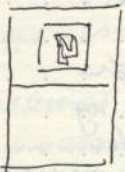


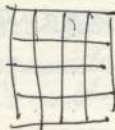
psicoanálisis y
UV's...



Esta obra se llama
Simon; una cara apenas
viva, titubeante. Es
un modelo, una animación,
basada en una pintura
de Melato Gil... que
es carísima pq...



Bolívar decía que era
igual a el pero...



Era igual a todos los
otros pintados de Castro



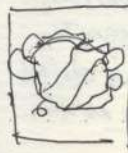
¿Era una Proyección?

Si, tal vez... como un
filtro, ... otra idea de
realidad...

Pero cuando haces ani-
mación 3D trabajas y
vez, siempre, proyectando.



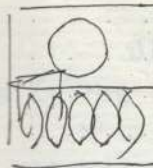
esta es la cara de
Simon su imagen,
una mol de puntos
puestos de tal forma
en un el espacio virtual
que parecen una
cara.



Pero estos puntos existen
en dos lugares al
mismo tiempo...

~~El~~

El cuento del mapa
de Borgher.



Como un mapa y un
territorio que describe,
el modelo 3D tiene
un mapa de describe
sus colores, brillos, de.

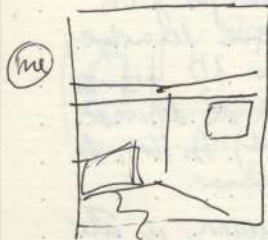
y pensar en este mapa, en este
problema de proyección, le para
mi una excusa para volver a pintar,
una excusa perfecta: hacer una pintura para
una animación.



Entonces hice mis
propos. mapas, libros,
meltos, que podían
describir algo que la
animación no puede ver:

Como cuando fuiste pesado y
~~no te~~ te creías simpático,
cuando te creías inteligente
y dijiste una tontera, creías
que estabas bien pero estabas
mal.

Como cuando Suroón se
encuentra parecido a una
pintura.



y lo pinte, y lo
disfruté incluso más
y después a la
pintura ahí en
el espacio físico
junto con la ani-
mación de la cual
es parte.

y esta es parte inicial de
una serie de ~~trabaja~~ pinturas
y animaciones que estoy haciendo
con el tema de las proyecciones
y da dificultad de hacer las
pales con modelos de vida
no tan binarios...

Les puedo mostrar la imagen
aquí en monumento.

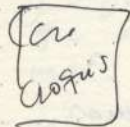
Cap 2 ... Dibujar y animar...

Estaba feliz trabajando
en esto y luego... ya sabía
que llegó.

Así que me puse a dibujar,
conversar, y les voy a
mostrar algunas de estas
conversaciones (contar)

Capítulo 3: El cuerpo

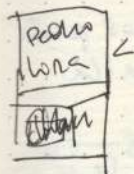
y finalmente me tocó algo del COVID, familiarmente, y no p. de seguir distrayendo mi conversando. y vi bien cerca esto de un cuerpo respirando a fuerza, de y apareciendo esta imagen como si la hubiese conversado.



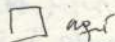
Vua mañana fern a un hombre, cadena de oración, a veces le digo Chiradules y este pintura se llama La Fundación (papi).



Son este poltergeist de órganos flotando sobre un paisaje, que más tarde describí esa Santiago en el 1500...



En el paisaje que soné habitar un sensor con animadora apuntando a la izquierda y un movimiento apuntando el lado



Dalla.

Me imagino que un más allá y un más acá.

Como la moda eterna de Platón y Aristoteles,

Pero lo que pinte de esto que vi eran órganos flotando.

Haec una semana Victoria me hizo ver que eran curiosos: la mezcla entre un sistema de circulación y uno digestivo.

y en fin, los dibuje y los pinte
estaban aquí y allá

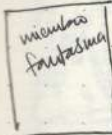
Son personales y públicos. On
aunpo que ~~señale~~ como el
Coyote cuando se ve conviendo
sin tener foto. donde pinta.

Es tanta la voluntad de comer,
de comer, de vivir... que se
te olvida que no puedes hacerlo.

Insiste le dicen a eso. El vehito
que hace que algo siga moviéndose
por lo que ~~quiso y no por lo que quería.~~
era y no por lo que es.

Que pena no? Ahora pasa tanto
eso: ~~institucional~~ Personal e insti-
tucionalmente no?

Pero el arte es una forma de
haber, tal vez de vivir, de conocer
y generar... espero nunca hacerlo por
inercia, vi - dios me grande, convirtiéndome
en un artista burocrata. Gracias.



OK, es contar historia. Una
historia, escribirla linda.
Sembale.



Eucalipto y chunchu

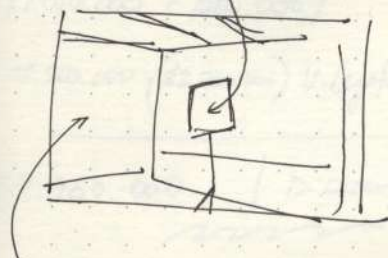
Chunchules sobre eucalipto.

- No es tan "fácil" pensar/dibujar esta imagen. Me gustaba poder saber "tocar" bien el eucalipto antes de pintarlo.
- Puede funcionar bien saber donde van los organos antes de dibujar las hojas y ramas.
- El frito de ventilador enredado en el tronco tiene algo de la superficie del ~~pagano~~ Eden. En clafado a la batana?

ESPACIOS MIXTOS UNREAL ENGINE

- Posibilidad de trabajar en el espacio real y afectar el espacio virtual.
- Cámaras de espacio real en virtual.

webcam → textura webcam.



Textura webcam que apunta a
otro lugar: