



EDICIÓN 21
ENERO-JUNIO 2025
E-ISSN 2389-9794

El triunfo de los juguetes de plástico en tres óleos de Pablo Ferrer

Leopoldo-Edgardo Tillería-Aqueveque





El triunfo de los juguetes de plástico en tres óleos de Pablo Ferrer*

 <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n21.119399>

Leopoldo-Edgardo Tillería-Aqueveque**

Resumen: este artículo desarrolla la hermenéutica de una etapa temprana en la pintura del artista visual chileno Pablo Ferrer. Una suerte de clinamen en el que colisionan, por un lado, las pinturas de historia de gran formato y, por otro, la exploración de Ferrer con óleos de igual formato que las parodian en una escenografía armada con héroes de plástico. El método seguido es el de caso único y el enfoque aplicado, a partir de una filosofía del arte, la hermenéutica de Ricoeur. Se concluye con varias metáforas vivas, como que el probable *pop art* de Ferrer es una nueva naturaleza de la línea Playmobil de los setenta o que la rigidez del plástico sería la precarización de lo heroico. Como en un cuento de Kafka, queda tiempo para la última metáfora: ¿es acaso Pablo Ferrer —el creador de estas tres naturalezas muertas— un viajero del tiempo que descubrió en el plástico la piedra filosofal?

Palabras clave: escenografía; héroe; juego; maqueta; Pablo Ferrer; parodia.

* **Recibido:** 18 de marzo de 2025 / **Aprobado:** 27 de julio de 2025 / **Modificado:** 22 de septiembre de 2025. El artículo es producto de una investigación y no contó con financiación.

** Doctor en Filosofía por la Universidad de Chile. Actualmente es académico e investigador asociado de la Universidad Bernardo O'Higgins (UBO) de Santiago de Chile.  leopoldotilleria@gmail.com
 <https://orcid.org/0000-0001-5630-7552>

Cómo citar / How to Cite Item: Tillería-Aqueveque, Leopoldo-Edgardo. "El triunfo de los juguetes de plástico en tres óleos de Pablo Ferrer". *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte*, no. 21 (2025): 77-96. <https://doi.org/10.15446/rcpeha.n21.119399>



Derechos de autor: Atribución-
NoComercial-SinDerivadas 4.0
Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)



The triumph of plastic toys in three oil paintings by Pablo Ferrer

Abstract: the work develops a hermeneutics of an early stage in the painting of the Chilean visual artist Pablo Ferrer. A kind of clinamen in which, on the one hand, large-format history paintings collide, and, on the other, Ferrer's exploration with oil painting of the same format, which parody them in a stage set armed with plastic heroes. The method followed is that of a single case and the approach applied, based on a philosophy of art, Ricoeur's hermeneutics. It concludes with several live metaphors, such as, for example, that Ferrer's probable pop art is a new nature of the Playmobil line of the seventies or that the rigidity of plastic would be the precariousness of the heroic. As in a Kafka story, there was time for the last metaphor: Is Pablo Ferrer —the creator of these three still lifes— a time traveler who discovered the philosopher's stone in plastic?

Keywords: scenography; hero; game; model; Pablo Ferrer; parody.

O triunfo dos brinquedos de plástico em três pinturas a óleo de Pablo Ferrer

Resumo: a obra desenvolve uma hermenêutica de uma fase inicial da pintura do artista plástico chileno Pablo Ferrer. Uma espécie de clinamen em que, por um lado, as pinturas históricas de grande formato colidem com a exploração de Ferrer com pinturas a óleo do mesmo formato, que as parodiam numa encenação com heróis de plástico. O método utilizado é o do caso único e a abordagem aplicada, baseada numa filosofia da arte, a hermenêutica de Ricoeur. Conclui com várias metáforas vivas, como, por exemplo, que a provável *pop art* de Ferrer é uma nova natureza da linha Playmobil dos anos setenta ou que a rigidez do plástico seria a precarização do heroico. Como num conto de Kafka, houve tempo para a última metáfora: Será Pablo Ferrer —o criador destas três naturezas mortas— um viajante do tempo que descobriu a pedra filosofal em plástico?

Palavras-chave: cenografia; herói; jogo; modelo; Pablo Ferrer; paródia.

Agradecimientos

A Pablo Ferrer, por el lujo que significa acceder a su pintura, seducidos por la vulgaridad estética del plástico. Eso, ya es mucho para una oxidada filosofía del arte.



Leopoldo-Edgardo Tillería-Aqueveque
El triunfo de los juguetes de plástico

Introducción

Junto con resistir la probable crítica a un cierto anacronismo estético de mi parte, lo que pretendo en este artículo es hacer reflotar el papel de la filosofía del arte en la comprensión de la obra. De modo que este escrito no aspira a nada más, pero tampoco a nada menos que a convertirse en aproximación a una filosofía de la pintura, en este caso, la del artista visual y académico chileno Pablo Ferrer¹.

