

**FUEGO Y LUZ: DESDE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO**



**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**  
1803

**DANIEL ESTEBAN LONDOÑO CARDONA**

**Memorias de Grado para optar al título de Maestro en Artes Plásticas**

**Asesora**

**LUZ ANALIDA AGUIRRE RESTREPO**

**Magister en Historia del Arte**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**

**FACULTAD DE ARTES**

**DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

**EL CARMEN DE VIBORAL**

**2020**

***FUEGO Y LUZ: DESDE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO***

**DANIEL ESTEBAN LONDOÑO CARDONA**

**Memorias de grado para optar al título de Maestro en Artes Plásticas**

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES  
EL CARMEN DE VIBORAL  
2020**

*Al universo por su constante fluir  
A mis padres que me han apoyado durante todo el tiempo  
A Eileen Samantha quien llega en una época de oscuridad a iluminar mi vida*

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero agradecer a la Universidad de Antioquia por la posibilidad que me ha dado de crecer profesionalmente; a los maestros que me han motivado a seguir en mi búsqueda; a mi amigo Juan Manuel Peláez quien me ha enseñado el valor del esfuerzo en el trabajo y el arte; a la profesora Luz Analida Aguirre, quien una vez más me acompaña en la etapa de finalización del proceso académico; y a todas las personas que de alguna u otra manera estuvieron cerca de mi proceso y sirvieron de alimento en mi tarea creativa.

A todos ellos mil gracias

## TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN</b>	<b>7</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>11</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>13</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>16</b>
OBJETIVO GENERAL	16
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
<b>1. MARCO TEÓRICO</b>	<b>17</b>
<b>2. METODOLOGÍA</b>	<b>23</b>
<b>3. EL FUEGO: INFLUENCIA Y PESO SIMBÓLICO EN EL EJERCICIO CREADOR</b>	<b>29</b>
<b>4. PROPUESTA PLÁSTICA DE CREACIÓN: RELACIÓN SIMBÓLICA DEL HOMBRE CON LOS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA</b>	<b>35</b>
4.1 CENTRO Y ESPIRAL	35
4.1.1 TIPO DE OBRA	35
4.1.2 ORÍGENES DE LA PROPUESTA	35
4.1.3 ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN	36
4.1.4 VALOR SIMBÓLICO	36
4.1.5 IMAGEN DE LA PROPUESTA PLÁSTICA	37
4.2 CAMINANDO EN ARCILLA	38
4.2.1 TIPO DE OBRA	38
4.2.2 ORÍGENES DE LA PROPUESTA	38
4.2.3 ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN	38
4.2.4 VALOR SIMBÓLICO	39
4.2.5 IMAGEN DE LA PROPUESTA PLÁSTICA	40
4.3 CAOS	42
4.3.1 TIPO DE OBRA	42
4.3.2 ORÍGENES DE LA PROPUESTA	42
4.3.3 ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN	42
4.3.4 VALOR SIMBÓLICO	42
4.3.5 IMAGEN DE LA PROPUESTA PLÁSTICA	43
4.4 ALTAR EN LA MONTAÑA	43
4.4.1 TIPO DE OBRA	43

<b>4.4.2 ORÍGENES DE LA PROPUESTA</b>	<b>44</b>
<b>4.4.3 ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN</b>	<b>44</b>
<b>4.4.4 VALOR SIMBÓLICO</b>	<b>44</b>
<b>4.4.5 IMAGEN DE LA PROPUESTA PLÁSTICA</b>	<b>45</b>
<b>4.5 RITUAL EN LA MONTAÑA</b>	<b>47</b>
<b>4.5.1 TIPO DE OBRA</b>	<b>47</b>
<b>4.5.2 ORÍGENES DE LA PROPUESTA</b>	<b>47</b>
<b>4.5.3 ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN</b>	<b>48</b>
<b>4.5.4 VALOR SIMBÓLICO</b>	<b>48</b>
<b>4.5.5 IMAGEN DE LA PROPUESTA PLÁSTICA</b>	<b>49</b>
<b>4.6 RITUAL DE LUZ</b>	<b>50</b>
<b>4.6.1 TIPO DE OBRA</b>	<b>50</b>
<b>4.6.2 ORÍGENES DE LA PROPUESTA</b>	<b>50</b>
<b>4.6.3 ESTRATEGIA PARA LA CREACIÓN</b>	<b>50</b>
<b>4.6.4 VALOR SIMBÓLICO</b>	<b>51</b>
<b>4.6.5 IMAGEN DE LA PROPUESTA PLÁSTICA</b>	<b>52</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>54</b>
<b>EPÍLOGO</b>	<b>56</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>57</b>
<b>HOJA DE VIDA</b>	<b>59</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>64</b>
<b>ANEXO 1. GUION LITERARIO OBRA <i>RITUAL DE LUZ</i></b>	<b>64</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de grado *Fuego y luz: desde la imagen en movimiento*, recoge a modo de memoria, la investigación/creación realizada dentro de los talleres de Integrado y Grado, del programa Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia, Seccional Oriente. Estuvo inspirado en los elementos de la naturaleza, especialmente en torno al “fuego”. En estas memorias se hace un breve recorrido a través de la significación de distintos conceptos dentro del campo de las artes y se presentan algunos referentes tanto teóricos como artísticos con la intención de cobijar el tema central que estuvo abordado desde una visión metafísica. Esto permitió tratarlo a partir de un ámbito artístico/creativo permitiendo la materialización de las obras a partir de la intención del artista, exponiendo la metodología del trabajo, así como los orígenes de las piezas y su valor simbólico.

**Palabras claves:** elementos de la naturaleza, fuego, *stop motion*, ilustración, fotografía, videoarte, animación.

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación ha surgido a partir del interés personal y se desarrolló desde el contexto local; durante su proceso sufrió mutaciones producto de la constante búsqueda en lenguajes universales del arte. Fue impulsado por el quehacer cerámico, su significación en la cultura y los elementos de la naturaleza que están presentes en su proceso, especialmente por el elemento fuego, el cual es la parte final para la transformación de la arcilla en cerámica. Así, se toma este elemento que ha acompañado a la humanidad durante todo el desarrollo de la cultura, no solo como sustancia que permitió la transformación de la materia o iluminó las noches oscuras, sino más bien atraído por su valor simbólico asociado con el poder, lo sagrado y a la gran mayoría de rituales mágico-religiosos (tanto en la antigüedad como en la contemporaneidad). También, como sustancia asociada a la energía; aquí, surge entonces la intención de estudiar la relación del hombre con los elementos de la naturaleza que lo han acompañado desde siempre como recurso para el ejercicio creador a través de las artes, donde aún sigue latente su poder destructor como fuerza elemental, pero también como arcano primordial los cuales han propiciado todo tipo de mitos que han hecho parte del imaginario cultural.

En el marco teórico se abordan brevemente los conceptos de fuego y luz como deidades vinculadas a los rituales mágico-religiosos desde la antigüedad hasta el siglo XVII aproximadamente, tocando diferentes momentos de la historia del arte. Aquí se habla de los momentos de desencanto de la naturaleza por la traducción de sus elementos en energías, y se referencian algunos artistas que, abordando esta temática, conservan aun cierto carácter mágico.

En la metodología se exponen los factores presentes, así como los medios creativos que sirvieron y fueron la base dentro del ejercicio artístico los cuales evolucionaron conforme avanzaba



el proceso de investigación/creación. Aquí el lector podrá encontrar los elementos que estuvieron presentes para el desarrollo de cada una de las propuestas artísticas y los referentes teóricos que influenciaron este trabajo, también se encuentran las etapas de formalización de las obras.

Esta Memoria de Grado quedó definida en dos capítulos. En el primero se abordó el peso simbólico del elemento fuego y la luz emitida por éste dentro de la cultura occidental haciendo un breve recorrido desde la antigüedad hasta las épocas contemporáneas con la intención de ver algunos referentes que han tratado este tema dentro de su producción artística, y la relación que tienen con diferentes momentos del arte y con este trabajo. También se abordaron los elementos de la naturaleza desde una visión influenciada por la magia y el misticismo

En el segundo capítulo, se presentan seis propuestas artísticas que se desarrollaron dentro de los talleres de Integrado y Grado, las cuales fueron abordadas a partir de ciertos parámetros que ayudaron a la mejor comprensión de la experiencia artística y que muestran el avance en torno a los intereses personales y los medios creativos utilizados dentro de los cuales se usaron diversos recursos para la actividad creadora.

Finalmente, aparecen las conclusiones del trabajo donde se muestran los logros que se desprendieron de esta investigación/creación que estuvo apoyada en la imaginación dentro del proceso creativo para descubrir y definir un lenguaje plástico a partir de los recuerdos de la infancia.

Cabe destacar que la revisión de referentes teóricos y artísticos fue importante de una u otra forma para el presente documento porque permitió aclarar ideas y conceptos para ampliar el panorama de posibilidades creativas y abordar el tema central en cuestión. *Fuego y luz: desde la imagen en movimiento* es el resultado del proceso académico dentro de los talleres de Integrado y

Grado del programa Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia, Seccional Oriente y podrá ser consultado por quienes tengan interés en el tema.

Estimado lector, espero que este texto sea de utilidad para su proceso creador e influya en las posibilidades creativas y los medios disponibles para la creación de la imagen.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El interés del hombre por lo material y lo espiritual es antiguo, tal vez su primer acercamiento a una entidad fue con el fuego, junto con el culto al sol del que no se puede separar fácilmente puesto que las deidades solares en ocasiones eran las mismas deidades del fuego, pues la relación entre el hombre y el fuego es primitiva, este posibilitó el desarrollo de la humanidad, junto con la luz, como un fenómeno que se genera por la manifestación del fuego. Esto se entiende, tal vez, como el más básico detonante de adoración, observación y estudio del humano primitivo junto con su estrecha y larga relación con el hombre. Todo ello ha posibilitado que éste lo utilice a su favor para el desarrollo de tecnologías que sirven en su subsistencia y en la evolución de su cultura, hasta el punto de crear artefactos de avanzada que muestran la velocidad con la que los seres humanos crean nuevos elementos para su progreso.

Sin embargo, el humano sigue guardando en sí una serie de referentes culturales elementales como el juego, el arte y la fiesta los cuales tienen una estrecha relación entre sí, al hacer parte de los fenómenos culturales de la vida humana. Estos referentes lo han acompañado durante su desarrollo cultural y son de interés para este trabajo de investigación/creación pues brindan elementos detonantes de base para indagar con mayor profundidad en la comprensión de la experiencia artística.

Para este proceso se han utilizado medios artísticos análogos y digitales como la escultura, animación, fotografía y video, los cuales han permitido la expresión a partir de la imaginación como un medio para explorar lo desconocido. Es también un pretexto para emprender la creación artística influenciada por recuerdos de la infancia en donde el juego y la interacción con el entorno eran en ese entonces parte de la exploración y búsqueda de la “verdad”. Bajo estas premisas surgen

las siguientes preguntas asociadas con la investigación/creación en el campo de las artes plásticas

¿Cuál es la relación del hombre con los elementos de la naturaleza desde la antigüedad hasta los tiempos actuales? ¿cuáles de estos elementos de la naturaleza permiten un abordaje desde la obra de arte en la actualidad y cuáles pueden tratarse desde la creación artística? ¿Qué importancia ha tenido el elemento fuego en el ejercicio creador y cuál ha sido su peso simbólico a través de la historia? ¿Es posible crear obras plásticas y/o visuales que evidencien la relación simbólica del hombre con los elementos de la naturaleza?

