

SOMBRAS DE LA MEMORIA

EDGAR RIOS MALAGON

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2006**

SOMBRAS DE LA MEMORIA

EDGAR RÍOS MALAGÓN

**Proyecto de grado para obtener el título de Maestro
en Bellas Artes**

**Director de Proyecto
JOHN JAIRO OROZCO PÉREZ
Licenciado en Artes Plásticas**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2006**

Al pequeño y frágil ser que me acompaña.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Industrial de Santander, en especial al maestro Germán Toloza, quien gracias a sus retos en clase, hizo que descubriera como todas las cosas hablan a mi alrededor y que pueda contar con ellas siempre y cuando yo sea el creador.

A John Jairo Orozco, por su paciencia y afinidad con mi proyecto.

Tengo que agradecer a Adolfo Cifuentes que creyó en mi.

No pueden faltar mis amigos Jonny Al-Saieg y Anita Phollman, Völker Hessen y Esther Dholli, quienes difundieron mis obras, en pro de este final.

A Maria Viviana Cárdenas por su apoyo.

Con doble puntada a mi abuela y a mi madre.

En hora buena por que además de haberlos conocido, la plantilla de maestros que hoy integran la facultad de Bellas Artes, entregaron una pequeña parte de sus vidas, para hacernos entender muchas cosas.

A mis compañeritas de taller, Olga Lucia Tijo y Patricia Arria, de las que nunca perdí la motivación.

Y por último si que le importe el orden, al amiguito invisible que ha seguido mi vida, y que por circunstancias funestas no pudo dar los pasos que hoy vela por mi.

RESUMEN

Título : Sombras de la Memoria*

Autor : Edgar Ríos Malagón**

Palabras clave: fábula, sombras, infancia, memoria, lúdica, ensamblaje, proyección.

Esta obra se expande en el contexto de la exploración y la lúdica, enfocándose en tres etapas que parten desde la infancia, pasando por el de los comienzos de la rebeldía y en otra un poco mas adulta. Sin una franja explicita que las separe, de aquí se extraen los recuerdos de la memoria personal, sirviéndose del elemental juego con las sombras al cual recurrían los chicos, ensamblando con sus manos u otros objetos, cualquier numero de imágenes requeridas por su imaginación.

Para este efecto se elaboraron tres piezas. La titulada "fábula" que refleja la inocencia, narrando los primeros contactos con los juguetes y libros animados.

En la siguiente pieza "Repizarra" cuenta las facetas de la época de exploración que esta inscrita y revelada en los objetos acumulados y que sirven de puente entre los juegos que se han abandonado y las perspectivas a conocer.

Y la última de estas materializaciones, proyecta en su sombra al "Hombre-gato-gallo" que rememora la imagen de una anécdota fuerte. Aquí se demuestra la evolución no solo del recuerdo sino del concepto.

Esta magia que provoca la proyección de sombras, es capaz de generar asociaciones pasadas, no solo las propios, sino también las de un colectivo que jugó y se asombro, con las historias fantásticas de duendes y seres fantasmales, tomando como principal referente "El mito de la caverna" de Platón. El desarrollo del proyecto propende a la reflexión que ofrece la doble lectura, contenida en las tres piezas que representan las etapas antes mencionadas,

* Trabajo de grado

****. Bellas Artes. Universidad Industrial de Santander OROZCO PÉREZ, John Jairo**

ABSTRACT

TITLE: "Shades of Memory"

AUTHOR: Rios Malagon, Edgar **

KEY WORDS: Fable, shades, childhood, memory, games, putting Together, projection.

The present work expands its proposal into the exploration of the world of game playing in childhood and youth. Looking at three different stages, which started in early childhood, and the going on into the age of rebellion, up until early adulthood, this work doesn't point out an explicit strip to separate "then" from "now", but rather, it extracts reminders from personal souvenirs, helping itself with: the elemental game of shadows, those we all have played with: building with our own hands, and using sometime other materials, in order to form a wide variety of images that our childish imagination needed.

Using this imaginary and souvenirs, several works were produced, such as the one called " Fábula ", (Fable) which tells about innocence and the first contact with toys and animated books.

The next work, " Repizarra " tells about different aspects of that age of exploration, engraved and made evident in the accumulated objects that make up a bridge between the abandoned toys and the prospects ahead.

Then, the last one of these works projects through its shadow the image of the " Hombre-Gato-Gallo " (Cat-Rooster Man) which comes out from the remembrance of a deep rooted anecdote, proving thus, to me, that evolution doesn't only takes place in the domain of concepts, but also in the world of memories.

The emerging of this magic world, made possible by the mere projection of shadows enables us to re build a link with the past, not only our own but also those one of a community that use to get together in order to play, and let themselves get amazed with the fantastic stories of globins and ghosts, taken us further back, up to Plato's ancient myth of the cave.

This project, then wants to propose a double lecture, contained in the three different works that show the three stages of life mentioned above.

* Trabajo de grado

****. Bellas Artes. Universidad Industrial de Santander OROZCO PÉREZ, John Jairo**

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS	6
3.1 OBJETIVO GENERAL	6
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
4. MARCO TEÓRICO	7
5. PROCESO	20
5.1 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DEL PROCESO	20
5.2 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA OBRA FORMAL	35
6. CONCLUSIONES	41
BIBLIOGRAFÍA	42

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Capitel, monasterio San Juan de la peña	11
Figura2. stonehenge, Inglaterra	12
Figura 3. Jörg Schafferr y Dieter Trüsted, The catalanian Assumptión, instalación interactiva. 2003	16
Figura 4. Johanez Kranz, escultura de Pablo Antonio Cuadra, 2004.	17
Figura 5,6. Hanna Haaslahti, White Square, instalación interactiva, 2003	18
Figura 7,8. Edgar Rios Malagón, Doble Mágico, boceto, 2005	20
Figura 9,10. Edgar Rios Malagón, "Fábula", dibujos y bocetos	22
Figura 11. Edgar Rios Malagón, "fábula", boceto	23
Figura. 12.13.14 Edgar Rios Malagón, "Fábula" detalles	24
Figura. 15,16. Edgar Rios Malagón, bocetos "Repizarra"	26
Figura. 17. Edgar Rios Malagón, bocetos "Repizarra"	27
Figura. 18. Edgar Rios Malagón. intento fallido	28
Figura. 19. Edgar Rios Malagón. ensayos de posibilidades	29
Figura. 20,21,22. Edgar Rios Malagón, vistas finales de la obra "Repizarra"	30
Figura. 23,24. Edgar Rios Malagón, bocetos a lápiz "Hombre-Gato-Gallo"	31
Figura. 25,26,27. Edgar Rios Malagón, Proceso, "Hombre-Gato-Gallo"	32
Figura. 28,29. Edgar Rios Malagón, pruebas, "Hombre-Gato-Gallo"	33
Figura. 30,31,32,33. Edgar Rios Malagón, detalles finales, "Hombre-Gato-Gallo"	34

INTRODUCCIÓN

Las sombras son como las parábolas, se repiten sin cesar en prolongadas manifestaciones del tiempo y la materia, para no hacer esto tan tedioso, son tantas y tan variadas como recurrentes; tal vez, en ese lugar en donde se ubiquen siempre, residirá el misterio de la vida, pero el aprendizaje de ese misterio no lo es sin el sello de la memoria, oráculo que da acceso al pasado y a la idea, sin ellas quedarían sellados todos los movimientos, todos los progresos del género humano. La acumulación de experiencias persigue al individuo para hacerle creer que no cometerá ningún error, si así fuera, la memoria se lo recordará, lo seguirá, como la sombra sigue a las rocas al avanzar el día, perpetuando con esto el concepto de que todo está en continuo movimiento, y que la sombra, también pueden ser independiente de su doble material, convirtiéndose ocasionalmente en un ente inmortal.

