se entiende por fotogramas a cada una de las imágenes individuales captadas por cámaras de video, así como dibujos cuadro a cuadro y registrados analógica o digitalmente. Estas secuencias de imágenes, al mirarse de acuerdo a una determinada frecuencia por segundo logran generar la sensación de movimiento en el espectador. No está de más aclarar que en nuestros praxinoscopios, los fotogramas tradicionales son remplazados por objetos escultóricos como se aprecia en la imagen siguiente (fig.2) a los que llamamos fotogramas tridimensionales o 3d flips.



11. Sin título, 3d Flips, Oleo sobre plastilina con tornamesa,
Dimensiones variables 2007
(Ver video en CD adjunto)

Este trabajo tenía las mismas características de un praxinoscopio normal. Con la diferencia de que en el nuestro, se utilizaban tornamesas y fotogramas a partir de esculturas. De esta manera, encontramos una forma distinta de abordar la escultura y algo tan importante como expresar su movimiento¹³. Más tarde, decidimos hacer animaciones con otro tipo de elementos escultóricos como un caballito de juguete, a modo de homenaje al icono de la imagen en movimiento, el galope del caballo (14). Utilizando como punto de partida las fotografías de Eadweard Muybridge de su trabajo *Animal Locomotion*. El resultado fue realmente cautivador para nosotros. De aquí en adelante, iniciamos una serie de ejercicios con otros personajes animados a partir de juguetes que terminaron en grandes multitudes y a una escala reducida. En ellos, interveníamos además de los caballos, soldaditos de juguete, perros, etc., e incluso al no encontrar juguetes relacionados con el entorno cotidiano, empezamos a construir personajes más cercanos a nosotros, característicos de nuestra sociedad, tales como empresarios con traje, estudiantes, mujeres embarazadas, policías, animales, entre otras cosas que estimularan la creación de nuestras animaciones (12).

¹³ No puedo dejar de insistir en que el origen de algunas revoluciones artísticas de alcance trascendental está en estas representaciones del cuerpo en movimiento... Nos hallamos ante los orígenes de ese modo de visión multiplicado, característico de la modernidad, que será determinante en el desarrollo del cubismo, en el montaje fotográfico y fílmico, Juan Antonio Ramírez, *Corpus Solus*, Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo, Ediciones Siruela, S.A, Madrid, 2003, pág. 56



12. Estudio para los personajes: De la serie Toys Locomotion

Pero ¿qué es animación?, Se dice que la palabra animación viene del sufijo “anima”, que en latín significaba “alma”. De ahí que anima-ción quiere decir “dar alma o dar vida”¹⁴.