## JUSTIFICACIÓN

La relación del hombre con los elementos de la naturaleza, es un tema que se ha tratado en diferentes momentos de la historia del arte, haciendo uso de diferentes recursos dentro del campo de las artes plástica y visuales como dibujo, pintura, escultura, pero también recursos técnicos como fotografía, video, e imagen digital. De esta misma forma han surgido diferentes movimientos de arte que se preocupan por tratar este tema, como es el caso del Romanticismo (siglo XVIII) donde referentes como Caspar David Friederich, muestran en su trabajo una naturaleza sublime e imponente o el *Land Art*, desde mediados del siglo XX donde artistas como Andy Goldsworthy hacen referencia a una naturaleza sutil, efímera y primitiva. Es así como desde el quehacer de estos artistas se comprende que la naturaleza sigue siendo la misma que aparece mediante la reflexión que se puede hacer al final de la historia (una historia que va siendo permanentemente). Por consiguiente, se puede comprender que todo en el ser humano, hasta lo espiritual, es naturaleza. De acuerdo con los profesores Gernot y Hartmut Böhme (1996) autores del libro *Tierra, aire, agua y fuego. Una historia de la cultura de los elementos*: “El ser humano no es una sustancia independiente, sino que está vinculado con todos los elementos de la naturaleza; vive del aliento del aire, así como de las más variadas criaturas de la tierra” (p.221).

Esto permite abordar la idea de cómo el humano haciendo uso de la naturaleza, la transforma constantemente para la creación de nuevos artefactos que le permiten enfrentarse a problemáticas, relacionadas con su proceso de evolución cultural, posibilitando así la subsistencia en una naturaleza hostil. Paralelo a este desarrollo, también el arte y los medios de expresión artística, evolucionaron para satisfacer necesidades de expresión cada vez más complejas las cuales van de la mano con la tecnología del momento.

Esto, sin embargo, deja muchas preguntas abiertas sobre la naturaleza como tal y la naturaleza del ser humano. Como lo expresa Mircea Eliade (1952) en su libro *Imágenes y símbolos* “todavía más hoy comprendemos algo que en el siglo XIX ni siquiera podía presentirse: que símbolo, mito, imagen, pertenecen a la sustancia de la vida espiritual que puede camuflarse, mutilarse, degradarse, pero jamás extirparse” (p. 12). Es decir, que por más que pase el tiempo, el símbolo y la imagen aún tienen su fuerza dentro de la cultura y que por lo tanto “aquí el “inconsciente” como se dice, es mucho más “poético” – y añadiremos, más “filosófico”, más “mítico” – que la vida consciente” (p. 14 ). En otro sentido, las imágenes siguen cumpliendo un papel importante pues como lo señala Eliade “son multivalentes por su propia estructura” (p. 16). Es así como el tema “la relación del hombre con la naturaleza” es un tema recurrente en los procesos de artistas de diferentes momentos históricos del arte validando su importancia como concepto para el ejercicio de la creación. Es por esta razón que se hace necesaria su estudio constante ya que permite su reactualización, el reconocimiento del territorio y generar diálogos con momentos y lugares del entorno natural, que sirven de insumo para la realización de este trabajo de investigación/creación.

Esta propuesta tiene un interés plástico que se concentra en los lugares vacíos de la montaña, puesto que si se pretende abordar el carácter de “lo espiritual” y lo “primitivo” se debe ser coherente con los lugares elegidos para la conformación artística. Como se ha mencionado, esta necesidad surge de encontrar lugares alejados de la cultura donde a partir del diálogo con el entorno natural se hacen búsquedas de un lenguaje universal para crear reflexión acerca de los elementos constitutivos del ser humano, los cuales se pueden traducir en las intervenciones y acciones realizadas en el espacio, así como las construcciones visuales mediadas por tecnologías

de avanzada las cuales ayudan en la exploración libre de la imaginación, ofreciendo nuevas herramientas para la conformación de una propuesta plástica.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

- Estudiar la relación del hombre con los elementos de la naturaleza que lo han acompañado desde la antigüedad hasta la contemporaneidad como recurso para el ejercicio creador a través de las artes plásticas.

### **Objetivos específicos**

- Comprender la presencia del elemento “fuego”, su influencia y peso simbólico en el ejercicio creador.
- Presentar una serie de obras plásticas y/o visuales que harán evidente la relación simbólica del hombre con los elementos de la naturaleza.



## 1. MARCO TEÓRICO

En periodos históricos del arte, como la antigüedad, el fuego y la luz difícilmente se pueden desvincular pues tuvieron un papel importante como deidades religiosas de adoración. Con estos, se posibilitó el desarrollo humano. Es así como se hicieron rituales de adoración en los cuales se ofrendaba la vida para calmar su ira o para pedir protección. Tanto el fuego como la luz también cumplieron un papel importante en la alquimia dentro de la historia de la ciencia y la filosofía pues se valió del primero para desarrollar gran parte de sus descubrimientos y avances, donde se seguía conservando un carácter mágico-religioso.

En el arte clásico o el renacimiento, por ejemplo, algunos artistas influenciados por la institución religiosa realizaron pinturas y esculturas simbolizando la presencia de alguna deidad asociada con el fuego como lo muestra Velázquez en su obra *La fragua de Vulcano* (Ver ilustración 1). Este tipo de pinturas, se mantuvo durante gran parte de la antigüedad clásica y hasta el siglo XVII aproximadamente como forma imperante en la creación artística y como forma de integrar toda la naturaleza en un sistema icónico organizado que habría sido adoptado por las religiones monoteístas como el cristianismo. No se puede desconocer aquí la influencia de éste en el desarrollo del arte durante muchos siglos, sin embargo, no es el interés de este trabajo investigativo ahondar en este tema.



**Imagen 1.** *La fragua de Vulcano* (1630), óleo sobre lienzo 2,23 x 2,9, Diego Velázquez, Museo del Prado

No obstante, durante los movimientos surgidos en el siglo XVIII como el romanticismo, donde además se empezaron abordar temas que no se habían trabajado antes en la historia del arte como el sueño, la oscuridad, la muerte, el paisaje, entre otros, se propone una mirada diferente de la naturaleza la cual es abordada desde el concepto de visión de cada uno de los artistas. Esto se nota en la pintura de William Turner conocida como *Luz y color* (Ver ilustración 2) donde se observa la atmosfera de luz como si la pintura tuviera emisión propia y es presentada como un torbellino de energía.



**Imagen 2.** *Luz y color* (teoría de Goethe) *La mañana después del diluvio – Moisés escribiendo el libro del Genesis* (1843), Óleo sobre lienzo, 78.5 x 78.5, William Turner, Museo Tate Gallery (Londres)

En este punto se da también el desencanto de la naturaleza primordial que había perdurado desde la época clásica a raíz de la teoría de los cuatro elementos. Es así como la alusión a éstos y su poder destructor y dador de vida fueron entendidos como “energía” y tal y como lo expresa César Tomé López en su artículo *Se establece el principio de conservación de la energía* (recurriendo al pensamiento de Hermann Ludwig Ferdinand von Helmholtz): La naturaleza en su conjunto posee una reserva de energía que no puede de ninguna manera ser aumentada ni disminuida y que, por lo tanto, la cantidad de fuerza en la naturaleza es igual de eterna e inalterable

que la cantidad de materia” (Tomé, 2017, párr. 4). Esto constituyó el principio básico para el desarrollo del saber humano en el siglo XIX.

Así mismo, en el período de las pos vanguardias surgidas en el siglo XX como el *land art* algunos referentes artísticos como el caso de James Turrell utilizó la luz eléctrica en el espacio para sus creaciones sin dejar a un lado su carácter espiritual. En ellas lograba ver el papel importante de la combustión del fuego transformada en luz o energía por los avances tecnológicos de épocas más recientes. Como lo afirma el mismo artista “Mi trabajo es sobre el espacio y la luz que habita en él. Se trata de tu visión, como el pensamiento sin palabras que proviene de mirar hacia el fuego” (Carrero, 2014, párr. 1) Aquí se deja ver cómo el fuego que antes se abordaba de manera icónica se transforma en energía gracias a las posibilidades que brinda la tecnología con el fin de habitar el espacio en las obras de este artista. Esto, a su vez, brinda la posibilidad de acceder a nuevos medios para la creación de la imagen. Surgen así nuevos campos para la expresión, nuevas formas en que la obra se muestra al espectador y otras posibilidades que tiene para interactuar con ella. Estas nuevas posibilidades toman fuerza con el grupo *fluxus*, en los años sesenta quienes iniciaron procesos adoptando diferentes recursos para su producción artística, sentando las bases de lo que hoy se conoce como videoarte.

Sin embargo, contemporáneamente, parece haber todavía un ánimo por representar el fuego y los elementos constitutivos de la naturaleza en alguno de sus estados, como es el caso del video artista Bill Viola quien a través de este medio explora en las preguntas que interrogan por el sentido del ser acompañado de las fuerzas naturales. Es interesante ver como su obra se ha desarrollado con la aparición de nueva tecnología, expandiéndose con ellas para ampliar su horizonte creativo. Esta manera particular de trabajar con el fuego queda reflejada en su obra *Mujer de fuego* (Ver

ilustración 3) presentada en el año 2005 donde el artista desde el videoarte muestra la relación del hombre con lo monumental de la naturaleza mediante el uso del elemento fuego.



**Imagen 3.** *Mujer de fuego* (2005), Instalación de video y sonido, 5.8 x 3.25, duración 11:12, Bill Viola, Museo Guggenheim – Bilbao

También vale la pena rescatar el hecho de que aún, en medio de un desarrollo tecnológico avanzado, donde pareciera que todo contacto con lo natural se desvanece o que hay un desencanto de la naturaleza aparecen obras de arte que hablan de los mismos elementos naturales de los que se hablaba en épocas clásicas y que sentaron las bases para entenderla como el arquetipo principal. Esto muestra que los cuatro elementos siguen siendo, de alguna manera, las columnas sustentables de la naturaleza. Además, es interesante mencionar como ésta sigue mediando entre el proceso creador del arte como forma de abordar temas relacionados con las problemáticas medioambientales actuales y el papel del humano frente a estas catástrofes. Esto se puede ver en el artista Julius von Bismarck quien hace uso de diferentes medios para tratar de mostrar el aspecto estético oculto en la fuerza destructora de la naturaleza, así como su interés en las cuestiones frente

a la concepción contemporánea de la misma, junto con las problemáticas medioambientales, la búsqueda de otras formas de percepción, y el uso de los medios artísticos para explorar la tecnología. Un ejemplo de ello es su obra *Fuego con fuego* perteneciente a una serie (Ver ilustración 4) donde el artista presenta una instalación multimedia, de imagen en movimiento, sonidos y escultura enfocadas a tratar temas del psicoanálisis del fuego y la psicología Gestalt, brindándole la posibilidad al espectador de enfrentarse con lo que se muestra en la obra.



**Imagen 4.** de la serie *Fuego con fuego* (2020) Impresión Fine Art Ink Jet 164 x 117 cm Julius von Bismarck museo Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland (Alemania)

Para concluir, es importante mencionar que este breve acercamiento a los momentos y movimientos históricos proporcionó bases formales y conceptuales que guiaron el proceso personal para expandir la mirada en diferentes momentos de la creación y ampliaron el panorama con recursos para las indagaciones y búsquedas experimentales, así como los referentes teóricos y

plásticos que permitieron consolidar la propuesta de investigación/creación que se verá en el capítulo *El fuego: influencia y peso simbólico en el ejercicio creador*.

## 2. METODOLOGÍA

El presente trabajo de investigación/creación se apoya en la búsqueda rigurosa de los conceptos que aluden a referentes asociados con la relación del hombre y los elementos de la naturaleza. Para ello se han revisado páginas web, libros, revistas, periódicos, catálogos de exposiciones, así como de las técnicas necesarias para llevar a cabo el desarrollo de la propuesta artística exigida dentro de los talleres de Integrado y Grado del programa Maestro en Artes Plásticas que ofrece la Universidad de Antioquia seccional Oriente.

La metodología utilizada en el presente trabajo es empírica e intuitiva, puesto que no se utilizó ningún método estricto establecido o lineal para el desarrollo de cada obra. Sin embargo, hubo factores que determinaron el desarrollo de cada propuesta artística. Dentro de los factores se pueden destacar los siguientes: la bitácora, las salidas de campo, la recolección fotográfica y de video, recolección de texturas, trabajo en el taller del artista y la obra finalizada.