Cuando ves una sombra, Sofía, también tú pensarás que tiene que haber algo que la origina. Ves la sombra de un animal. Quizás sea un caballo, piensas, sin estar del todo segura. Luego te giras y ves el verdadero, que es infinitamente más hermoso y su silueta mucho más nítida que la inestable <<sombra del caballo>>. PLATÓN OPINABA QUE, DE LA MISMA MANERA, TODOS LOS FENÓMENOS DE LA NATURALEZA SON SOLAMENTE SOMBRAS DE LOS MOLDES O IDEAS ETERNAS. No obstante, la gran mayoría de los seres humanos esta satisfecha con su vida entre las sombras. No piensan en que tiene que haber algo que origina las sombras. creen que las sombras son todo, no viven las sombras como sombras. Con ello, también se olvidan de la inmortalidad de su propia alma.¹

Cuando soñamos o recordamos a una persona u objeto específico, es curioso referirnos mentalmente a estas imágenes sin cuestionar, si apreciamos o no, en ellas, a las sombras que habitualmente embellecen el espacio que no ocupan sus cuerpos. Este doble posicionamiento de los lugares que no habitamos, evidencia,

¹ GAARDER, Jostein El Mundo de Sofía, El mito de las cavernas de platón, p.107

causa aparte de su fenómeno físico, la excesiva intención del alma por manifestar su estado en el universo, debido a esa condición los místicos trataron a los seres sobrenaturales ó del mal, como seres sin sombra, entes sin un derecho a pernoctar en medio de nosotros.

Imaginemos entonces a un primer hombre primitivo al que se le ocurre ingresar a una caverna para resguardarse del frío y las fieras, hombre que necesita encender un fuego en su interior y que por el contrario de "Sofía" que voltea a mirar el cuerpo que la originó, nuestro hombre sólo vuelve para mirar su propia sombra, recordando ese doble de su ser que lo siguió horas antes cuando caminaba bajo el sol, para entonces él ratificó su presencia sobre la tierra y quizás se preguntó, ¿qué le podría hacer perder su compañía franca y silenciosa sin que éste se enterara de su perdida? bajo esta incógnita este primitivo se percató, que mientras caminara sobre la corteza terrestre jamás permanecería solo.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A raíz del contacto mantenido con el ejercicio plástico de la pintura como principal actividad, surgen necesidades derivadas de la continua exploración y búsqueda de nuevos conceptos para aprovechar sus bondades y aplicaciones, no sólo del punto de vista técnico, sino también en el de la expresión.

En medio de este recorrido emergen retos que provocan cambios en la concepción de la obra; entre ellos la intención de ir más allá del formato bidimensional, sin caer en el concepto pleno de la escultura. Sobre esta contraposición clásica entre bidimensionalidad y tridimensionalidad, Rudolf Arnheim dice al respecto: "El espacio tridimensional ofrece una libertad, completa: extensión del espacio en cualquier dirección, disposiciones ilimitadas de los objetos y la movilidad total"².

La propuesta mantendría un carácter de construcción regulado por el material a emplear y la intención lúdica que guarda el autor para con el momento de la concepción del ensamble. Aquí el fenómeno de la lúdica se acciona como algo particular y media los procesos creativos realizados de manera muy libre y personal.

Las primeras formas de acercamiento que utiliza el hombre para explorar y posesionarse del entorno desde su niñez. El juego ó "lúdica" como fenómeno implícito en el arte, como se expuso antes, está presente como ingrediente ligado a los procesos creativos, en un campo de exploración y búsqueda en la factura artística.

¿Como realizar unos ensambles, desarrollándolos en el marco de la memoria personal del autor, buscado la materialización más cercana a estos recuerdos bajo

²ARNHEIM, Rudolf. Arte y Percepción visual. p.245

el contexto onírico que ofrecían los juegos de sombras en la infancia, modulados por el sentido lúdico, inmanente en él mismo?.

2. JUSTIFICACIÓN

La exploración personal de materiales como la pintura convencional, y el trabajo de experimentar con otras materias por la vía lúdica, en el ejercicio honestamente visceral de construir, por medio de técnicas mixtas, conlleva a la utilización de diferentes soportes, en los que se refleja la importancia de este trabajo, que parte de la necesidad de explorar la memoria personal en procura de un lenguaje propio, capaz de expresar materialmente recuerdos y experiencias a partir de la infancia, reflejadas en los efectos sugestivos que proporcionan las sombras proyectadas.

A manera de ampliación sobre estos temas fenomenológicos citaremos a autores muy claros al respecto, entre los que se encuentran Hans-Georg Gadamer: "*La identidad de la obra no está garantizada por una determinación clásica o formalista cualquiera, sino que se hace efectiva por el modo en que nos hacemos cargo de la construcción de la obra misma como tarea. Si esto es lo importante de la experiencia artística, podemos recordar la demostración Kantiana de que no se trata aquí de referirse a, o subsumir bajo un concepto, una confirmación que se manifiesta y aparece en su particularidad*"³

³ GADAMER, Hans-Georg, La Actualidad de lo Bello. p.71

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Utilizando la madera con otros materiales y objetos, materializar una obra plástica tridimensional que, basándose en el juego con las sombras, activen la memoria generada desde la infancia personal, reflejando el sentido lúdico, como directriz sincera y puntual que guíe su construcción.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dadas las posibilidades artísticas, que ofrecen la construcción y el ensamble, favorecer la condición lúdica del proyecto.

Desplegar la experimentación como método y estrategia en la exploración de un lenguaje personal.

A partir de las concepciones plásticas plasmadas en los ensambles, activar los recuerdos sobre la memoria personal y a su vez la colectiva.

4. MARCO TEÓRICO

Quizás una de las primeras formas de representación, inclusive antes de la pintura rupestre, fueron las sombras de los hombre que habitaron las cavernas y que gracias al fuego que les daba abrigo, vieron proyectadas sus sombras sobre las paredes rocosas, empezando así a alimentar la imaginación y los archivos míticos de una memoria colectiva, sustentada en el transcurso de la historia por miles y miles de acontecimientos que aún perduran en ella, cubierta y transformada hoy en día por capas ideológicas de un mundo contemporáneo.

Pero la memoria es el sello al cual todos recurrimos, cuya intermediación está sujeta a la imaginación; desde que el hombre pudo ver su sombra proyectada sobre una superficie, ésta le reveló sueños, tristezas y desasosiegos, también pudo y puede ocultar todo un mundo inesperado que puede ser modelado por su fantasía como un doble mágico de su ser, de su memoria y de las cosas que le rodean.