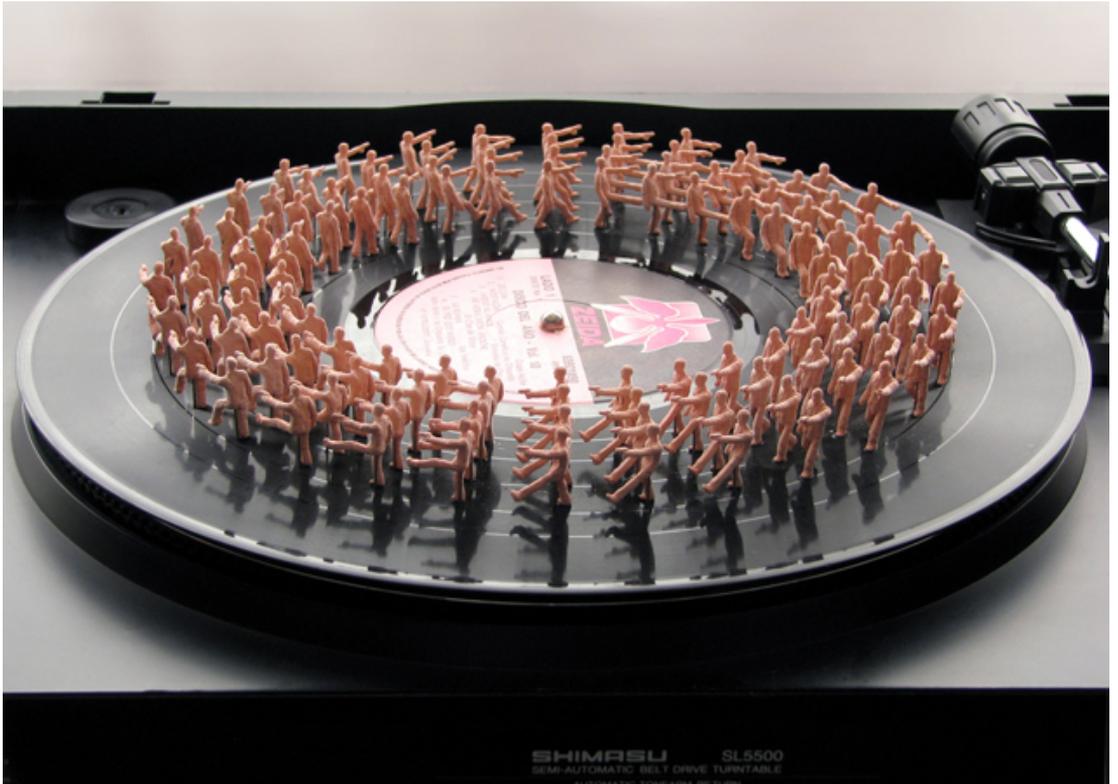
A partir de los praxinoscopios, modificábamos los juguetes generando en ellos un carácter menos idealizado al establecido. Explorando la naturaleza de lo ordinario en el ser humano, así como lo establecido por la sociedad. Por ejemplo, creando soldados que huyen desesperados para salvar sus vidas ⁽¹⁵⁾, aunque esto desvirtúe su concepción de héroes, que tanto ha sido promovida en función de los juguetes¹⁵.

Así como personajes de traje rosa que a un ritmo bélico, apuntan sus armas a sus camaradas ⁽¹³⁾. O incluso, la muchedumbre de jóvenes manifestando su desacuerdo al pueblo mientras sus cuerpos se alientan al ritmo de sus cantos, como ocurre con las barras bravas, los cantos religiosos o los conciertos de música rock.

Si con la escultura habíamos explorado la devoción de ver al cuerpo en un instante detenido, con los praxinoscopios podíamos manifestar las diversas expresiones que nos seducen de los cuerpos en movimiento.

¹⁴ Animar no significa solamente mover un objeto o una figura cuadro por cuadro, sino darle una emoción y un carácter propio. La calidad artística de una obra animada se medirá, principalmente, por la creatividad del animador al dar vida, alma y carácter a sus protagonistas. Vivienne Barry, ANIMACIÓN: La magia en movimiento, Concejo Nacional de la Cultura y las Artes, fondo de fomento audiovisual, Santiago, Chile. Pehuén, 2010. Prologo, pag.7

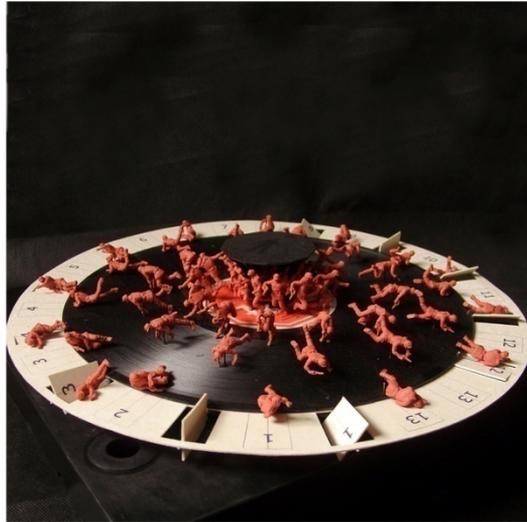
¹⁵ ver video en: anexos/ CD adjunto / Animaciones / Registro en video/ la huida



13. De la serie Toys Locomotion, Modelado en cera de abejas, 3D Flips sobre tornamesa, Dimensiones variables. 2010, (Ver video en CD adjunto)



Homenage a Muybridge
De la serie Toys Locomotion
Dimensiones Variables
2009



La Huida
De la serie Toys Locomotion
Dimensiones Variables
2010 - 2011

14.