Con respecto a la bitácora o libreta de apuntes esta siempre fue un recurso de bolsillo para consignar las ideas que surgían en el ejercicio de la creación puesto que las imágenes producto de la imaginación llegaban como un torrente y al momento de tenerlas en la cabeza se hacían más claras, pero con el paso del tiempo, estas ideas iban mutando y no era tan fácil recordarlas en detalle. Este recurso fue nutriéndose con diferentes herramientas en forma de apunte fotográfico, apunte digitales y *renders*, sin dejar de lado la bitácora.

Otro factor presente fueron las salidas de campo a los lugares vacíos de la montaña alejado de cualquier contacto o interacción humana, permitiendo que la naturaleza en su sincronía inundara mi ser, para que en el ejercicio de la observación se pudiera intentar reordenar las imágenes que emergidas del caos natural (en su misma perfección creadora) sugirieran ideas que permitían abordar el tema de interés principal. El propósito de estas salidas estaba enfocado en el ejercicio



de la creación, se realizaban con una intención de ritual para propiciar un reconocimiento del territorio en primera instancia. Esto posibilitó la recolección de material visual para nutrir el trabajo y, en segundo término, fue el lugar elegido para llevar a cabo la formalización de algunas de las propuestas plásticas. Al momento de abordar temas relacionados con lo sagrado se consideró la elección de lugares vacíos de la montaña ubicados en la zona rural del municipio El Carmen de Viboral, sector de Guarinó (al oriente), y en la vereda Campo Alegre ubicada hacia el sur de la localidad. Estos procesos estuvieron acompañados por el elemento fuego, abordándolo al inicio como fuerza elemental y utilizándolo como vía de transformación en los procesos cerámicos.

Al ir evolucionando hacia el concepto de fuego y luz como símbolos de lo sagrado, el ejercicio creador fue abordado desde la pintura, la fotografía, la imagen digital y la imagen en movimiento, desde un juego constante que estuvo presente en todos los momentos de la fase de la investigación/creación. Esto implicaba una interacción con la naturaleza; al momento de recolectar las texturas se acudía directamente a elementos naturales como plantas, cortezas, rocas, entre otros. A estos se les hacía el registro fotográfico sobre un fondo plano (si de un objeto se tratase y generalmente una hoja de papel negra o blanca) para después en el estudio sacar una imagen *Alpha* en *Photoshop* y editarla.

Para llevar a cabo la captura de escenas (en el entorno natural) se partía con un boceto o idea que se expandía en las salidas de campo a modo de fotografía y en la etapa final se hacía un proceso de postproducción de la imagen digital para ser usada de diferentes maneras. En ocasiones se imprimía con la técnica *cianotipia sobre papel*, pero en otras la imagen se intervino digitalmente, con medio 2D o 3D. También se realizaron capturas del entorno natural con cámara estenopeica la cual se revelaba la imagen análoga en el cuarto oscuro. La fotografía sirvió como registro a modo de imagen en movimiento para las instalaciones y, especialmente, en la creación



de círculos con elementos naturales como ramas de madera seca que funcionaban como combustible y que se encendían para dar lugar al fuego. Más adelante, esto permitió que emergieran los símbolos sobre las superficies creadas digitalmente convertidas en parte del ritual simbólico y que quedaba registrado en imagen. Además, se hacía referencia al centro inspirado (en primera instancia) en la rueda de alfarero y la tradición ceramista del pueblo carmelitano. Luego, al hacer referencia al tiempo sagrado y a las formas de percibir el tiempo, participaban el juego y el arte compartiendo un espacio central de vuelta al tiempo no cronológico que más adelante era abordado en el taller o estudio de artista donde el material que había sido recolectado de la montaña pasaba a la fase final donde contando con el recurso de la cámara fotográfica se procesaban un conjunto de imágenes en el ordenador que eran intervenidas mediante programas informáticos como *Photoshop*, *Blender*, *Premier pro*, *Dragon Frame*, *Agisoft Photoscan*, *Zbrush* y *Reason*, los cuales permitían crear nuevos mundos visuales que alimentan el mito y permiten su reactualización para darle significado a la existencia basado en las preguntas centrales del ser humano ¿Quién soy? ¿de dónde vengo? ¿A dónde voy? Estas preguntas surgen también desde un contexto social y cultural particular al que pertenezco.

El video, la animación o la imagen en movimiento estuvieron presentes en todo el proceso de investigación/creación. Al principio eran realizados muy empírica e intuitivamente partiendo de algunos bocetos previos, pero al cabo del tiempo, al adquirir mayor conocimiento y destreza se hizo más familiar el proceso preparando guiones e *history board* los cuales permitieron dotar de más fuerza visual la conformación artística. Este recurso, por lo general, pasaba a una etapa en el estudio del artista, donde se hacía postproceso del video en *Premier Pro* o se daba paso a incluirlo en *Blender* un programa 3D que permitió agregar elementos creados digitalmente para crear mundos fantásticos surgidos de la imaginación.

Dentro del proceso metodológico fue posible la utilización de recursos tecnológicos propios del momento histórico como una forma de viabilizar la creatividad y como herramienta posibilitadora en la búsqueda de un lenguaje plástico. Esto se fundamenta en el ejercicio de la creación, en la búsqueda de referentes asociados con investigaciones teóricas de diferentes fuentes bibliográficas y cibergráficas las cuales estuvieron presente a lo largo de los procesos de los talleres de Integrado y Grado. Sin embargo, al estar expuesto al torrente de información, se canalizaron dichos referentes como *Axis mundi* que condensaban en si una serie de conceptos y referentes de importancia para abordar el trabajo de investigación/creación. Una de estas fuentes es la tesis doctoral titulada *La expresión de lo sagrado en el arte contemporáneo* de la autora Sara Blanco la cual al hacerse la pregunta por lo sagrado en el arte, remite durante todo el transcurso de su tesis, a conceptos que son de interés para este trabajo de investigación, Otro libro base para este trabajo de investigación creación de los profesores Gernot y Hartmut Böhme (1996) es *Fuego, Agua Tierra, Aire Una Historia de la cultura de los elementos* el cual brinda herramientas de base para la comprensión del desarrollo de la cultura occidental, atravesada por la historia del espíritu y mostrando todo el contenido iconográfico y simbólico asociado a la doctrina de los elementos conectando desde la antigüedad, la alquimia, hasta la época moderna

Los procesos de creación artística se transformaron con el tiempo generando un tipo de método o proceso empírico más organizado, pero sin seguir un orden rígido depurando las ideas, consignándolas en la bitácora, y tomando las ideas más potentes que surgieron del recorrido por la montaña en el momento de la conexión y la apertura con la naturaleza. Estas ideas fueron llevadas después al estudio de artista, haciendo uso de recursos tecnológicos. Allí la imagen se transformaba en recurso visual, proyectado unas veces en forma de pintura digital, otras de animación, otras de

video con efectos especiales, o creación de escenarios 3D siempre buscando la unión de elementos como la luz y el fuego con paisajes naturales y tratando de propiciar una atmósfera envolvente.

En el momento de tener la obra finalizada se llevaron a cabo dos formas de presentar la conformación artística:

Una de ellas fue mediante la instalación que se realizaba en las salidas de campo a lugares vacíos de la montaña, *in situ*, pero también en las instalaciones de la Universidad de Antioquia, Seccional Oriente.

También por medio de la imagen fotográfica y la imagen en movimiento la cual acompañó el proceso de investigación/creación desde el principio y tuvo un par de etapas de desarrollo a lo largo del trabajo de los talleres de integrado y grado:

La etapa **A** se realizó mediante un monitor 2K y de un video proyector en las instalaciones de Universidad de Antioquia, Seccional Oriente, donde se presentó el registro de las instalaciones *in situ* además de conformaciones de video y fotografía.

La etapa **B** se desarrolló de forma virtual, en primera instancia como necesidad dado el aislamiento, por la pandemia pero motivado por esto, surgió de nuevo un interés en incursionar en los medios digitales como herramientas que posibilitan diálogos en la contemporaneidad, y como sucesor contemporáneo del fuego como lugar a donde se dirige la atención, de esta forma se realizó una propuesta de “Galería virtual” a modo de video, la cual muestra el recorrido por los pasillo de un recinto donde hay dispuestos paneles y pedestales en los cuales se proyecta la conformación de la imagen, o donde se disponen los elementos 3D foto escaneados

Una particularidad es que este proceso de investigación/creación, estuvo atravesado en la última etapa por el confinamiento generado por la pandemia del virus covid-19 lo que en el ejercicio de la creación significó el interés por el fortalecimiento en el aprendizaje de recursos

digitales y el modo de conceptuar que dio lugar a un enfoque hacia la búsqueda de lo simbólico dado el poder de la luz, los poderes humanos actuales, y la mirada que puede proyectarse desde la imagen.

### 3. EL FUEGO: INFLUENCIA Y PESO SIMBÓLICO EN EL EJERCICIO CREADOR

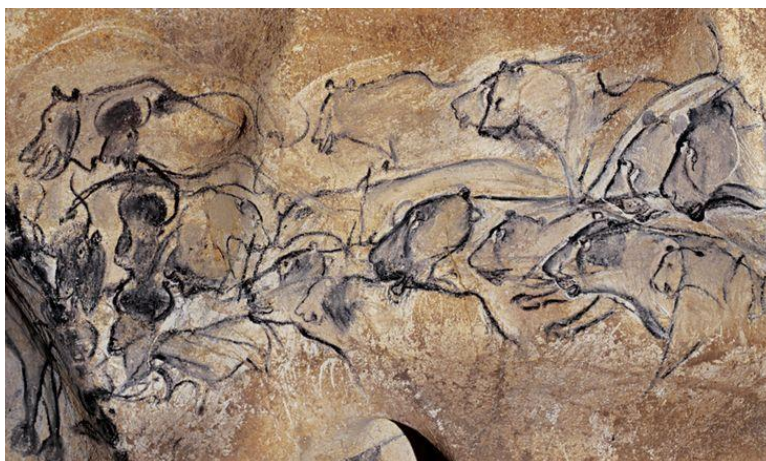
La práctica del primer alfarero que transformó la materia fue un acontecimiento que se recuerda hasta nuestros días como una de las experiencias mitológicas que posibilitó la evolución de la humanidad en cuanto al conocimiento del fuego como tecnología. Con ese fuego mágico caído del cielo en forma de rayo que primero fue visto como *fuerza elemental*, implacable y destructiva pero que después el humano primitivo, aprendió a domesticar pues con este encendió el calor de hogar donde pudo reunir a su tribu alrededor de su abrigo para crear comunidad.

El fuego permitió modificar lo que el hombre hallaba en la naturaleza y con lo que podía empezar a satisfacer sus necesidades básicas. De acuerdo con el filósofo Mircea Eliade (1950) autor del libro *Herreros y alquimistas*:

El alquimista, como el herrero, y antes que ellos el alfarero, es un «señor del fuego», pues mediante el fuego es como se opera el paso de una sustancia a otra. El primer alfarero que consiguió gracias a las brasas endurecer considerablemente las “formas” que había dado a la arcilla debió sentir la embriaguez del demiurgo: acababa de descubrir un agente de transmutación. Lo que el calor “natural” – el del sol o el vientre de la tierra – hacía *madurar lentamente*, lo hacía el fuego en un *tempo insospechado*. El entusiasmo demiúrgico surgía del oscuro presentimiento de que el gran secreto consistía en hacer las cosas “más a prisa” que la Naturaleza; es decir – pues siempre debemos traducir a los términos de la experiencia espiritual del hombre arcaico– a intervenir sin riesgo en el proceso de la vida del ambiente. El fuego se declaraba como un medio de hacer las cosas “más pronto” pero también servía para hacer algo distinto de lo que existía en la naturaleza, y era, por consiguiente, la manifestación de una fuerza mágico-religiosa que podía modificar el mundo y, por tanto, no pertenecía a éste (p. 36).