En la narración del génesis, las sombras conformaban la totalidad de las cosas ocultando un mundo de formas y colores, " la tierra no tenía entonces ninguna forma" para que luego la divina providencia hiciese la luz y se develaran los sueños congelados en la materia, y con ella dispuesta a representar lo conocido y percibido por toda criatura viviente. Desde entonces fueron la sombra y la luz el equilibrio de un universo en movimiento, como la llave y el cerrojo de una gran caja de vida. Pero las analogías son innumerables: se dan desde el yin y el yan de los antiguos chinos, hasta en los tableros de ajedrez.

Platón, reflejaría este contraste en el mito de la caverna, estableciendo que el mundo de los prisioneros alojados en el fondo de una caverna, sólo era percibido a través de las sombras proyectadas por los cuerpos de las cosas que se encontraban entre estos y la luz, sin tener noción ni conocimiento de su entorno, ni

siquiera de sus propios compañeros y que este era el mundo para ellos. Pero que si algún día se sometiese, a uno de estos prisioneros al exterior de la caverna, con la plena luz, su experiencia al regresar al fondo de la caverna, le sería transmitida a sus compañeros a los que por falta de luz y al exceso de imaginación, jamás volvería a percibir de igual forma.

Esta enseñanza de Platón, excepto a muchas analogías filosóficas que se le tienen, invita a la reflexión con respecto a la memoria colectiva, cuando en el interior de la caverna sólo las sombras recreaban el entorno y la situación se imaginaba diferente, tan diferente a la de aquel que activó su memoria al regresar al interior de la caverna y narró su propia percepción del mundo exterior, dando pie a que sus compañeros mediante el juego de la imaginación empezaran a activar la suya⁴

Este juego de la imaginación mediado por la parte lúdica inherente en el hombre, destruye y reconstruye constantemente sus propias percepciones, en un ejercicio tan viejo pero tan vigente de un mismo centro de creación interna.

El factor envolvente del proyecto es el de la búsqueda de la memoria personal, reflejado en la intención lúdica que mantiene con el acto de construir, agregándole a esto el sentido por parte del autor de entablar un tipo de relación emocional y espacial, sugeridas por las sombras de la materia y su influencia en ella.

Para esta faceta lúdica, no hay nada más propicio que la época de la infancia en la que todo es posible, tal vez una de las zonas mas francas de la vida, aniquilada aparentemente por nosotros cuando penetramos en la adultez, cuando perdemos esas ensoñaciones que nos hacia tan fácil acceder al mundo, Gaston Bachelard, ha escrito al respecto: "La fuerza vegetal de la infancia subsiste en nosotros toda la vida. Aquí descansa el secreto de nuestro profundo vegetalismo. Dice Franz

⁴ GAARDER, Jostein El Mundo de Sofia, El mito de las cavernas de platón, p.108

Hellens: " La infancia no es algo que muere en nosotros y se seca cuando ha cumplido un ciclo. No es un recuerdo. Es el más vivo de los tesoros, y sigue enriqueciéndonos a nuestras espaldas Triste de quien no puede recordar su infancia, recuperarla en si mismo, como a un cuerpo dentro de su propio cuerpo o una sangre nueva dentro de su propia sangre: desde que ella lo ha abandonado está muerto"⁶

El despabilado manoseo de la imaginación, cuando descubrimos las siluetas y figuras que forman las nubes, insinuando seres silvestres, alados, fantásticos, cosas de uso común y otras relacionadas con nosotros y nuestro entorno, en algún momento de nuestras vidas, también por los bellos paisajes de perspectivas con valles poblados de grandes rebaños de ovejas. Toda esta "locura" visual es recreada gracias a la magia efectista de la luz que atraviesa las nubes, en ciertos ángulos.

Al igual que en las cavernas, cabe recordar aquellos encuentros en familia cuando a falta del fluido eléctrico, se recogía el grupo alrededor de las lámparas, allí se engatusaban a los chicos antes de dormir, proyectando con el volumen de las manos hacia las paredes, animales, cosas y espantos de la imaginería popular, como brujas, duendes y todo tipo de engendros que nos provocaban verdadero miedo, hasta llegar a asustarnos con nuestra propia sombra, esos instantes provocaban auténtica relación mental con mundos ocultos tras la ausencia de luz, jugando a pintar y construir imágenes con sombras, que no siempre se asemejan al volumen que las provoca.

Un referente histórico lo podemos ubicar en el teatro de sombras chinas que según cuenta la leyenda y en tiempos remotos, se solían considerar deidades a todos los objetos naturales que emitieran luz, a más de dos mil años en la dinastía Han (156-8 B.C) existió un hechicero que invocaba a los espíritus de los difuntos,

⁶ BACHELARD, Gaston. La poética de la ensoñación. p.206

deslumbrando a sus espectadores con un espectáculo en el que se intercambiaban luces y sombras; para dar más validez a la leyenda, se cuenta que Liu che un emperador Wudi de la dinastía Han poseía mas de 18.000 concubinas, entre las que se destacó la señora Li, quien tuvo el poder de cautivarlo gracias a sus encantos, habilidades y belleza. La señora Li murió causándole su ausencia gran pesar y vacío, este suceso lo llevó a encargarse a un hábil pintor la reproducción de una imagen de su difunta esposa, ésta imagen era tan vivida y hermosa, que le producía al emperador más tristeza y desazón, por entonces llego a oídos del emperador la noticia de un nigromante llamado Li Shao, quien afirmaba ser capaz de invocar el espíritu de la señora Li, sabiendo esto el emperador lo hizo llegar a su presencia en palacio, el nigromante al llegar hizo instalar dos tiendas de tela blanca, una al lado de la otra en el patio del palacio e invitó al emperador a sentarse en una de ellas a media noche, a la espera de la aparición de la señora Li; iniciado el rito el emperador, vio como aparecía a contra luz en la otra tienda la imagen de una mujer que se asemejaba en cada movimiento a la fallecida, sin contenerse el emperador se abalanzó sobre la silueta amada gritando su nombre, pero apenas traspaso el umbral, la luz se apago desvaneciéndose consigo la imagen de la mujer. El acto del nigromante Li, tiene diferentes explicaciones, algunos afirman que se valió de una marioneta hechas con materiales especiales, otros afirman que usó una silueta de cuero, sin embargo todo apunta a que utilizó una combinación de mujer real con la técnica de iluminación para crear un espectáculo de sombras; según registros históricos de la dinastía Han, las damas de la corte solían dar forma de figura humana y de animales a hojas arrancadas de los árboles, con las cuales hacían luego juegos de sombras para divertir a los niños.

Es claro que algo tan etéreo como la energía pura de la cual solo vemos la luz y sus efectos sobre la materia "aparentemente " inerte, despierte inquietudes hacia un mundo inimaginado de posibilidades con la ausencia de ésta .