15.

Existe algo particular en la composición de las animaciones relacionado con el ritmo y el tiempo. Como si evidenciaran la sensación de un acto interminable, por medio de la limitación de sus partes: el instante elegido por nosotros, no obedece a un inicio ni a un final concreto, es difícil deducir si la escena presenciada pertenece al presente, si evoca su pasado y trasciende su presente o si se tiene esperanza de un futuro.

Por lo tanto, las escenas que los caracterizan, pueden ser vistas de otra manera. Cuando miramos una película podemos recorrerla de un lado a otro pero al hacerlo, veremos el mismo punto de vista, establecido por el autor; esto *no permite que la película se extienda más allá de los límites de la pantalla. Porque no deja al espectador que someta lo que ve en la pantalla a su propia experiencia.*¹⁶ Al mirar nuestros praxinoscopios la situación es diferente. Tenemos la oportunidad de movernos en la escena, haciendo incluso parte de ella y de sus condiciones físicas de luz. El espectador se torna activo en el momento en que está frente a ella, tomando el control como un director; decidiendo qué punto de vista adopta mientras la está recorriendo, a qué distancia dispone su ojo; todo esto mientras la escena está en movimiento. En otras palabras, el ojo y el cuerpo se ve obligado a moverse; lo que nos vuelve a dar esa sensación de vida.

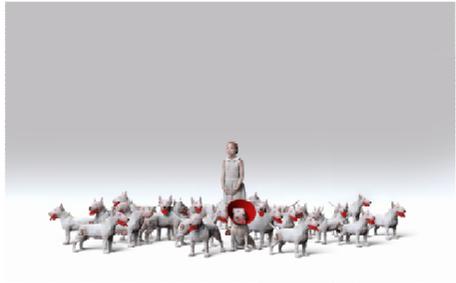
Las secuencias tridimensionales que suscitan esta sensación, así como sus escenas y lo que puedan evocar, más que ser fieles a la forma en que observamos las cosas, como una simulación de lo real, sugieren una diferente alternativa estética frente a la imagen en movimiento. Algo que definitivamente no debemos ignorar.

¹⁶ Andrei Tarkovsky, “esculpir en el tiempo” Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. Ediciones RIALP, S.A Madrid. 1991, pág. 144

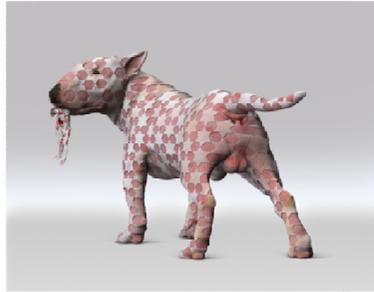
LISTADO DE OBRAS A EXPONER

1. De La serie “ Alicia en el País de las Maravillas”
Modelado virtual e impresión digital
105 x 171 cm.
2010
2. De La serie “ Alicia en el País de las Maravillas”
Modelado virtual e impresión digital
105 x 135 cm.
2010
3. De La serie “ Alicia en el País de las Maravillas”
Modelado virtual e impresión digital
92 x 123 cm.
2010
4. Ofrenda de figurillas
Oleo sobre plastilina, yeso y aluminio
31 x 26 x 17 cm.
2007
5. De La serie “ Alicia en el País de las Maravillas”
Modelado virtual e impresión digital
105 x 155 cm.
2010
6. Sin titulo
Modelado virtual e impresión digital
100 x 170 cm.
2011