Según el *Diccionario Etimológico Castellano en Línea*, la palabra fuego viene del latín *focus*, que se refería al sitio donde se prendía la lumbre para cocinar y calentar la vivienda. Este es el centro de atención de la familia. El cambio de *focus* a **fuego**, nos recuerda que toda **o** tónica en latín se diptonga en **-ue-** en castellano primordial (ver: cuervo, hueso, y nuevo). El cambio de **cus** a **go** final lo podemos ver en otras palabras como: **luego** de (**locus**) juego de (**iocus**) y mego de (**magicus**). Por lo general, la **f** inicial del latín se pierde en castellano ver (hacer, hijo y hambre). De ahí que la palabra fuego de lugar a términos como **hogar y hoguera** lo que da cuenta del lugar de cobijo donde se encuentra la luz. De ahí la idea coloquial sobre “El calor de hogar”.

La etimología de esta palabra nos remite a un punto central, un lugar importante alrededor del cual se generaban distintas manifestaciones, este hizo posible además las artes del fuego. Es ahí donde se encuentran los orígenes de la cultura humana. También posibilitó otros acercamientos y otras miradas del espacio. Es el caso de las cavernas donde se han descubierto pinturas rupestres, las cuales responden al ejercicio de crear para cautivar el alma. Allí donde el fuego posibilitó el acceso a las cavernas y que se conservaran registros de lo que en algún momento se empezó a gestar lo que hoy se conoce como arte: creaciones que el ser humano en su necesidad de expresarse comenzaba a complejizar. Es así como en más recientes estudios de arte parietal se ha descubierto que la luz emitida por el fuego podía servir como un agente que le permitía dar la sensación de movimiento a las pinturas estáticas por medio de la descomposición del movimiento según una entrevista realizada a Mark Azéma quien ha mostrado “cómo los animales figurados en las paredes de las cuevas no son un arte estático y repetitivo, sino que viven, corren, saltan, otean o se enfrentan en lo que se ha dado en llamar «escenas»” (Europa Press/Cultura, 2013, párr. 4).



**Imagen 5.** *Escena de caza* (30. 000 a. C), tintes naturales sobre roca, Anónimo, Cueva de Chauvet (Francia)

En la ilustración 4, se muestra una escena de caza realizada sobre la pared de la roca donde se observa una manada de leones que, bajo la luz oscilante de un fuego, cobra movimiento *animando* a cada animal representado y dando vida a la escena de caza. Esto podría ser un referente de lo que hoy se conoce en el lenguaje de las artes como animación. Es decir que desde la época Paleolítica los humanos de las cavernas hacían uso de la luz emitida por el fuego como la tecnología disponible para darle vida a su expresión gráfica. Todo ello tenía, a su vez, un carácter ritual mágico-religioso. Durante estos eventos podían llegar a reunirse además diferentes disciplinas expresivas como la música, el canto, y la danza las cuales servían, junto con la síntesis gráfica de la pintura rupestre, en la realización de la ceremonia ritual.

Esto nos muestra que “Desde siempre se ha tenido en cuenta el uso del fuego en la prehistoria como un elemento para calentar o iluminar, pero pocas veces se ha ligado al arte. Sin embargo, hay pruebas de que era un instrumento utilizado para observar las pinturas, especialmente cuando cerca o debajo de esos grabados han aparecido restos de carbón. Eran fuegos fijos y permanentes” (El Asri, 2014, párr. 8).

Vemos aquí como la luz emitida por el fuego se convierte entonces en un agente que les otorga un ambiente diferente a los espacios cavernosos, en el vientre de la tierra, donde el humano realizó estas intervenciones que acompañaron rituales alrededor del fuego como símbolo del dios irrepresentable y del poder absoluto. Es entonces como desde la antigüedad el fuego siempre ha sido un símbolo de fuerza destructora, pero también una manifestación que muestra un atisbo de la creación, símbolo de hogar y abrigo, así como la luz que se asocia con lo elevado en términos espirituales, pero también con poder, al mismo tiempo que otorga la energía a las criaturas vivientes. Aquí surge la pregunta sobre la vida, pero inevitablemente al preguntarse por la energía vital, se debe preguntar por la muerte, puesto que desde la antigüedad el ser humano se ha interesado por enterrar a sus muertos y tener una actitud ritual hacia el difunto o hacia las creencias de “la vida de después de la muerte” donde es sabido que en el entierro se acompañará al muerto con elementos con un alto valor simbólico como cuencos de cerámica, alimentos, perfumes incluso en algunas ocasiones se acompañaron de oro.

Es sabido también que el fuego ha estado presente en este proceso de transformación. Esto permite ver el interés por la forma en que se genera la vida y qué hay después de la muerte; es entonces un interés por lo sobrenatural que desemboca en el acercamiento al mito tal y como lo expresan los profesores Gernot y Hartmut Böhme (1996) autores del libro *Tierra, aire, agua y fuego. Una historia de la cultura de los elementos*.

Desde esta óptica “El poder de los elementos aparece de la forma más vigorosa en el nacimiento y desaparición del mundo” (p. 31) determinando que:

Si el poder de los elementos es algo bien concreto y cercano al mundo de la experiencia de todas las culturas, el fantasear y reflexionar sobre el principio y fin del mundo representa, sencillamente, una de las más antiguas labores de abstracción, creación y apocalipsis y



cualquiera que sea su esquema narrativo son figuras conceptuales altamente complejas en casi todas las religiones” (p. 31).

En la época clásica, por ejemplo, nace a partir de Empédocles la “doctrina de las cuatro raíces”. Se trataba de un sistema que sirvió de inspiración a las principales corrientes del misticismo y la magia occidentales que se empezaron a extender y a tomar fuerza a lo largo de la época clásica y la filosofía medieval. Estos sufrieron diferentes transformaciones. Una de ellas fue la alquimia, la cual sentó las bases del elementalísimo o magia elemental una forma particular de ver la naturaleza, en la cual una esencia interior oculta se manifiesta a partir de símbolos externos. El elementalísimo hace referencia a seres míticos que se relacionan con los elementos de la naturaleza siendo este la representación de la teoría de los cuatro elementos, aunque estas no sean idénticas puesto que si se toma como referencia la significación de Empédocles a su teoría de las cuatro raíces se puede ver la relación mágica de esta con su cercanía a los magos herbarios (Casas, 2009, p. 116).

Sin embargo, a lo largo de la historia del desarrollo humano, se ha visto en repetidas ocasiones un desencanto por los elementos como constitutivos de la naturaleza al entrar en un proceso de científicación que se da con el desarrollo de diferentes ramas del conocimiento, las cuales tienen que ver con la transición del mito al logos. Esto lleva a ver a los elementos naturales como la representación más simple de la naturaleza, pues surgen de la prima materia por encima de los cuales se ordenan luego otros planos de sustancias, dando paso a la quimificación de la teoría de los cuatro elementos Gernot y Böhme, 1996, p. 120).

Aparece después de esto el interés en los movimientos producidos por los elementos de la naturaleza donde se muestra un cosmos de artes mecánicas que se presentan como la asociación de técnicas atribuidas al cosmos de los cuatro elementos los cuales son considerados ya como

“fuerzas vivas” que sirvieron para el impulso de la tecnología mecánica que empezaba a tomar fuerza. Es así como Hermann Von Helmholtz propone la teoría de la conservación de la fuerza, la cual le pone fin, en la historia de la técnica a la teoría de los cuatro elementos que se traducirán en “energía”.

El interés de este trabajo de investigación/creación se vuelca entonces en asumir el elemento fuego como energía traducida en épocas contemporáneas a elementos tecnológicos de avanzada y como artefactos que brindan una “luz” que opera desde la mitología y la simbología como el fuego prometeico o el fuego domesticado metafóricamente asumido como la luz para la búsqueda de la verdad del ser humano dentro de su expansión cultural y búsqueda de conquista de la naturaleza.

Es importante también anotar que, aunque se hable de una historia antigua de los elementos, también hay una historia contemporánea de éstos la cual se cuenta bajo la mirada de las problemáticas medioambientales dirigidas a corrientes de pensamiento como la ecología, el esoterismo y los movimientos neopaganos, entre otros; aunque esté alejado de las tradiciones simbólicas antiguas, en gran parte, todavía se relacionan con estas tradiciones en cuanto a que pertenecen a la vida corriente.

Finalmente, este proceso posibilita ampliar el panorama creativo permitiendo proponer otra mirada sobre la naturaleza, partiendo de la cerámica y la transformación producida por el fuego como recurso impulsor en el desarrollo humano y expandiéndolo a otras posibilidades artísticas cruzando diferentes medios de expresión con la intención de reafirmar temas conceptuales y estéticos de interés personal que permiten abordarlos desde diferentes puntos de vista y haciendo uso de diferentes recursos artísticos.

## **4. PROPUESTA PLÁSTICA DE CREACIÓN: RELACIÓN SIMBÓLICA DEL HOMBRE CON LOS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA**

Este capítulo reúne el proceso de creación en el campo de las artes plásticas seleccionando seis (6) propuestas artísticas de doce (12) que fueron entregadas dentro de los talleres de Integrado y Grado del programa académico Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia, sede Oriente. Estas propuestas están abordadas bajo los siguientes puntos de vista, los cuales pueden ayudar a su mejor comprensión: tipo de obra, orígenes de la propuesta, estrategias para la creación, valor simbólico, y registro visual. El primero, reúne las características de la obra; el segundo, recoge los motivantes y detonantes de la misma; el tercero, los medios y posibilidades creativas que se usaron para llevar a cabo la propuesta y su evolución; el cuarto, el valor simbólico y su significación; y el quinto, las imágenes de las obras.

Esta forma de abordar las propuestas plásticas, permite un mejor acercamiento a las intenciones de cada configuración artística.

### **4.1 Centro y Espiral**

#### **4.1.1 Tipo de obra**

Videoarte. *Time lapse*. Instalación *in situ* en la montaña de la vereda Campo Alegre con troncos y ramas de madera.

#### **4.1.2 Orígenes de la propuesta**

Inicialmente, las investigaciones dentro del proceso de Integrado y Grado fueron guiadas a reconocer aspectos fundamentales que constituyen al ser humano a partir del interés en la relación

del hombre con la naturaleza partiendo de la idea de “centro”, en donde tomo la tradición ceramista de mi pueblo natal y la transformación de la arcilla en cerámica mediada por el fuego como punto de partida, para el ejercicio creador. Esta me encamina a la elección del elemento fuego, como punto focal que acompañaría todo el proceso. Aquí entonces se toma el aspecto espiritual y ritual del fuego creando simbólicamente a partir de formas conocidas que representan el centro y lo cíclico como el círculo y la espiral.

#### **4.1.3 Estrategia para la creación**

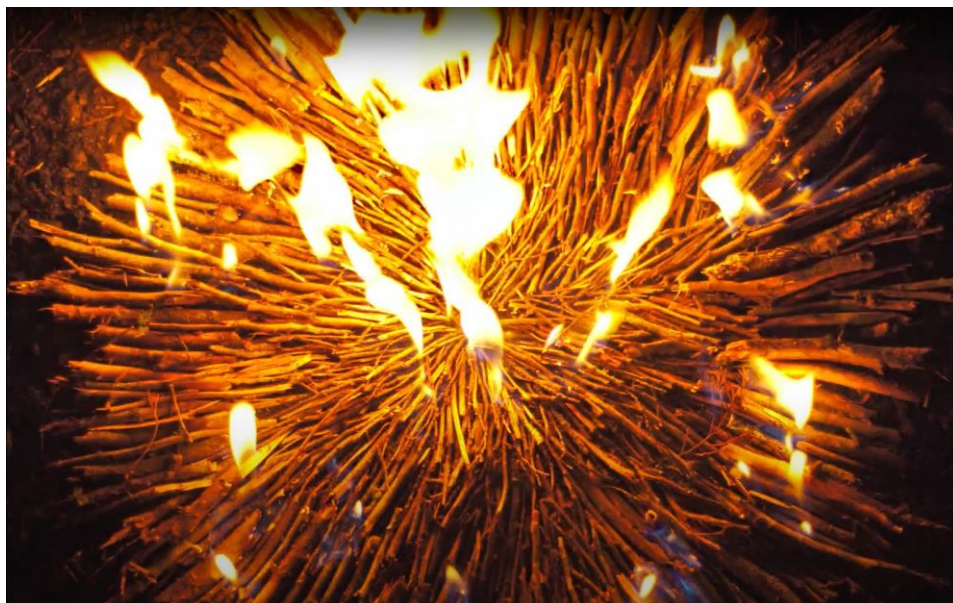
Se trata de una intervención *in situ* en una de las veredas del municipio El Carmen de Viboral (Ant.) conocida como Campo Alegre que sirvió como escenario para la captura de imágenes que serían utilizadas en el desarrollo de los videoartes denominados *Centro* y *Espiral*. Allí se recogieron elementos de la naturaleza como madera y materia vegetal con los cuales se elaboraron las formas antes señaladas a las cuales se les prendía fuego con la intención de capturar con la cámara el proceso de transformación de la materia. Campo Alegre fue, antiguamente, una de las zonas donde se recolectaba la madera para alimentar los hornos cerámicos de la localidad que estaban asociados con la tradición cerámica.