La misma luz que al generar vida mediante el proceso de fotosíntesis en las plantas, estereotipa un poder supremo que crea mundos y universos, protagonizando así los momentos mas simples de la vida diaria; en los albores de la cristiandad los seres humanos de más alta perfección espiritual eran llamados iluminados y se representaban con un aura de luz rodeando sus cabezas, esta misma luz que proporciona el color , forma y estructura visual a nuestras percepciones ópticas; esto es, que la belleza y el volumen de cualquier forma tridimensional que produce una sombra en su mismo cuerpo o sobre una superficie, realza su misma belleza.



figura.1. capitel, monasterio de san Juan de la Peña, España. Fuente: Enciclopedia Encarta 2000,

Un ejemplo clásico se dan en los altos y bajos relieves románicos que adquirirían expresión y volumen con la sombra de su mismo cuerpo (ver fig. 1); de los efectos luminosos también se valieron los pueblos primitivos, que construyeron observatorios sobre superficies planas alineando sobre éstas rocas de ciertas características, que de manera rigurosa determinaban en la forma que

proyectaban su sombra, la ubicación de los astros, las temporadas de cosecha y muchos cálculos concernientes a su diario vivir (ver fig.2).



figura. 2. Stonehenge. Inglaterra. Fuente: Enciclopedia Encarta 2000

El equilibrio entre la luz y la sombra ayudó a formular y proporcionar situaciones matemáticas y filosóficas, por ejemplo, los sumerios y babilonios forjadores de la matemática, se valieron de los efectos lumínicos de las sombras sobre sus construcciones para calcular alturas y volúmenes. El arte dramático aprovechó también la sublimación entre la luz y la sombra en sus escenarios para realzar las representaciones emocionales de sus actores, el séptimo arte se forjó sobre el uso de una fuente de luz y la proyección de las transparencias de claros y oscuros y tonos medios impresos en una superficie transparente (película) para producir imágenes en movimiento. En la invención del televisor se utilizaron puntos de luz a ciertas velocidades para crear una imagen dentro de una pantalla. Los modernos observatorios se valen de la luz y la irradiación por parte de los cuerpos celestes que se encuentran en el espacio y mediante la diagramación de sus secuencias se

grafican mapas de la bóveda celeste con más precisión. Y son así innumerables las aplicaciones de los diferentes tipos de luz artificial como el láser que es un rayo de luz unidireccional.

Ahora, la luz recorre y evidencia un espacio poblado por objetos que se auto ratifican gracias a la luz y a la sombra. En el proyecto "**Sombras de la memoria**" se recurre a la lúdica para convertir la sombra en una metáfora oculta tras un objeto muy diferente a la sombra que él mismo proyecta, convirtiendo esta relación en una especie de doble mágico, no en el sentido de los hombres primitivos sino en el que proveen los efectos de la luz artificial para sustraer de ellos de alguna forma, las imágenes inscritas dentro de la memoria colectiva, provocando en nuestros recuerdos la asociación con elementos específicos u amorfos de esta misma.

Es la luz el elemento activo en una concepción artística, Juan Acha resume este enfoque así: "En todo ambiente hay una iluminación que, como tal, permite la visión necesaria y despierta estados de espíritu favorables a los fines prácticos del lugar iluminado, la luz también expresa, significa o señala, incluso tuvo siempre connotaciones poéticas y simbólicas, constituye pues un elemento ambiental y a la vez ambientador"⁷

En lo que respecta al espacio, lugar en el cual transcurre todos estos fenómenos, el proyecto busca afianzar la noción de espacio definido por las sombras proyectadas de ensambles, para generar la sensación y conciencia de lo palpable y tangible ante lo que se propone como sólido frente a lo efímero de las sombras, recreando una especie de prolongación del objeto a través del espacio, algo así como su prótesis espectral en procura de recordarle al espectador la viabilidad que tiene un objeto de ser y demostrar ser una cosa muy diferente a la que

⁷ ACHA, Juan. Arte y Sociedad: Latinoamérica el producto artístico y su Estructura. p. 294

guarda su propia sombra, siendo la lúdica la mediadora de este y la memoria colectiva como su depositaria.

Nuevamente Juan Hacha propone en sus escritos refiriéndose al espacio: "en la práctica lo percibimos cuando se concreta en un lugar determinado y lo traducimos en tamaños y distancias de los objetos que lo pueblan, con el fin de orientarnos, desplazarnos y morar entre ellos, en buena cuenta percibimos el espacio, valiéndonos de los antiespacios que son los objetos. Gracias a esta concreción y traducción experimentamos sensaciones de espacio".⁸

Pero si vemos los objetos y lo percibimos visualmente gracias a la luz, que los posiciona en el espacio cabría reflexionar acerca del mundo de la completa ausencia de la misma luz que equivaldría a la oscuridad y las condiciones para ser explorados. Nuevamente la lúdica como herramienta mantendría la directriz de estas nuevas condiciones, cerrando los ojos completamente y abordamos nuestro cinema virtual , miles de imágenes se apreciarían con los ojos de la mente, imágenes igualmente susceptibles a revelar cualquier forma y contenido, negando o afirmando, al igual que las sombras, sus certezas como estructura tangible en el espacio.

En el libro primero de los diálogos de Platón, él mismo hace la siguiente apreciación cuando conceptúa sobre las formas " las formas, pues, son el objeto comprendido por la razón, siendo la razón lo que es independiente del mundo físico y la responsable del orden de éste " ⁹

Así de ésta forma se aclara que la fuente que da sentido a lo que vemos es una idea que estaremos descifrando con la capacidad de transformarla, gracias a los

⁸ ACHA, Juan. Arte y Sociedad: Latinoamérica el producto artístico y su Estructura. p. 257

⁹ JIMÉNEZ, Carlos. La Republica de Platón. libro 7. p. 64

datos sensibles que perciben los ojos, Platón reafirma esto en otro párrafo así: "debe entenderse, más bien, como lo que la mente capta de un objeto físico no es el objeto concreto que los sentidos nos muestran si no los principios que son encarnados o << imitados >> por el ".¹⁰

"Sombras de la memoria" pretende extraer analogías de la memoria colectiva bajo un contexto lúdico que, a partir de la sombra como algo falso pueda llegar a una verdad sólida, y viceversa, para que funcione como una sombra de verdad.

En su historia natural Plinio el viejo narraba esta bella leyenda: el alfarero Butades de Sición, en Corinto sobre una idea de su hija, enamorada de un joven que iba a dejar la ciudad : La muchacha fijó con perfil el contorno de su amante a la luz de un vela, su padre después aplicó arcilla el dibujo al que dotó de relieve e hizo endurecer al fuego esta arcilla con otras piezas de alfarería. Esta leyenda griega podría retomar la sombra como primaria representación pictórica y escultórica; en el Renacimiento se tenían en cuenta la luz y las sombras como elementos importantes de la representación artística, en las vanguardias los activistas del cinetismo aprovecharon los efectos lumínicos; en el arte minimalista Dan Flavin inundó los espacios con luces de colores tocando de atmósferas variadas al espectador.

En cuestiones de arte contemporáneo encontramos a artistas como: **Victoria Gastéis**, quien en una de sus ultimas instalaciones interactivas del año 2004 sobre una calle de Dublín (Irlanda) y con mas de quinientos mil participantes cuya página en Internet permitía a éstos desde cualquier parte del mundo diseñar esculturas de luz sobre esta calle de forma directa, que valiéndose de cañones de potente luminosidad que se podía apreciar a mas de quince kilómetros a la redonda, todo esto controlado por un programa de red virtual monitoreadas por tres cámaras.