7. Sin título
Modelado virtual e impresión digital
100 x 170 cm.
2011
8. De La serie toy locomotion
Homenaje a Muybridge
Modelado en cera de abejas, 3D flips sobre tornamesa
Dimensiones variables
2009
9. De La serie “ Alicia en el País de las Maravillas”
Modelado virtual e impresión digital
105 x 161 cm.
2010
10. De La serie “ Alicia en el País de las Maravillas”
Modelado virtual e impresión digital
60 x 192 cm.
2010
11. De La serie toy locomotion
Modelado en cera de abejas, 3D flips sobre tornamesa
Dimensiones variables
2011
12. De La serie toy locomotion
Modelado en cera de abejas, 3D flips sobre tornamesa
Dimensiones variables
2010



1.



2.



3.



4.



5.



6.



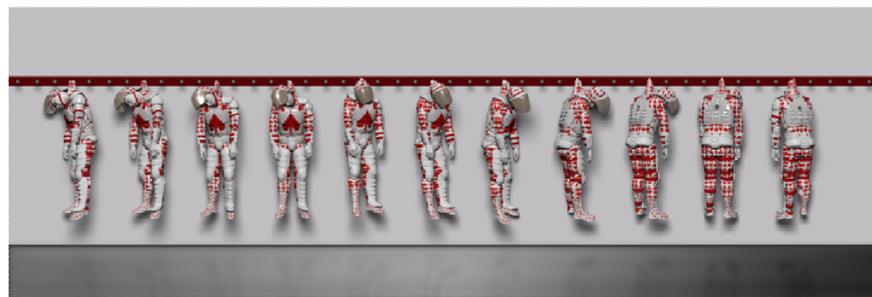
7.



8.



9.



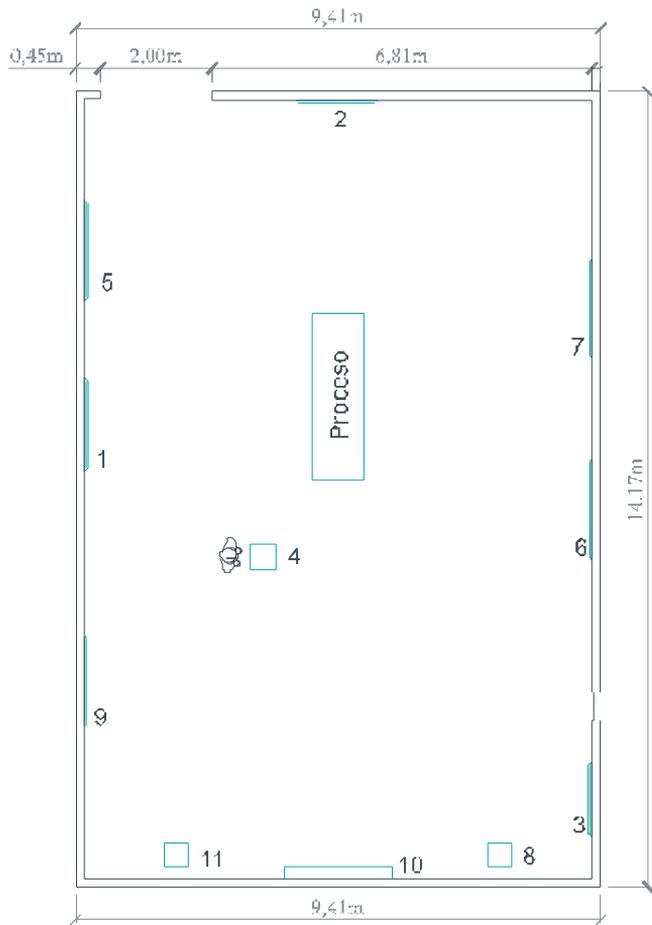
10.



11.