#### **4.1.4 Valor simbólico**

Estas dos piezas de videoarte denominadas *Centro* y *Espiral* buscan mostrar una metáfora a través de formas conocidas como la manera en la que el ser humano tiende siempre a buscar su centro en el universo. Estas formas mediadas por el fuego, que simbolizan un estado de transformación, asemejan mándalas que buscan la representación del *imago mundi*. Son el punto de partida para el reconocimiento de formas de manifestación artística; imágenes de alto valor mágico y simbólico

por las que estuve influenciado durante mi infancia y me han permitido expandir el panorama creativo y la transformación de la técnica.

#### 4.1.5 Imagen de la propuesta plástica



**Imagen 6.** *Centro*, (2018), time lapse de instalación en la montaña con troncos y ramas de maderas recolectadas. dimensiones variables. Videoarte. duración: 0:16 s, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular.



**Imagen 7.** *Espiral* (2018), time lapse de instalación en la montaña con troncos y ramas de maderas recolectadas. dimensiones variables. Videoarte. duración: 0:28s., Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular.

## **4.2 Caminando en arcilla**

### **4.2.1 Tipo de obra**

Animación *stop motion* con personaje de arcilla y animación digital 3D

### **4.2.2 Orígenes de la propuesta**

Esta obra parte del trabajo con la arcilla para conectar con nuevos lenguajes que permitan contar historias con la intención de reactualizar el material y fusionarlo con medios tecnológicos. Aquí se hace alusión a los mitos de la creación a partir del barro húmedo, caldeado por el sol, inspirado en las culturas primitivas con la intención de abordar y comprender la significación de la cerámica en el desarrollo de un contexto específico. En este caso, la utilización de la arcilla se da por la tradición de trabajo con barro de El Carmen de Viboral lugar del que provengo, pero disponiendo del material en un contexto distinto a la tradición local como forma de sincretismo entre lo antiguo y lo contemporáneo para la expresión artística.

### **4.2.3 Estrategia para la creación**

La primera animación se realizó en un escenario pantanoso creado a partir de arcilla húmeda recolectada en el territorio, en esta conformación artística se creó un “guion técnico” y un “guion gráfico” . Además, se realizaron experimentaciones de iluminación controlada y en estudio. La escultura del personaje se realizó con arcilla fresca por lo que el proceso de *stop motion* se debía hacer en corto tiempo antes de que la tierra perdiera humedad y se volviera quebradiza. Para la animación se realizó la captura de video del movimiento del personaje, que después se editaría en un programa de edición de video.

La segunda animación se realizó haciendo uso de la pantalla verde (*Chroma key*) para la animación del personaje. Esto se llevó a cabo cuadro por cuadro capturando su movimiento con ayuda de la cámara fotográfica y con el programa *Dragon Frame*. Las imágenes resultantes de esta primera etapa pasaron a una fase de posproducción donde se hizo uso del *software Blender* para aislar el personaje del fondo, con la intención de situarlo en un entorno diferente. A continuación, se modeló el escenario 3D digitalmente, se realizaron pruebas de iluminación, se crearon artefactos para complementar la composición de la escena y se realizó la animación de la cámara para complementar la animación *stop motion* y así generar mayor inmersión en la animación

#### **4.2.4 Valor simbólico**

El proyecto *Caminando en arcilla* busca hacer uso del barro para abordar otros recursos creativos con el material. Aquí se tuvo la intención de hacer un acercamiento a la condición de lo humano y la fragilidad de la vida, en paralelo con la propiedad de la arcilla y su fragilidad antes de ser sometida al fuego. También se trató de la búsqueda de entablar relaciones entre los procesos análogos y digitales con la intención de dotar de movimiento al personaje por medio de secuencias de imágenes, haciendo uso de tecnología de avanzada, esto con el fin de inferirle vida a la materia como forma de abordar el concepto aire y su relación con el animar, principio de vida, aliento aplicado a la tierra, inspirado en los mitos de la creación del hombre a partir de la arcilla.

#### 4.2.5 Imagen de la propuesta plástica



**Imagen 8.** De la serie *Caminando en arcilla*, (2018), animación *stop motion* con personaje de arcilla, duración: 00:48s. detalle tomado de: 00:08s, autor Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular



**Imagen 9.** De la serie *Caminando en arcilla*, (2018), animación *stop motion* con personaje de arcilla, duración: 00:48s. detalle tomado de: 00:45s, autor Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular





**Imagen 10.** De la serie *Caminando en arcilla*, (2019), animación *clay lapse* sobre *chroma key*, animación digital 3D, duración 00:33s, autor Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular



**Imagen 11.** De la serie *Caminando en arcilla*, (2019), animación *clay lapse* sobre *chroma key*, animación digital 3D, duración 00:33s, tomado de 00:23s, Autor Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular

## **4.3 Caos**

### **4.3.1 Tipo de obra**

*Fumage* sobre papel

### **4.3.2 Orígenes de la propuesta**

Esta obra hace parte de una serie que dentro del proceso de investigación/creación, fue el acercamiento al concepto centro. En esta obra se hizo uso del humo producido por el fuego para generar una imagen a partir de la captura de su movimiento con la intención de plasmar en el papel lo que quedaba tras el paso de la llamarada humeante para descubrir el lenguaje oculto en el caos del fuego.

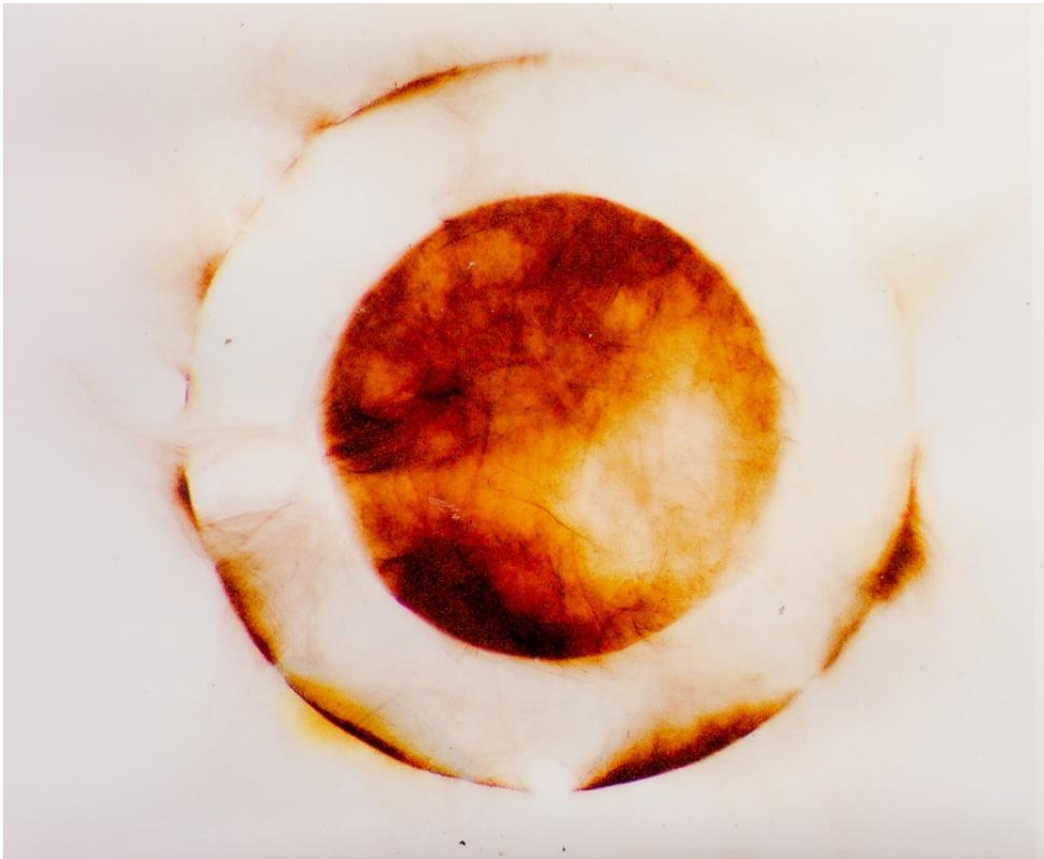
### **4.3.3 Estrategia para la creación**

Para esta obra se utilizaron plantillas de papel sobre una hoja de  $\frac{1}{4}$  de pliego que se situó estratégicamente a una altura aproximada de 20 a 25 centímetros del fuego emanado por un mechero con la intención de capturar el humo generando una marca sobre esta superficie. Este develó una forma circular con la ayuda de las plantillas de papel. Después de este proceso, se ideó la forma de transportar el papel ya que el hollín que quedó adherido se borraba fácilmente si tenía contacto directo con otro material; por esto el papel fue puesto en forma tubular.

### **4.3.4 Valor simbólico**

Esta obra denominada *Caos* se realizó con la intención de generar una disolución de lo que constituye una imagen. Esto significó, dentro del ejercicio de investigación/creación, un punto de inicio para llevar a cabo el estudio de la imagen, inspirado en el concepto *Imago mundi* como hombre creador del mundo (a partir del caos). En otras palabras, buscar el orden dentro del caos; así mismo, la propiedad de efímero del hollín sobre el papel, representa lo fugaz de la vida humana.

### 4.3.5 Imagen de la propuesta plástica



**Imagen 12.** *Caos* (2019), *fumage* sobre papel, medidas: 25 cm x 35 cm, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular

## 4.4 Altar en la montaña

### 4.4.1 Tipo de obra

Serie de animaciones digitales en 3D.

#### 4.4.2 Orígenes de la propuesta

Esta propuesta estuvo motivada por la aparición, en mi proceso de investigación/creación, de conceptos asociados con lo constitutivo del ser y que son de interés para este trabajo en cuanto a la intención de indagar en el concepto “juego” como posibilitador en la búsqueda de nuevos recursos creativos, apropiándome del modelado 3D y la creación de escenarios. Estos son utilizados en los videojuegos contemporáneos a los cuales he tenido cercanía durante mi vida. Así pude indagar en los medios tecnológicos para la creación artística.

#### 4.4.3 Estrategia para la creación

El trabajo *Altar en la montaña* es una serie de animaciones realizadas digitalmente en 3D haciendo uso del *software Blender*, la creación de esta animación digital se llevó a cabo en tres fases:

- La primera fase de planeación, donde se realizaron guion gráfico de las posibles composiciones en el espacio, tomando como referentes lugares deshabitados de las montañas (Veredas Guarinó y Campo Alegre).
- En la segunda fase, se realizaron salidas de campo acompañado de la cámara fotográfica, con la intención de capturar texturas del ambiente natural, recolectando imágenes de suelo, cortezas, hojas, materia orgánica, pasto, rocas, entre otros elementos naturales con la intención de incluirlos en el texturizado de algunos objetos de la escena partiendo de los registros obtenidos en la montaña.
- En la tercera fase se realizó el modelado 3D de las escenas, la construcción de la iluminación y la animación de objetos y cámara.