¹⁰ JIMÉNEZ, carlos. La Republica de Platón. libro 7. p. 64

Otras aplicaciones artísticas más complejas convertidas en siluetas y sombras las proponen **Jörg Schafferr** y **Dieter Trüsted**, quienes abandonaron sus profesiones de físicos nucleares para hacer arte por medio de los sonidos, esto es que los artistas en mención utilizan las vibraciones sonoras para convertirlas en imágenes con movimientos y sombras, pasando de la sencillez a la complejidad estos científicos se inspiraron en los títeres y teatro de las sombras para hacer arte. (ver fig.3)



figura 3. The catalanian Assumption, instalación interactiva, Jörg Schafferr y Dieter Trüsted 2003.

Fuente de Internet : www.revistadelainvestigacioneuropea.htm

Variada es la gama de artistas que buscan la poesía entre las sombras y la siluetas: **Johannes kranz**, artista diseñador, sostiene que la idea funciona como la esencia suprema sobre la materia: es la obra convertida mágicamente en "espejismo de sombras" este artista elabora siluetas negras de los pioneros de la poesía de vanguardia (ver fig.4)

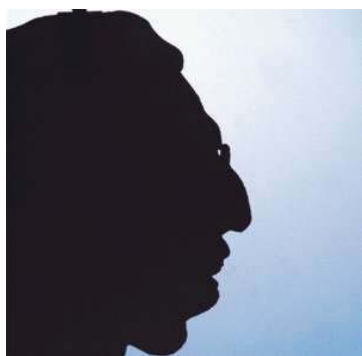


figura. 4. escultura de Pablo Antonio Cuadra. Johannes Kranz. 2004Fuente de Internet:
www.laprensaliteraria.htm

El entorno es fundamental en la concepción de los volúmenes escultóricos, realizados en su mayor parte en planchas de acero yuxtapuestas, que invitan al espectador a deambular alrededor de ellas. las esculturas-planchas de Johannes cumplen con su cometido, en un ingenioso agregado, el de las sombras: artefacto y sombra en una perfecta armonía con el día y la noche.

Hanna Haaslahti, ella utiliza las sombras dentro de una sala de penumbras cuando sobre un rectángulo de luz de tres por cuatro proyectado en el piso detiene al desprevenido visitante quien al penetrar en él, es acompañado de sombras que bailan alrededor de éste; las sombras responden a la velocidad, dirección y posición del visitante. La sombra para él es el alter ego un doble misterioso que nos acompaña a lo largo de nuestras vidas, su fantasmagórica proyección sobre su entorno nos permite constatar visualmente que existimos. (ver fig.5 y 6)



5



6

Figura.5, 6, White Square, instalación interactiva, Hanna Haaslahti. 2003

Fuente de Internet: www.concursointernacionalsobrearteyvidaartificial.htm

Optar por esta línea de expresión artística deviene de una parte del concepto de memoria colectiva que se da a cualquier nivel y en cualquier latitud de la tierra, es tan inherente la sombra al hombre como la vida a él mismo, y en medio de la compleja urdimbre se entretajan, se relacionan y coinciden apreciaciones emocionales tanto de un lado del planeta como de otro, en donde las posibilidades de conexión son abundantes, entonces la forma en que está conectada esta posibilidad con la realidad del otro es la que importa, sin negar que en todas estas propuestas las hibridaciones son necesarias para buscar los

resultados en el campo de la exploración, el prólogo de la obra En Busca de lo Propio, Ivon Pini resalta : " Hablar hoy de << lo propio >>en América Latina tiene un sentido algo paradójico, la globalización y las corrientes comunicativas internacionales tienden a formar una comunidad universal. Se cree y se afirma que todo lo que se ofrece en las redes mundiales puede ser apropiados por todos en cualquier lugar, todo finalmente se convierte en objeto de consumo. Al tiempo que estas corrientes recorren los territorios del planeta cobra vigencia la pregunta acerca de aquello que, en medio del bullicio consumista, le pertenece a cada quien" ¹¹

En la reafirmación de esta propuesta encaja la hermosa leyenda de Diógenes de Sinope, de quien se dice un día caminaba por Atenas a pleno luz del día, con una lámpara encendida, afirmando que buscaba un hombre honesto, en algún momento se encuentra con Alejandro Magno quien se dirigió a él de esta manera, "Yo soy Alejandro Magno ¿en qué puedo servirte?" -respondiéndole Diógenes: yo soy Diógenes el cínico y puedes apartarte para no quitarme la luz del sol. En todo caso las leyendas, como la sombras, poseen algo de verdad y de mentira.

¹¹ Pini, Ivonne, En Busca De lo Propio, Publicación del Programa de Maestría en Teoría e Historia del Arte y la arquitectura, p. 9.

5. PROCESO

5.1 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE LAS ETAPAS DEL PROCESO

Generado del proceso del ensamble y la lúdica, este proyecto deviene de cauces más específicos, exactamente del ejercicio llamado "doble mágico" que se encontraba entre las propuestas del anteproyecto



7



8

figuras 7, 8. Doble Mágico, Boceto en Madera, Edgar Rios Malagon fuente: Archivo personal

Este ejercicio para su montaje y desde el boceto mismo elaborado en lámina de madera, requería de una iluminación dada desde un punto específico, para buscar en él, una sombra sobre su mismo cuerpo, sombra que no funcionaba como una sombra real, sino una creada por el tono mismo de la madera, ensamblando los colores que ofrecía la misma, así fue como las sombras se convirtieron en un problema sobre los objetos a presentar, ya que dichos objetos planteados para exhibir sobre la pared proyectaban su sombra sobre esta, creando así una doble lectura que, bien o mal, hacían referencia, de alguna forma, a objetos y situaciones vividos por cualquiera de nosotros. (ver fig. 7 y 8). Fue así como se propició la búsqueda por el tema de las sombras chinescas y las siluetas, que a su vez activaron la memoria personal remontandola a los recuerdos de la infancia, en

los que se jugaba proyectando sombras con la manos y objetos cercanos sobre la pared.

"Sombras de la memoria" más que un proyecto, es la retrospectiva personal de la memoria desde la infancia desarrollada a través de la lúdica, evocando las practicas rutinarias de un niño, "jugar". Y es la relación sombra-objeto la que activa esta memoria, en donde la sombra funciona como el recuerdo y la llave del pasado rememorado; y el objeto, se plantea como la materialización personal más cercana a esos momentos, que alguna vez figuraron temporalmente y que ahora refuerzan el concepto de "la memoria personal".

Para el proceso y la factura de estas obra se emplearon diversos objetos de acuerdo a la pieza a realizar, se utilizaron de este modo juguetes viejos seccionados para facilitar su acoplamiento, aserrín fino aglutinado con resina, MDF, copias digitales de las fotografías originales, vidrio, madera de cedro rojo, tornillos, bombillas de luz alógena, sensores, cartón, y diversos elementos encontrados al azar.

La obra consta de tres piezas individuales conectadas entre sí por la intención de hacer un recorrido por la memoria personal, desde la infancia hasta el día de hoy, valiéndome de la interpretación de estas etapas a través de los recuerdos cuando se jugaba con las sombras, aquí éstas actúan como una especie de oráculo dirigido hacia el pasado, en donde las interpretaciones tienen sustentación desde el momento en que arbitrariamente señalo los objetos por lo que proyectan sus sombras, mas no, por lo que muestran a primera vista, delegando al objeto la función de aproximarse lúdicamente a la memoria, generando así una doble lectura que se relaciona permanentemente, que es y no es independiente, al mismo tiempo.