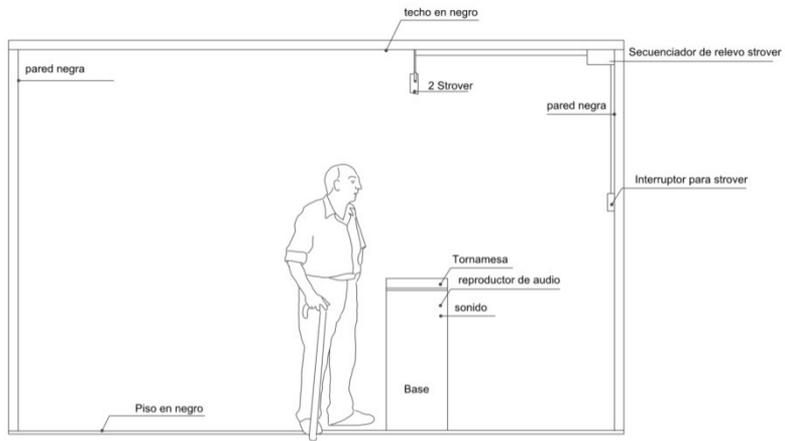
12.



PLANO DE MONTAJE
 VISTA EN PLANTA

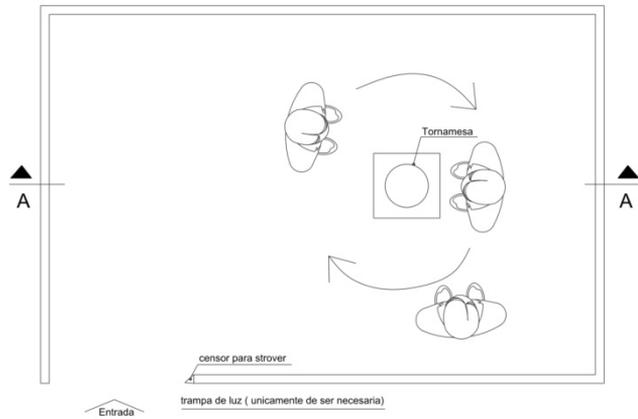


Registro trabajo de grado



CORTE LONGITUDINAL A-A

PLANO 1/2 VISTA FRONTAL
ESQUEMA DE MONTAJE CUARTO OSCURO



PLANO 2/2 VISTA EN PLANTA
ESQUEMA DE MONTAJE CUARTO OSCURO

ANEXOS

Ver carpeta Adjunta

Carpetas:

Animaciones / Registro en video

Registro de la exposición

BIBLIOGRAFÍA

BARRY, Vivienne, ANIMACIÓN: La magia en movimiento, Santiago, Chile, Concejo Nacional de la Cultura y las Artes, fondo de fomento audiovisual, Pehuén, 2010.

BARTHES, Roland, La cámara lucida, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1982

BARTHES, Roland, La muerte del autor (Ensayo, 1967) En Barthes, Roland (1987): *El susurro del lenguaje: Más allá de la palabra de la escritura*. Editorial Paidós.

CALVINO, Italo, *El sendero de los nidos de araña*, España, RBA Editores, SA ,1994

CANETTI, Elías, *La conciencia de las palabras*, México, fondo de cultura económica, 1994

FLYNN, Tom, El cuerpo en la escultura, Madrid, Ediciones Akal S.A, 1998

GARRIDO, Manuel, Alicia en el país de las Maravillas, A través del Espejo y lo que Alicia encontró allí. Madrid, Cátedra, 1999

HEIDT, Erhard U, *La certeza vulnerable, cuerpo y fotografía en el siglo XXI*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, SA, 2004

RAMÍREZ, Juan Antonio, Corpus Solus, Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo, Madrid, Ediciones Siruela, S.A, 2003

SONTAG, Susan, *Sobre la fotografía*, Alfaguara, 2005

TARKOVSKY, Andrei, esculpir en el tiempo, Reflexiones sobre el arte la estética y la poética del cine, Madrid, Ediciones RIALP, S.A, versión castellana 1991