#### 4.4.4 Valor simbólico

Esta serie de animaciones denominada *Altar en la montaña* surge con el propósito de generar un espacio de inmersión del espectador en una escena con elementos de la naturaleza. Aquí tenía la intención de crear un sitio ritual, un espacio como punto central que hace referencia a lugares conocidos como centro. La intención en el uso de medios digitales para la materialización de esta propuesta, se da por la motivación a causa del confinamiento provocado por la pandemia covid-19 la cual fue detonante para despertar más el interés en los recursos digitales como medio para la creación con el propósito de darle una nueva mirada al fuego transformado y entendido como energía traducido en la luz emitida por los medios digitales y como posibilidad de darle otras nuevas miradas a los elementos naturales recolectados *in situ*.

#### 4.4.5 Imagen de la propuesta plástica



**Imagen 13.** De la serie *Altar en la montaña* (2020), animación digital 3D, duración: 00:16s, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular





**Imagen 14.** De la serie *Altar en la montaña*, (2020), animación 3D. duración: 00:11s, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular



**Imagen 15.** De la serie *Altar en la montaña* (2020), animación 3D, duración: 01:06m, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular



**Imagen 16.** De la serie *Altar en la montaña* (2020), animación 3D, duración: 01:06m, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular

## **4.5 Ritual en la montaña**

### **4.5.1 Tipo de obra**

Video arte con FVX

### **4.5.2 Orígenes de la propuesta**

El lugar elegido para la creación de esta pieza fue la zona sur en la vereda Campo Alegre del municipio El Carmen de Viboral. Estos son lugares con alta riqueza hídrica, en los cuales jugué y recorrí durante toda mi infancia. Estos lugares, al ser vistos desde la zona urbana, representan lo más cercano a lo “salvaje”, a lo desconocido que se asocia con el caos; además, fueron utilizados por los artesanos del siglo pasado para recolectar la leña con la cual encendieron los hornos de la tradición cerámica de la localidad. La posibilidad de habitar en estos lugares me llevó entonces a recorrerlos de nuevo con la intención de rehacer la mirada alejado de la cultura e inmerso en el espacio vacío de la naturaleza, buscando lo elemental.

### 4.5.3 Estrategia para la creación

El videoarte *Ritual en la montaña* se realizó en dos fases:

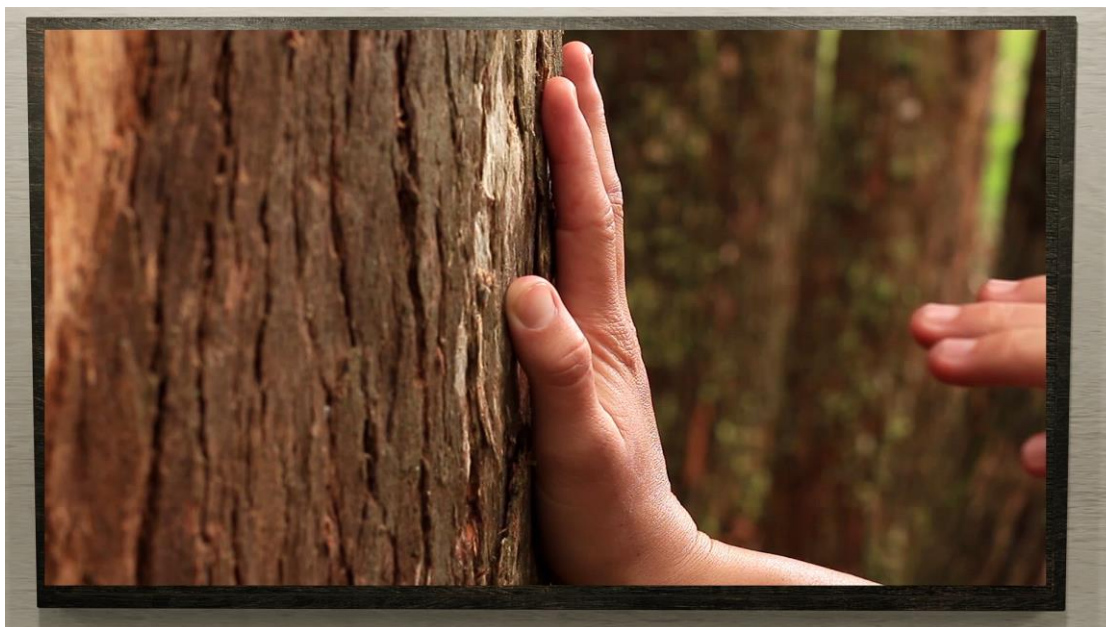
- La primera fase consistió en ubicarse en un bosque de grandes árboles donde se llevó a cabo una acción corporal consistente en el desplazamiento entre los árboles mientras eran tocados con las manos. Esta acción se registró en video.
- La segunda fase se llevó a cabo en el estudio de artista donde el material de video recolectado en la montaña pasó al proceso de posproducción donde haciendo uso del *software Blender* se creó una animación de fuego, que luego se agregó al video principal, creando una pieza con efectos visuales.

### 4.5.4 Valor simbólico

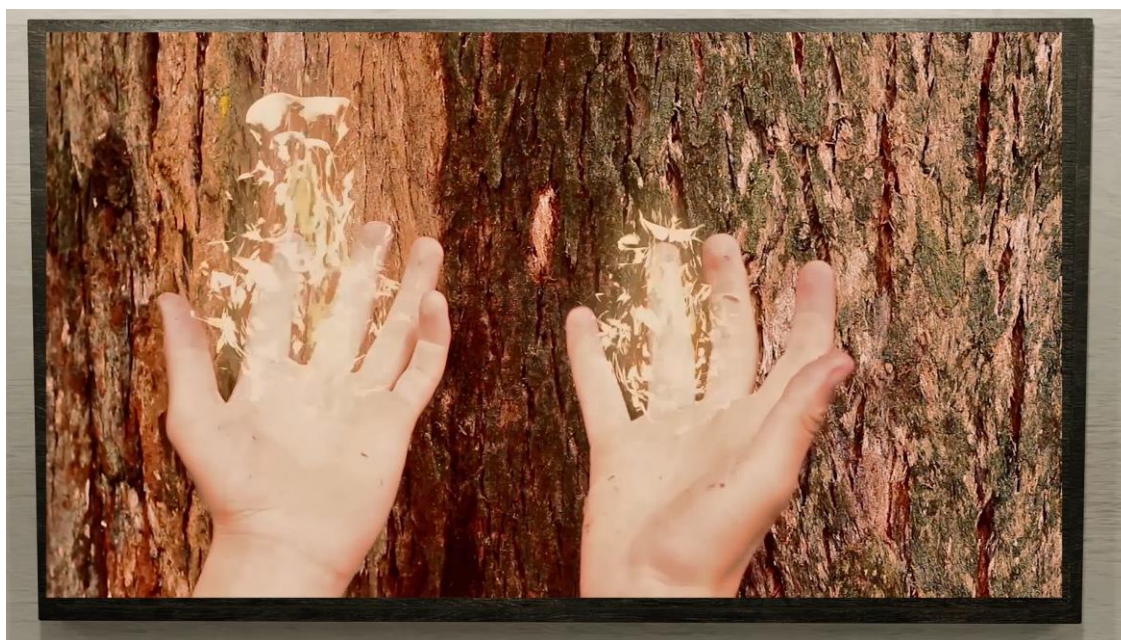
Esta obra denominada *Ritual en la montaña* busca vincular el concepto *juego* al proceso de investigación/creación como una forma de sustentar el concepto *centro* trabajado en las piezas anteriores. Así, abre paso a una mirada ontológica que remite al concepto de hierofanía pues sigue presente el interés de lo humano como reflejo en la marcha de los elementos y como una de las formas de manifestación de la conciencia universal que reconoce lo sagrado.



#### 4.5.5 Imagen de la propuesta plástica



**Imagen 17.** *Ritual en la montaña*, (2020), duración: 0:32s, videoarte con VFX, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular



**Imagen 18.** *Ritual en la montaña*, (2020). duración: 0:32s, videoarte con VFX tomado del minuto 02:04 de la exposición virtual de artes, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular

## **4.6 Ritual de luz**

### **4.6.1 Tipo de obra**

Video arte con FVX

### **4.6.2 Orígenes de la propuesta**

Para esta obra denominada *Ritual de luz* se realizaron visitas a diferentes montañas antes del amanecer (El cerro de las Tres Cruces, cerro Bonifacio, Vereda Guarinó) con la intención de recolectar material visual a modo de *time lapse* y video. A partir del conocimiento de estos lugares fueron surgiendo bocetos y composiciones que se llevaron a un espacio virtual expositivo a modo de galería mediante un video denominado *muestra de artes*. Allí se puede realizar un recorrido por la sala de exposiciones mostrando el proceso de experimentación y formalización de la última entrega Grado 2. La intención de presentar de manera digital este último trabajo, se vio impulsado por el confinamiento obligatorio a causa de la pandemia provocada por el virus covid-19 lo que motiva aún más en la exploración con medios tecnológicos de avanzada para brindar un espacio de inmersión común a quien observa arte y como parte de indagaciones acerca de las posibilidades para la formalización o exposición de una obra artística.

### **4.6.3 Estrategia para la creación**

En este trabajo de videoarte, intervienen varias técnicas de producción de imagen en movimiento como son *time lapse*, animación 3D, video y efectos especiales producidos digitalmente en el estudio de artista, su desarrollo constó de 4 fases hasta la formalización final:

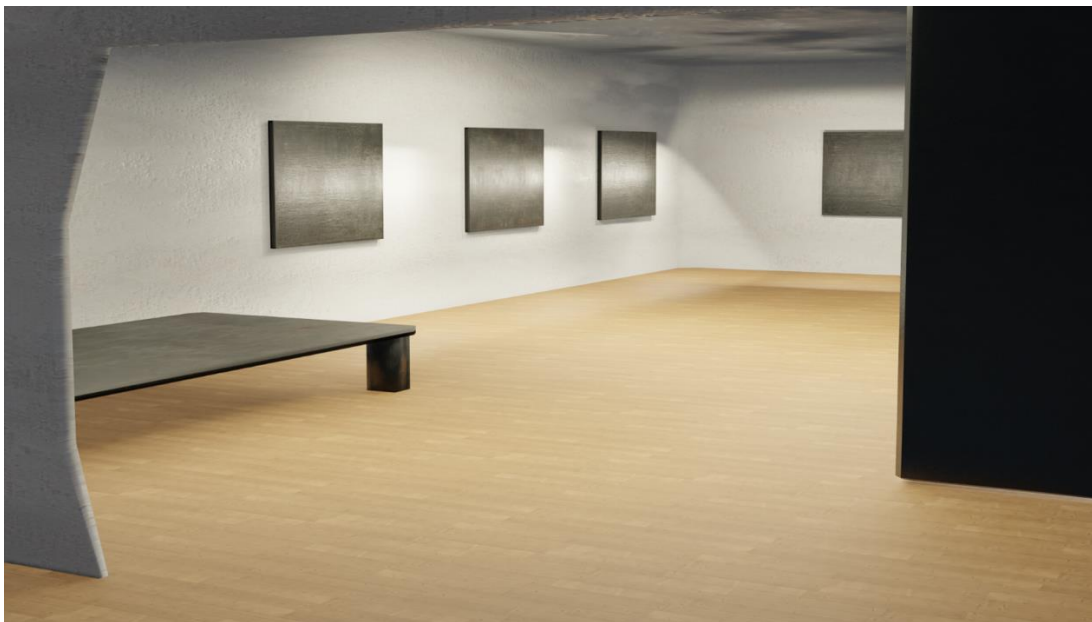
- En la primera fase, se realizó un guion literario que sería el eje central en el que estuvo basada la producción de videoarte y el que se alimentó a través del proceso de evolución de la obra (Ver anexo 1). También se desarrollaron bocetos y estudios de las posibles composiciones.