La primera de las piezas fue inspirada en el recuerdo de los primeros juguetes y los libros animados que me acompañaron en la infancia, algo así como una *etapa inocente*, en la que los libros posibilitaban un viaje imaginario entre cuentos y fábulas siendo "**Fábula**", el título de esta.

Para tal fin se recurrió al recuerdo de un libro animado, en dicho libro la característica principal era manejar las siluetas que se desplazaban entre sí, creando la sensación de movimiento, la fábula contaba de un tigre que se está comiendo una serpiente y que a su vez se está comiendo un sapo y en el que al final, ninguno se come al otro por tener la boca abierta. Así se partió del dibujo originado por la imagen de este recuerdo.



9



10

figuras. 9-10. dibujos a lápiz y Boceto en cartón. para la obra "fábula"

fuelle: Archivo personal

Se procedió entonces a recortar siluetas de cartón al tamaño real al que se pretendía realizar la obra, (ver fig. 10) a los que luego se les proyectaba luz artificial, para verificar los efectos que recreaban las sombras del tigre, la serpiente y el sapo. (ver fig.11)



figura. 11. Boceto en cartón. para la obra "fábula". con luz proyectada fuente: Archivo personal

Luego, se partió de estos planos que hicieron las veces de matriz para construir el volumen, el soporte a utilizar enseguida, fue escogido por su solidez y resistencia al tratamiento que se le aplicaría (MDF), pues lo siguiente era aglomerar juguetes con un gran parecido a los utilizados y preferidos en esa época, la masa con el que se lograría este procedimiento contenía aserrín fino aglutinado con resina, permitiendo la fijación de los juguetes, buscando elaborar un mosaico en el que se pudieran ubicar carritos, fichas de parqués, canicas etc. y algunos pedazos de madera en los que se adhirieran copias digitales de fotografías de la época de la infancia, además la ubicación de los objetos sobre las masas no fue producto del azar, ya que algunos por su color y forma respondían a la idea de la silueta que se quería recordar, para esto se utilizó medio trompo en el aparente hocico del león, las canicas y las ruedas de un carrito haciendo el ojo del mismo, la pata de un lagartijo de plástico recrea en parte la silueta de una de las patas del sapo.

Todo esto con alguna veladura de color, para ofrecer uniformidad visual sobre el cuerpo de los juguetes que emergen de las masas, en cuya superficie se recrea el tiempo, la pieza se compone de cuatro partes ubicadas de la misma forma vertical; como en un principio, se colocaron las matrices de cartón, sólo con el fin de facilitar la proyección de la forma deseada. revirtiendo así la función de la sombra al objeto que la crea, ofreciendo otra lectura tangible y material que actúa sobre el cuerpo de los juguetes que emergen de las masas, en cuyos acabados se recrea el tiempo. Todo el conjunto al ser expuesto a la luz artificial por su lado

derecho y en cierto ángulo establecido previamente, proyecta la sombra de la silueta sobre la cual se empezó a desarrollar. (ver fig. 12. 13 y 14)



12



13



14

figuras.12, 13, 14. vistas. lateral derecha, frontal, frontal con luz proyectada "fábula" Fuente: Archivo Personal

En los juegos infantiles de sombras y siluetas, el aspecto de la iluminación fue mayor o medianamente controlado, por lo general se practicaban estos ejercicios lúdicos siempre y cuando no existiera un exceso de luz natural, si se hacía en espacios abiertos; pero lo ideal era la noche cuando alguien utilizaba su cuerpo o alguna parte de él. Para sugerir las figuras en esta ocasión, la mejor condición la ofrecían las fuentes de luz halógena suaves, acomodándolas en ángulos apropiados, que mantiene y asegura la proyección clara de las sombra sobre la pared. Además, la instalación se complementa con un dispositivo sensible al movimiento próximo ó cercano al ensamble, éste censor a su vez direcciona el carácter interactivo de la obra, cuando el observador se acerca a detallar las

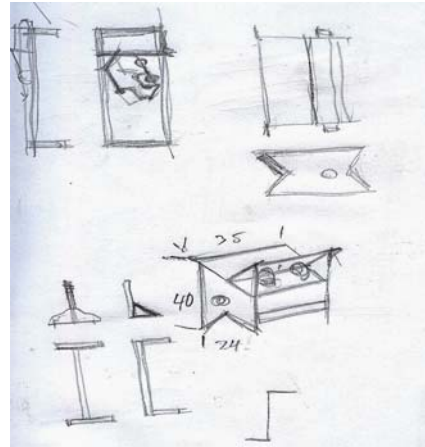
piezas y así interponer un ritmo lúdico del autor para con el espectador; muy diferente a la simple intención lúdica del autor para con la realización de la propuesta, sino que también está dirigida al público y su posible relación con la misma.

La segunda pieza titulada "**Repizarra**", empezó a ser concebida sobre el recuerdo de los objetos acumulados, por ese entonces, años en que la intención de explorar un mundo representado en otros materiales muy diferentes a los habituales juguetes, llamaron la atención, etapa en la cual existen asomos de una futura *rebeldía*, estos elementos variaban desde la puntilla, hasta los botones y adornos de "mamá".

Igual que en la primera pieza se partió del dibujo que inspiró el recuerdo de esos momentos, en el que una repisa soportaba el peso de cuanto objeto raro y nuevo era acumulado con la intención de servir como juguete, la repisa como parte del inmobiliario del niño que quiere ser ordenado y no puede, la banca que tiene en su cuarto para servirse de ella y la pizarra que aún no ha abandonado y en la cual todavía dibuja los juegos y juguetes que ya esta abandonando, como los carritos, las cometas, las valeras o cocas. (ver figs. 15 y 16)



15



16

Figuras.15, 16. Bocetos a lápiz para la obra "repizarra"

Fuente: Archivo Personal

En esta fase exploratoria se recurría a cachivaches que por su forma color y función planteaban novedad; y su obtención engrosaba el contenido de cajas, mesitas y repisas atestadas de estos artículos, muchas veces en desorden, estos elementos eran empleados para fabricar y ensamblar escenas de juegos personajes irreales, pero que conservaban los referentes de los primeros juguetes, luego de un regaño materno las cosas recogidas de la calles, evocaban asuntos desconocidos hasta ese momento, y de forma lúdica se tomaba posesión sobre ellas queriendo desentrañar su naturaleza vaga y aún esquiva para nosotros, y a la que su posesión y sus poseedores atribuían astucia y valor del que aglomera cosas; estos dibujos se trasladaron a bocetos elaborados en siluetas de cartón, que también se probaron ante una fuente de luz, para comprobar el ángulo de proyección de la sombra sobre la pared, (ver fig 17) acto seguido, se dio paso a la recreación de una repisa para juguetes, que en un primer intento fallido se elaboró en madera, la que no ofrecía los resultados esperados, como el de permitir a los

artículos que se ubicaran sobre ella y proyectar su propia sombra, debido a su solidez (ver fig.18),



Figura.17, Boceto en cartón con proyección de luz para la obra "Repizarra"

Fuente: Archivo Personal

fue entonces cuando se decidió por emplear el vidrio que favorecía la conclusión de la pieza gracias a su transparencia, sin obviar la madera en la que se elaboró la estructura que contiene el vidrio, también su soporte de pared y la banca de cortes angulosos que acompaña al niño como parte de sus muebles personales.