Es necesario establecer los lindes de esta tentativa hermenéutica, ya que irán por dos vías que dejan a la vez expuesto y blindado el centro cordial del problema. Por un lado, está la metodización de la filosofía. Coincidimos con Calabrese (1993) en cuanto a que

la estética ya no es concebida absolutamente como el ámbito del juicio sobre lo bello, o quizá sobre lo sublime. Es pensada, más bien, como una disciplina filosófica general, y no como un sector de la filosofía al que se confiaría en préstamo 'lo bello' o 'el arte'.²

Por otro, está la fórmula de la misma filosofía estética, expresada, v. g., por el segundo Schelling en consonancia con el fundamento de su *Sistema*. Se trata

1. Pablo Ferrer Keith nació el 30 de marzo de 1977, en Santiago. Entre los años 1999 y 2002 estudió Licenciatura en Artes en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Entre 2003 y 2004 obtuvo el Magister en Artes Visuales en la misma institución. Desde el año 2002 y hasta la fecha se ha desempeñado como académico en la Universidad de Chile, la Universidad Católica y la Universidad Diego Portales. Premios y distinciones: 2002, *Reflexión Pictórica sobre dos intenciones en la representación figurativa*, Proyecto FONDART, Santiago, Chile. 2004, *Épico*, Premio Proyecto Convocatoria 2004, Galería Gabriela Mistral, Consejo Nacional de la Cultura, Santiago, Chile. 2005, *Welcome to the Jungle*, Proyecto FONDART, Consejo Nacional de la Cultura, Santiago, Chile. Algunas de las exposiciones en las que ha participado son, 2007: *Ortopedia*, de la que formaron parte las tres obras que se citan en este trabajo. Galería Animal, Santiago. 2017: *Panderetas*, que reúne un grupo de pinturas de pequeño formato y en las que se observan escenas con una pequeña narrativa. 2018: *D21 Proyectos de Arte*, Santiago, *Otras caídas*, compuesta por una serie de pinturas sobre papel de gran formato. 2022-2023: *Repeticiones*, Museo de Artes Visuales. 2024: Proyecto Cabo de Hornos, *Los paisajes italianos de Macul*, Centro Patrimonial Posada del Corregidor de Santiago.

2. Pietro Kobau, "Justificar la estética, justificar la estetización", en *Filosofía y poesía: dos aproximaciones a la verdad*, comp. Gianni Vattimo (Barcelona: Gedisa, 1999), 75.



entonces de una filosofía del arte dotada epifánicamente por un absolutismo estético, en el sentido de una reivindicación de la autonomía de su *ratio* estética³.

Sin embargo, hay dos cuestiones de las que tiene que hacerse cargo esta introducción. La primera, es la justificación de Pablo Ferrer como sujeto de esta investigación. Pues bien, aparte de su condición de académico y formador de otros artistas, Ferrer es un pintor chileno que lleva décadas dedicado a las artes visuales, en un recorrido que ha tenido distintas estaciones de perspectivas y estilos (las tres obras presentadas acá son una inequívoca prueba de ello). Eso de suyo ya hace interesante, si es que no indispensable, este acercamiento con visos de estudio.

La segunda cuestión se refiere al momento en que hace zum este recorrido, a la etapa o al estilo de la pintura de Ferrer que determina esta escala. Y si bien una posible respuesta espera discutirse a la luz del propio texto, por ahora diré que me llamó profundamente la atención o, para decirlo en los términos de Baudrillard, me sedujo reciamente ver cuadros en gran formato —pintados hace más de veinte años— con muñequitos de plástico parodiando obras de la tradición europea, como lienzos de Pedro Pablo Rubens o de Jacques-Louis David.

Eso ya es una cuestión provocadora, casi benefactora de un alegato en favor de la filosofía del arte.

Esbozo de la teoría del juego de Baudrillard

En el pensador francés, ante todo, hay un juego serio. Pero no por eso será un juego trascendente, aunque sí podría ser un juego de vida o de muerte como, por ejemplo, el juego de *agón* y de *alea* de *El juego del calamar*, la serie surcoreana de Netflix. En realidad, el juego de Baudrillard es una manera de presentación de la seducción⁴, y trata de otro nombre que el filósofo galo le da al mundo, con la salvedad de que este otro nombre no buscaría explicar el mundo, sino razones de los artificios simulados que han precipitado la caída de su significado⁵.