- En la segunda fase, se realizaron salidas de campo al espacio vacío de la montaña donde se hicieron tomas del entorno en el crepúsculo, antes de la salida del sol, con la intención de capturar el frescor y viveza del momento, también se hicieron tomas del personaje central dentro del bosque.
- En la tercera fase, se eligió el mejor material de las salidas de campo el cual pasaría a posproducción, se realizó la edición de todo el material de video y se crearon los efectos especiales que lo acompañarían.
- En la fase final se diseñó y modeló digitalmente el espacio expositivo virtual donde se incluyó el trabajo, tanto de experimentación como formalización, para esta propuesta.

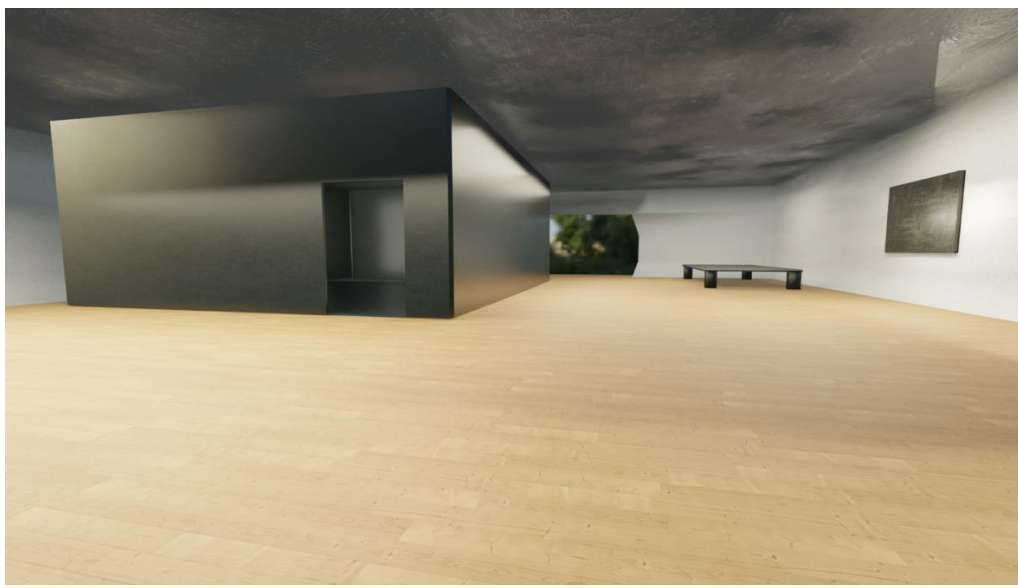
#### **4.6.4 Valor simbólico**

Este trabajo se realizó a modo de ritual en la montaña, solitario y en silencio dándole un papel importante a la hora del día; buscando una luz tenue y la atmosfera generada por el movimiento danzante de las nubes. El encendido de una antorcha digital en la punta de las montañas, se presenta alegóricamente a modo de efecto visual para introducir al espectador y hace referencia a los estados temporales de desarrollo, la energía contenida en el espacio natural y su hallazgo por el humano para su beneficio. Aquí se hizo uso de tecnología de avanzada como mediador entre la idea y la formalización de la obra.

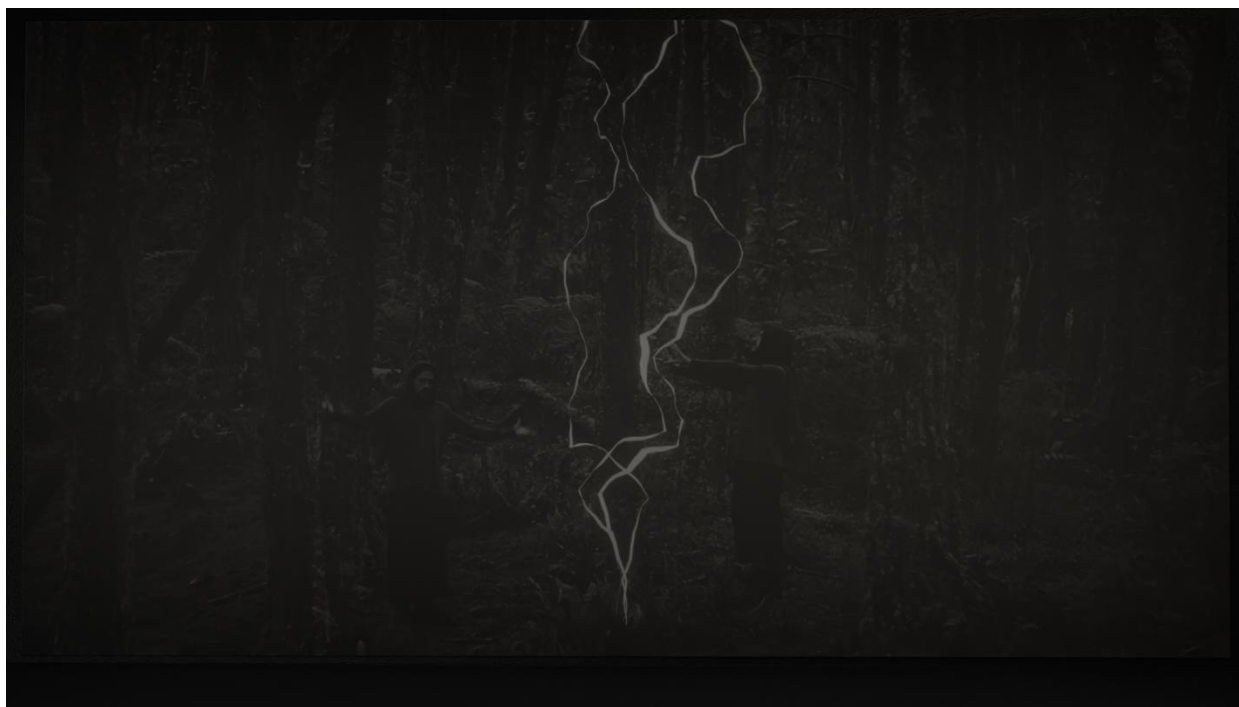
#### 4.6.5 Imagen de la propuesta plástica



**Imagen 19.** De la serie *Exposición virtual de artes*, (2020), Video del proceso y la obra final *Ritual de luz*, Técnica: Video, animación 3D, pintura digital. Prototipo de montaje virtual. Duración: 02:58, Técnica: Video, animación 3D, pintura digital. Prototipo de montaje virtual



**Imagen 20.** De la serie *Exposición virtual de artes*, (2020), video del proceso y la obra final llamada *Ritual de luz*, técnica: Video, animación 3D, pintura digital. Prototipo de montaje virtual.” Duración: 02:58, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular



**Imagen 21.** *Ritual de luz*, (2020), video arte con VFX. Duración: 02:58s, Daniel Esteban Londoño Cardona, colección particular

## 5. CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación/creación, permite ver en retrospectiva la forma en que el proceso artístico se va construyendo gradualmente a partir de un asunto de interés, conjugando elementos que aportan cada vez más al proceso de creación, como son la investigación y la búsqueda de referentes teóricos que tratan temas con relación a la historia de las religiones y la filosofía, permitiendo con estos el hallazgo acercarse a un lenguaje personal y a un diálogo con los elementos que están a disposición para la creación artística.

El propósito de estas memorias para optar al título de Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia fue recoger unos recuerdos de infancia que estuvieron acompañados de una visión de escenarios fantásticos, mundos mágicos y mitológicos recreados en la naturaleza y que fueron tomando fuerza dentro del ejercicio creador para ir definiendo un lenguaje plástico. Así, se recurrió al arcano primordial para crear una visión actualizada en cuanto a la relación del hombre con la naturaleza y el paralelo entre visiones primitivas y visiones contemporáneas, que permiten el despliegue de la imaginación para obtener imágenes con alto valor simbólico en tanto evocadoras de planos mágicos que brindan una experiencia envolvente al observador.

Es también una forma de evolución en el abordaje de la imagen y en los procesos de creación cerámica que tienen que ver más con un lenguaje propio y universal que con una tradición local. Esto se abordó desde la perspectiva del fuego como parte de los elementos naturales que intervienen en su proceso y que desemboca en la traducción tecnológica del fuego transformado en energía y la luz de forma simbólica como la búsqueda de la verdad y como una indagación sobre las preguntas fundamentales de todo ser humano ¿Quién soy? ¿de dónde vengo? ¿a dónde voy?

Este proceso constituye además un punto de partida conceptual que estuvo motivado por el interés en dotar de contenido a la forma resultante en el ejercicio creador. Ello permitió explorar con diversos medios de producción de la imagen, lo que impulsó la indagación de referentes teóricos que alimentaron la construcción del ser crítico frente al momento contemporáneo y ayudó en la apertura artística a lenguajes que estuvieron siempre en el imaginario personal abriendo nuevos flujos de trabajo y diferentes maneras de pensamiento frente al ejercicio creador. Es también un medio que abre la posibilidad de proyectar la construcción conceptual y creadora hacia un posgrado que permita un estudio más profundo de los temas tratados en esta investigación/creación.

## EPÍLOGO

**Fuego y la luz** son dos conceptos que conviven entre sí. Para el caso del artista Daniel Londoño existe una sutil diferencia entre ellos. Al primero lo asocia con la combustión y, al segundo, le da el lugar de la claridad o iluminación que necesita el ser humano para establecer un vínculo estrecho con la naturaleza. Su mirada tiene una fuerza mística producto de la cercanía y dominio con procesos artesanales relacionados con la alfarería y la cerámica que requieren de una conexión con la materia, el tiempo, el espacio y el calor. Esto tiene un significado importante porque involucra el contacto con la tierra a través del barro, su manipulación y cocción. Así, se sumerge en lo mutable que siempre lleva a otros niveles de comprensión de la existencia. Conociendo esto, decide alternar (su quehacer creativo) con otros medios de expresión que están relacionados con la imagen en movimiento y la animación sin perder de vista el epicentro de su tarea artesanal. Sus piezas artísticas recogen el saber que ha ido adquiriendo con los años para asomarse y mostrar que, desde allí, también puede hablar del valor del fuego y la luz como factores esenciales de la transmutación humana.

L.A.A.R



## BIBLIOGRAFÍA

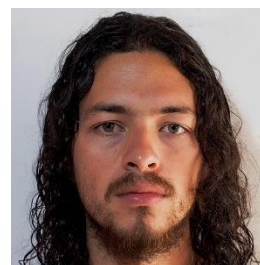
- BLANCO, S. (2017). *La expresión de lo sagrado en el arte contemporáneo* (Tesis inédita de doctorado). España: Universidad de Granada. [15/12/2017]  
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/48559> [recuperado 12 de mayo 2020]
- BÖHME, G. y H. (1998). *Tierra, aire, agua y fuego. Una historia de la cultura de los elementos*. Herder Editorial, Barcelona.
- CASAS U., R. (2009). *Los griegos y la doctrina esotérica de los elementos*. España: Uniciencia, 23 (1-2), 115-120. [Obtenido de <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/uniciencia/article/view/6747>]
- CARRERO, M. (2014, 19 de noviembre). *James Turrell: biografías obras y exposiciones*. ABC Blog *Alejandra de Argos*. <https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/365-james-turrell-biografia-obras-y-exposiciones> [recuperado: 05 de agosto 2020].
- ELASRI, L. (2014,). *GIFs de las cavernas: así se usaba el fuego para animar pinturas rupestres*. *El Diario.es*. [https://www.eldiario.es/hojaderouter/tecnologia/gifs-prehistoria-pinturas-rupestres-animaciones\\_1\\_4831097.html](https://www.eldiario.es/hojaderouter/tecnologia/gifs-prehistoria-pinturas-rupestres-animaciones_1_4831097.html) [recuperado 03 agosto 2020]
- ELIADE, M. (1950). *Herreros y alquimistas*. (1 ed.) España Alianza Editorial
- ELIADE, M. (1952). *Imágenes y símbolos*. (1 ed.) Eichborn AG. ISBN: 8430610014
- EPCULTURA. (2013, 08 febrero) *El origen del cine surgió en el paleolítico, según el arqueólogo y cineasta Marc Azéma*. europapress.es <https://www.europapress.es/cultura/noticia-origen-cine-surgio-paleolitico-arqueologo-cineasta-marc-azema-20130208190829.html> [recuperado 07 de agosto 2020 párrafo 4]

ETIMOLOGÍAS DE CHILE. Fuego (2020, 13 de noviembre) Diccionario que explica el origen de las palabras. Etimología de fuego. (<http://etimologias.dechile.net/?fuego> [recuperado: agosto 25 18:09 PDT 2020 Párrafo 1])

GADAMER, H. G. (1991) La actualidad de lo bello El arte como juego, símbolo y fiesta. Barcelona: Ediciones Paidós I.C.E. [En línea: <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-i/files/2016/11/gadamerhans-georg-laactualidaddelobello-120921124743-phpapp02.pdf> [recuperado: 01 de agosto 2020]

TOMÉ, C. (2017, 04 julio). *Se establece el principio de conservación de la energía*. Cuaderno de cultura científica <https://culturacientifica.com/2017/07/04/se-establece-principio-conservacion-la-energia/> . [recuperado el 29 de septiembre 2020 21:40 H., párr. 4]

## HOJA DE VIDA



### **DANIEL ESTEBAN LONDOÑO CARDONA**

Maestro en Artes Plástica y Tecnólogo en Artesanías con énfasis en cerámica de la Universidad de Antioquia, seccional Oriente.

**DIRECCIÓN:** CALLE 38 # 29-74

**CORREO:** neomosis\_@hotmail.com

tornoalfuego@gmail.com

**CELULAR:** 3197747281

**SITIO WEB:** <http://anfibioverde.wordpress.com>

[anfibio-verde.artstation.com](http://anfibio-verde.artstation.com)

### **Perfil**

Egresado de la Universidad de Antioquia de los programas Maestro en Artes Plásticas y Tecnología en Artesanías con énfasis en cerámica.

Miembro activo del Consejo Municipal de Cultura del Área Artes Plásticas en El Carmen de Viboral. He participado de exposiciones colectivas de arte. Profesor e investigador activo en el taller personal de cerámica desde hace 10 años. 1000+ piezas en alfarería. 500+ piezas bidimensionales. 200+ trabajos en fotografía, video y animación. 100+ trabajos de modelos 3D y escultura digital. Mis búsquedas apuntan a los fundamentos del arte atendiendo a expresiones

cercanas al surrealismo y la fantasía. Interesado en los procesos análogos y los nuevos medios digitales en las artes.

## **Experiencia**

- *Instituto de Cultura El Carmen de Viboral*

Feb 2011 - Jun 2015

Función: alfarero

Tornero de alfarería, haciendo demostraciones en eventos, apoyando la Oficina de Turismo de la municipalidad carmelitana en lo referente a patrimonio y dictando talleres a niños, jóvenes y adultos.

- *Instituto de Cultura El Carmen de Viboral*

Ene 2015 - Nov 2015

Función: profesor del taller de cerámica con el programa “El renacuajo paseador” convenio Comfenalco-Instituto de Cultura El Carmen de Viboral con niños de 6 a 9 años

- *Taller En torno al fuego*

Ene 2010 - Actualidad




Función: profesor, creador artesano

Taller personal de cerámica y espacio para la creación con el barro. Mi proceso en este periodo abarca lo concerniente al estudio de la forma tridimensional utilizando recursos análogos como medio de expresión.

## Exposiciones colectivas


- Exposición "De la tierra al fuego - Cerámica contemporánea", en el museo El Castillo de la ciudad de Medellín, entre el 25 de abril al 19 de mayo del 2019.
- He participado como asistente en el VII encuentro internacional de fotografía, Bogotá 2017
- Hago parte de la exposición permanente del museo de la cerámica de El Carmen de Viboral, con una obra donada para dicho espacio, desde agosto del 2014.
- . La primiparada 2, realizada en Rionegro del 27 de abril hasta el 20 de mayo de 2015.
- Participante en la exposición "Tu talento brilla en el palacio" en las salas temporales de artes del Palacio de Cultura Rafael Uribe Uribe, en la ciudad de Medellín, del 17 de septiembre al 12 de diciembre del 2015
- Participante en el Noveno Foro Anual de Filosofía STOA "El sentido de la tierra" con el performance: Artesanos de la tierra que se realizó de 22 al 27 de septiembre de 2014 en El Carmen de Viboral.

## Habilidades









Escultura y modelado	Experto 
Dibujo y diseño 2D	Intermedio 
Fotografía análoga y digital	Avanzado 

Video	Intermedio	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
ANIMACIÓN	Intermedio	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
MODELADO Y ESCULTURA EN 3D	Intermedio	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

<u>Dibujo e ilustración</u> : técnicas mixtas y medios tradicionales, ilustración digital	Intermedio	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<u>Pintura</u> : medios tradicionales, Esmaltes al fuego, pintura digital, <i>matepainting</i>	Intermedio	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
FOTOGRAFÍA ANÁLOGA Y DIGITAL: Cámara estenopeica; técnicas de revelado en laboratorio; técnicas de positivado como la cianotipia y el papel salado; fotografía digital; técnicas de encuadre; composición y edición; y post procesado digital, <i>photobasing</i> .	Avanzado	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
VIDEO Y ANIMACIÓN: experiencia en preproducción y postproducción, edición digital de la imagen para videoarte y animación.	Intermedio	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>

<p>ESCULTURA: modelado tradicional en arcilla, horneados y temperaturas, torno de alfarería, modelado 3D y escultura digital</p>	<p>Avanzado</p> 
--	---

### Uso de software

<i>DRAGON FRAME</i>	
<i>PHOTOSHOP</i>	
PREMIERE PRO	
BLENDER	
ZBRUSH	
AFTTER EFFECTS	
MAYA	
INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA Y CIENTÍFICA	

**Idiomas**

Español



Inglés



Alemán

**ANEXOS****Anexo 1. Guion literario obra *Ritual de luz***

<b>Ritual de luz</b>
<b>Guion literario de cortometraje para video arte</b>
Escrito por: Daniel Esteban Londoño
Grado 2
Universidad de Antioquia, Seccional Oriente
Septiembre 2020
El Carmen de Viboral, Ant.-Col.
EXT. sobre las montañas – DÍA/madrugada
Inicia con la pantalla negra, aclarándose desde el centro hacia los extremos, develando una imagen de plano general donde se ve un paisaje sobre las nubes; en la cima de las montañas se enciende un gran fuego que sobresale de esta; al momento se enciende otro fuego en la montaña que se encuentra al fondo.





Imagen 22: boceto para la obra *Ritual de luz*

TRANSICIÓN:

EXT. sobre las montañas – DÍA/madrugada

Cambio de escena a otro plano general sobre las montañas; se mueven las luces y se enciende un fuego; transcurre el tiempo; se enciende una segunda antorcha.

TRANSICIÓN:

EXT. montaña– DÍA/madrugada

Cambia la escena a un primer plano; se ve la parte de atrás de un hombre; este voltea a mirar sorprendido; y sale de repente apresurado

TRANSICIÓN:

EXT. Sobre las montañas– DÍA/madrugada

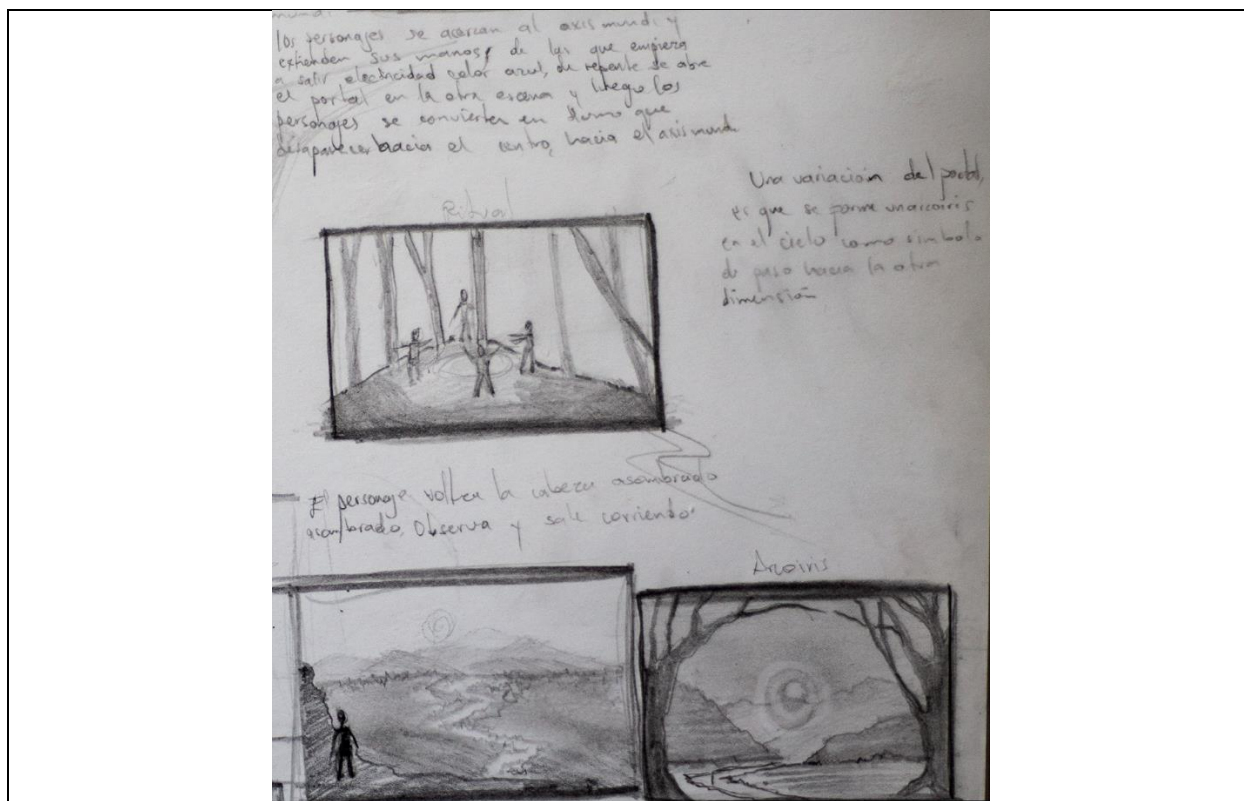
Cambia la escena al plano general de la escena 2; se siguen encendiendo los fuegos; al prender el tercer fuego, cambia de nuevo a la escena 5.

TRANSICIÓN:

EXT. En el bosque– DÍA/madrugada

Plano general de un bosque que tiene en el centro una esfera; empiezan a llegar personas hasta formar un círculo alrededor; todos miran hacia el suelo, luego hacia el cielo; juntan sus manos y las levantan al frente y de ellas, sale energía que se eleva a lo alto de la escena.

TRANSICIÓN:



**Imagen 23:** : boceto para la obra *Ritual de luz*

#### EXT. Sobre las montañas– DÍA/madrugada

Cambia la escena al plano general de la escena 2; se sigue encendiendo el fuego de la tercera montaña; después de esto se empieza a formar, en el horizonte, sobre la última línea de montañas, un portal azul que se va volviendo cada vez más grande; la cámara se acerca hasta llegar a la cadena montañosa enfocando en primer plano/ (plano detalle) el portal y se oscurece la pantalla desde el centro hacia el borde

#### TRANSICIÓN:

#### EXT. Cima de la montaña– DÍA/madrugada

Una variación de esta última escena es que cuando los personajes llegan y después que se ha mostrado el portal en la escena 2 se regresa a esta escena y se muestre cómo los personajes que estaban formando el círculo se desintegran hacia arriba