Figura.18, intento fallido en madera Fuente: Archivo Personal

Así mismo como la banca es un acceso para el infante frente a la repisa en donde coloca sus cosas, en la obra la banca accede a estos mismos elementos y los hace visibles mediante la iluminación artificial instalada dentro de ella, luz que es posible graduar por un mecanismo simple y manual, de acuerdo a la distancia con relación a su posición respecto a la repisa; teniendo esto elaborado como repisa y banca, se busco entre cachivaches, objetos muy parecidos a los que se recogían en esa época y causaron curiosidad, por lo cual eran atesorados sin ningún orden, tal vez por su aparente utilidad; en la lista ingresaron tornillos pedazos de cadenas, aros de llaveros, trozos de piezas de caucho de algún aparato eléctrico, un tramo de cordón de zapato, una tapa plástica, clavos viejo, alambre y otros con muy poca utilidad.



Figura.19, Ensayo de posibilidades, con diferentes objetos

Fuente: Archivo Personal

Todo lo anterior se ubicó sobre el vidrio respondiendo a un dibujo previo por el revés de éste, el dibujo que seguidamente se cubriría por encima con los trozos de las cosas encontradas creando así la lectura de las sombras que recibiría la pared; previamente, y para lograr este efecto, se jugó con la posición de las cosas para llegar a definir, la mejor de todas

las ubicaciones posibles de acuerdo a la situación definitiva de la luz. (ver fig. 19)



20



21



22

Figura
s.20,
21, 22.

vistas generales de la obra "repizarra" terminada

Fuente: Archivo Personal

Todo el conjunto resuelto debe proyectar la imagen en sombras de una pizarra en la cual se encuentran dibujados tres juguetes a manera de carácter infantil. Los adminículos ubicados sobre esta repisa se presentan en desorden a primera vista, mostrando una imagen completamente diferente a la que forman sus sombras. Aquí la situación del censor y la iluminación, además de prevalecer como un recurso técnico, tienen la misma intención interactiva que en la primera pieza facilitando la completa lectura sobre la obra (ver figs.20, 21,22)

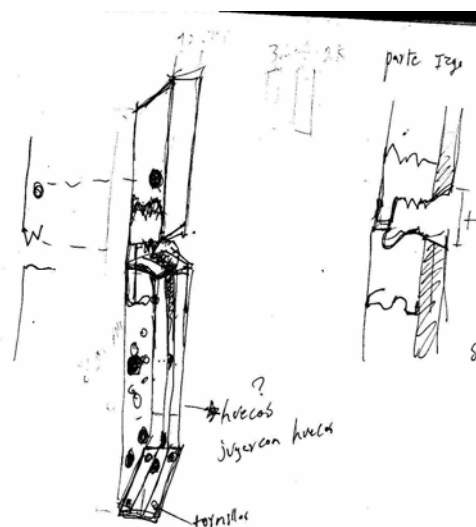
La tercera pieza "**Hombre-Gato-Gallo**", reitera en mi memoria los temores por esos seres fantásticos y demoníacos que nos describían los adultos para evitar malos comportamientos, seres que creíamos ver en las sombras y que permanecen dormidos en nuestra memoria, ya que de adultos asaltan todavía nuestra serenidad de cuando en vez. Algunos de estos demonios eran

referenciados en los juegos de sombras con las manos a través de las lámparas cuando faltaba la energía eléctrica. En el "Hombre-gato-gallo" la sombra rememora una anécdota de la infancia con un accidente producido por la imprudencia y la sentencia por parte de un adulto acerca del engendro que atacó. Así mismo el recuerdo fue activado en mi memoria, porque en la actualidad este personaje ficticio creado en la finca de un amigo, se utiliza con fines de diversión para adultos y de aquietamiento para los chicos, pues allí nadie lo ha visto, solo escuchan en la noche algo que hace "quiquirimiau".

Aquí la sombra revierte en la materialización de un volumen que mantiene el contexto de trabajo y factura con mas elaboración, representando una *etapa adulta*, en la que todavía los recuerdos inmersos en la memoria son la fuente inagotable de cualquier futuro proceso artístico. Para comenzar con la elaboración de esta pieza, como en las otras, se partió de los dibujos con base en los recuerdos y la anécdota.



23



24

Figuras. 23, 24. Bocetos a lápiz para la obra "Hombre-gato-gallo"

Fuente: Archivo Personal

El cuerpo del ensamble se decidió a partir de dos piezas en madera de cedro rojo independientes, las cuales al unirse por sus extremos y apoyadas sobre la pared sostendrían, en medio de ellas otra pieza que definiría la sombra. De nuevo, el cartón fue muy útil pero sólo, para recrear la matriz de la sombra de la mano, la cual sería aportada por una pieza central, para las demás sombras únicamente se necesito partir del dibujo. Los cuerpos anteriormente descritos, el de abajo con dos secciones de madera pulida, están unidas por tornillos y el de arriba también en madera con cortes angulosos, tiene un orificio adaptado para los efectos de lumínicos requeridos. (ver figs. 25, 26, 27)



25



26



27

Figuras. 25, 26, 27. Apartes del proceso, intervención de la madera Fuente: Archivo Personal

Seguidamente, se elaboró la pieza central, primero en una matriz que luego se alza en un volumen hecho en madera de dos tonos, esta parte por su forma creará su sombra, la mano, los dientes del engendro y en total las fauces, dotando de agresividad a la proyección.



28



29

Figuras. Pruebas con luz proyectada Fuente: Archivo Personal

silueta dibujada en su centro, al que la luz caracterizará como un ojo. Terminado todo el ensamble se aplicó una patina con trementina y óleo blanco muy diluido, sobre su superficie, con la intención de darle acabados uniformes y tratar de representar un tono fantasmagórico.

La instalación de la luz y el censor continúan con el mismo fin interactivo con que se concibió la obra, ya que las sombras no son sólo los recuerdos de la memoria del autor, sino que también pretende, gracias al carácter de interactividad de la muestra, llegar a instancias de la memoria colectiva.



30



31



32



33

Figuras. 30, 31, 32, 33. Detalles con y sin luz de la obra terminada

Fuente: Archivo Personal

5.2 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA OBRA FORMAL Y CONCEPTUAL

Los recuerdos como las sombras son el archivo de las ensoñaciones, metáforas convocadas a través de los objetos simples, poética libre y acoplable, capaz de provocar un viaje tan fantásticamente posible a la luna en bicicleta, u otra maravilla como un libro de Julio Verne.

"Sombras de la memoria" extrae algunos recuerdos personales de la infancia, plasmados en tres "etapas" una infantil, otra intermedia de exploración y otra en la que los asomos de rebeldía me traen hasta hoy algunas formulas aplicadas al quehacer artístico, modulando todo este lenguaje con las sombras y la materia que vive en ellas, evocando así ensoñaciones que puedan estar inscritas en la memoria colectiva, los objetos procuran crear en el espectador asociaciones que se redescubren en cada acercamiento. Crudo infante, en medio de una síntesis de asombro, la misma que perdemos cada vez que nos confinamos en el adulto homicida, el que se niega a negociar sus valores mágicos y desea con esto sin quererlo eliminar al niño que pervive en él; infante que viste con colores verdaderos y no cambia sus ilusiones por baratijas sentimentales.