3. Tonino Griffero, “¿Por qué el arte y no, más bien, la filosofía? Notas marginales a la primera ‘estética’ de Schelling”, en *Filosofía y poesía: dos aproximaciones a la verdad*, comp. Gianni Vattimo (Barcelona: Gedisa, 1999).

4. Jean Baudrillard, *De la seducción* (Madrid: Cátedra, 2000).

5. Joaquín Calamarde, *Los objetos penúltimos* (Madrid: Huerga y Fierro, 1997).



Caemos en esta extraña ontología —es decir, somos seducidos— mediante un curioso tipo de juego del cual hasta ahora sólo sabemos que no tiene la trascendencia de los milenarios juegos de destino. Los juegos de los dioses del Olimpo no son, por ende, juegos de seducción, pero sí lo fueron los juegos de Tenochtitlan en el México antiguo, donde juego y sacrificio eran las dos caras de una misma moneda.

El corazón de esta enigmática forma de juego es la abolición de las determinaciones o legalidades naturales de la vida y de la muerte. El juego del filósofo de Reims se separa del principio del placer y al mismo tiempo del principio de realidad. ¿Cómo? Enganchándose, fijándose y fundiéndose con el principio (hasta ahora considerado como una especie de bastardo por la ontología oficial) de hechizo de la regla y de toda la esfera de transformaciones que esta permite. Entrar en este juego es entrar en un sistema ritual de obligación (no es, pues, ni un amago ni una pantomima de nada) y su intensidad proviene de esta forma iniciática y carente de todo fundamento.

Es como si la regla del juego fuese una bola de nieve decorativa, de esas que al moverlas salen las partículas blancas volando por todo el interior de la burbuja de cristal, a su manera, con sus posibilidades, siguiendo sus propios códigos físicos de miniatura navideña. Bola de nieve, pero regla al fin.

Y entonces, ¿qué queda del juego? Nada. Y no queda nada porque el juego no tiene historia, ni memoria, ni acumulación interna; su esfera no tiene residuo. Ni siquiera se puede decir que queda algo fuera de él⁶.

Metodología

El método usado ha sido necesariamente un híbrido que rescata la razón de la muestra y, a la vez, se hace cargo de la epistemología invocada. El tipo de diseño ha conducido a la elección del método de caso único⁷, que corresponde al artista visual chileno Pablo Ferrer Keith⁸. Las unidades de observación son tres de sus obras: *Still life 1* (2002), *Still life 2* (2002) y *Still life 4* (2003), escogidas por medio

6. Baudrillard, *Seducción*, 129.

7. Robert E. Stake, *Investigación con estudio de casos* (Madrid: Morata, 1998).

8. Pablo Ferrer ha autorizado por escrito, vía correo electrónico, el uso de las imágenes digitales correspondientes a las tres obras seleccionadas en este trabajo.



de un muestreo teórico⁹. Así mismo, se estima que el caso elegido satisface el criterio de caso paradigmático¹⁰, es decir, equivale a un caso seleccionado para poder desarrollar una metáfora referente al ámbito de interés del estudio.

Desde el punto de vista del enfoque adoptado, me he centrado en las posibilidades hermenéuticas que ofrece la “teoría” de Paul Ricoeur, en especial, a partir de la mediación en su *corpus* de las nociones de texto y metáfora. A sabiendas de que el “contenido” de las obras de Ferrer no constituye un texto en sentido “ortodoxo”, es posible pensar la expresión estética de estos tres óleos como una cierta metáfora narrativa. Porque no es verdad que las tres naturalezas muertas de Pablo Ferrer no remitan a ninguna idea, sino que la idea remitida debe ser interpretada según el estatus de la obra de arte. Es más, el propio Ricoeur, afortunadamente, utiliza el término obra (*work*) para establecer esta suerte de parangón con el texto puro: “The contextual action requires in the same way our second polarity, that between singular identification and general predication; a metaphor is said of a ‘principal subject’; as a ‘modifer’ of this subject, it works as a kind of ‘attribution’”¹¹.

Con relación a las limitaciones del método, hay dos que son bastante predecibles. Una es inherente a la hermenéutica utilizada y tiene que ver con el concepto de lenguaje que, en la experiencia del francés, parece significar exclusivamente acción del habla o del texto escrito. En todo caso, es un hecho que los problemas de sentido, de significancia y hasta los concernientes a una definición suficiente de la idea de lenguaje, exceden ostensiblemente el puro acto del habla o el texto puesto en palabras. Así que, casi como un pie forzado, sortearé esta primera limitación con un simple guiño a la posibilidad de adecuación del método.

La segunda limitación está en el campo del acceso presencial a la obra. Por distintos motivos, los tres trabajos de Ferrer sólo los he podido observar de manera digital, donde se pierde un rendimiento más articulable con la expresión original de cada pintura. Sin embargo, el tratamiento informático de los archivos ha sido, con seguridad, el más apropiado, teniendo en cuenta los elementos de código fuente y de resolución de las imágenes.