Hoy, cuando todo esta parcelado, dividido, bloqueado, estudiado, seccionado, amontonado, disperso, abotagado, planteado y quizás asfixiado, creemos, algunos seres, que la base del conocimiento sincero, es aquel que aún no ha sido seccionado tantas veces, que no se puedan distinguir sus fracciones, *el pan ya no es pan cuando se dispersan sus moronas,*



AUTOR: EDGAR RÍOS MALAGÓN

TITULO: "FÁBULA"

TÉCNICA: ENSAMBLE

MEDIDAS: VARIADAS

Toda infancia fue, es y será fabulosa, no es solamente un ciclo sobrevolado por nuestra conciencia, ni el matiz cambiante de una naranja a punto de madurar. Es asombroso como el color de un juguete viejo, nos remite a tiempos maravillosos, perfilados de fantasía e historias incapaces de reconocer lo imposible ante la aparente "realidad".

Mundos que se abren en muchos y variados sentidos, bifurcados en alegrías y pesares en donde la intuición rebasa los límites vagos del conformismo.

Fieras domadas a punta de reproches, un comando de soldados plásticos aplastando la rebelión de un gigante cornudo, el carrito volador que lleva a cuestas un sapo más grande que su propia carrocería, el olor a tierra que desprende el

vaivén de un trompo que gira, prometiéndonos el gasto de sabiduría extraña, sabiduría que se ufana en cada vuelta, envolviendo así los retazos por imágenes multiplicados en accesos de locura inocente.

Y Dios vio que era bueno, como vimos algunos lo inanimado cobrando vida en la cara de un vecino, cuyo rostro se asemejaba al frente del camión que repartía la leche todas las mañanas.

Siempre asocié la fiebre, con la llamita que tenía encima el retrato del sagrado corazón. Recuerdos que siempre se desplazaran para reacomodasen, como las siluetas de un libro animado.



AUTOR: EDGAR RÍOS
TITULO: "REPIZARRA"
TÉCNICA: ENSAMBLE
MEDIDAS: VARIADAS

"No salgas le grita mamá", un viento frío sacude los árboles del solar, las primeras gotas caen y el piso tiene ganas de beber, todos guardábamos la mejor de las intenciones para mojar los pies en los charcos y estrenar los zapatos nuevos, quisimos explorar cuando tuvimos ganas, y al cual más reclutaba cosas ajenas a nuestra presencia, quizás insulsas, quizás importantes, cosas que se incorporaban a los paisajes de repisas, estantes y anaqueles dispuestos como laboratorios, desde donde se recreaba el mundo bajo la perspectiva de lo fabricado y ensamblado, utilizando cachivaches y materiales diversos recogidos muchas veces de la calle.

Escenarios de combates simulados por guerreros de tuerca y tornillo, naves veloces de latas enmohecidas recién salidas del angar ubicado de debajo de la cama, construcciones con los referentes de juguetes acabados de abandonar. Una banca toma nuestra lección escolar, pero ayuda a alcanzar la felicidad cuando la madre cierra la puerta, luego ingresamos de nuevo al mundo de la pila que enciende un bombillo, maravillándonos por fenómenos simples y de fácil alcance, una banca, no un mueble más, es capaz de compartir la intuición, pero cuando ésta da más, tanto como para escaparse de la casa e ir a dar una vuelta por la manzana, levantamos la sospecha de ir creciendo, aún teniendo la misma estatura, es tal vez la proeza superada luego de conseguir llegar solos hasta la escuela.

Ahora por cada paso veo su sombra, y sentado en la banqueta estudio su lección.



AUTOR: EDGAR RÍOS MALAGÓN
TITULO: "HOMBRE-GATO-GALLO"
TÉCNICA: ENSAMBLE
MEDIDAS: VARIADA

¿Yo qué soy? ¿en que me he convertido?, ¿en un niño grande ?, ¿ en un grande que se volvió niño ó en un gran niño?

¿A qué le temo?, ¿ A quedarme por fuera?, ¿ a permanecer tan adentro y ahogarme en la oscuridad?, o a verter en el piso el agua que no terminé de beber.

Aquí, entreverado, conservo el correo que todavía me llega del hombrecito aquel que quiere charlar conmigo, cara a cara, frente a frente sin que pueda dar respuesta concreta, armado con las más exigentes enciclopedias lo encaro, desfallezco porque en ninguna de ellas encuentro el escudo que evada el bombardeo de sus ilusiones, y allá voy, junto a él, porque no me queda otra solución más honesta que dejarlo cabalgar sobre mis hombros.

Le permití correr, pero quiera o no, hasta aquí me ha traído, arrastrándome de su mano, él también lleva su carga de temores, nos la turnamos, pero acordamos en arrojarla por el primer puente que encontráramos a la derecha sobre aguas espesas; acordamos no separarnos, pero si así fuera, una brújula de luz nos guiara a un punto de encuentro, punto que sólo encontrara su norte por encima de la transparencia.

Ahora por cada paso veo su sombra.

6. CONCLUSIONES

El resultado, generado de la propuesta, reveló que efectivamente se cumplió con la materialización mas cercana a los recuerdos de la memoria personal como eje principal. Las sombras activaron la introspección, animando escenas mentales que de alguna manera influyeron en la creación plástica.

La intención de acudir a la infancia como fuente inagotable de creación, reafirmó el concepto en el cual nunca debemos apartarnos de la idea de concebirnos como niños, de crear y pensar como lo hacen ellos, con esa incorruptible forma de apreciar su entorno.

El ejercicio de recabar el tapiz de los recuerdos, aportó una cierta reafirmación sobre la identidad personal, exorcizando pasajes olvidados a los que no se acudía por temores y malas fijaciones.

Es posible continuar reafirmando: que el trabajar con objetos requiere por parte del artista un principio, como es el de identificarse con ellos previamente, creando la reciprocidad que multiplica su intuición, facilitando así el manejo de las mismas durante el proceso.

El trabajo de exploración a través de los ensambles realizados, canalizó una forma de expresión plástica basada en el recurso de las sombras, como eje de construcción.

BIBLIOGRAFÍA

ACHA, Juan. Arte y Sociedad: Latinoamérica el producto artístico y su Estructura. Fondo de Cultura Económica. México 1974.

ARNHEIM, Rudolf. Arte y Percepción visual. Madrid: Alianza S.A.1974.

BACHELARD, Gastón. La poética de la ensoñación, Fondo de cultura Económica, 1ra edic. en frances1960, 2da edic. en español (FCE México) 1992. 3ra edic. (FCE Colombia) 1996.

GAARDER, Jostein El Mundo de Sofia, El mito de las cavernas de platón, Ediciones Siruela. España 2003.

GADAMER, Hans-Georg, La Actualidad de lo Bello. Ediciones Paidos. 1ra edic. 1991. 2da edic 1998. Traducción Eduardo Ramos. Barcelona 1998.

JIMÉNEZ, carlos. La Republica de Platón. libro 7. Editorial la pantalla. México.1979.

PINI, Ivonne, En Busca de lo Propio, Publicación del Programa de Maestría en Teoría e Historia del Arte y la arquitectura, 2000, Bogotá.