9. Rubén Cuñat, “Aplicación de la teoría fundamentada (grounded theory) al estudio del proceso de creación de empresas”, XX Congreso Anual AEDEM 2. Palma de Mallorca, 2006, <https://producciocientifica.uv.es/documentos/63c9edd69bb1c6154be57eda>

10. Bent Flyvbjerg, “Five misunderstandings about case-study research”, *Qualitative Inquiry* vol. 12, no. 2 (2006): 219-245, <https://doi.org/10.48550/arXiv.1304.1186>

11. Mario Valdés, ed., *A Ricoeur Reader: Reflection and Imagination* (University of Toronto Press, 1991), 308.

Still life 1 (La última cena, académico español)

La primera obra de esta serie, titulada *Still life 1* (ver figura 1) forma parte, junto a otras pinturas de gran formato, de un momento —esquivo, a propósito del uso del sustantivo *estilo*— en el que Ferrer, si no coquetea, al menos desplaza su búsqueda pictórica a algún punto del apropiacionismo, que se entiende como “el procedimiento dentro de las artes visuales por el cual la obra cita, copia, reconstruye, hibrida, manipula imágenes y les asigna nuevos significados”¹².

Así pues, *Still life 1* ha sido preparada, primero, como una especie de maqueta en miniatura para luego llegar mediante el uso de la fotografía a la elaboración final de la pintura (en este caso, *La última cena* de un académico español). Lo curioso, o tal vez lo absolutamente previsible, es que la maqueta de esta primera obra tiene como protagonistas a los militares de élite del equipo G.I. Joe, los famosos juguetes lanzados al mercado por Hasbro en 1964, y quienes, en la forma de muñecos articulados de plástico, son manipulados y dejados por el artista en posición casi catatónica.

¿Qué es lo problemático entonces o, para decirlo como lo veo, lo resueltamente seductor de este montaje épico-histórico-representacional de plástico de Ferrer? Varias cosas, y de la mayor importancia.

Primero. *Still life 1* se planta como un oxímoron de la pintura contemporánea, algo así como una combinación técnico-tecnológica entre la estructura (la maqueta en miniatura), la fotografía como mediadora de los atributos de la imagen en transformación (luz, colores o, usando un término del propio Ferrer, carnaciones) y, como remate, la construcción del óleo en gran formato.

Segundo. La idea seminal del académico español permanece intacta en la tela de Ferrer. Porque, a decir verdad, el episodio de la santa cena —perteneciente a la cuna del cristianismo— se ha impuesto por sí mismo como tema predilecto en la expresión



Leopoldo-Edgardo Tillería-Aqueveque
El triunfo de los juguetes de plástico

12. María Alexandra Guerrero, “El poder se nutre de dogmas. El apropiacionismo en la obra de Herman Braun-Vega”, *Letras* vol. 92, no. 135 (2021): 177-190, <http://www.scielo.org.pe/pdf/letras/v92n135/2071-5072-letras-92-135-177.pdf>



de varios grandes maestros de la pintura a lo largo de la historia¹³. En tal sentido, sería incorrecto hablar de apropiación pura, ni siquiera de iconoclasia. ¿Por qué? Porque nos hallamos en la médula del arte, o, para decirlo de una vez y citando a Ferrer, porque lo que hay en la escenificación de estas pinturas es una “relación precaria con respecto a los modelos originales”¹⁴.

Por ahora basta, si se me permite la reducción, con que el óleo del chileno disponga, como una suerte de indicios, de los siguientes atributos: la figura de Cristo, el personaje de plástico con el cintillo blanco en su cabeza que, siguiendo la tradición, abraza y consuela a su discípulo más amado, Juan, quien durante la sagrada cena le preguntará cuál de ellos lo va a traicionar; y la reunión de los doce apóstoles en torno a la mesa, asunto que Ferrer resuelve con su mejor carta, la ubicación del equipo G.I. Joe alrededor de Jesús.

Ninguno mira al espectador, demostrándose así que ciertos “manierismos” de la pintura europea, por ejemplo, el que Judas casi siempre aparezca mirando al observador, Ferrer ni siquiera los ha considerado. Y aquí adquieren sentido las palabras del artista, cuando reconoce que en esta muestra de pinturas de juguetes de plástico que remedan la “nobleza” de la pintura, no se trata sino de “pintura hablando de pintura, y, de alguna forma, vaciándola y delatándola desde la misma tradición”¹⁵.

13. Ya el arte bizantino presentaba *La última cena* en el Codex Rossanensis, un manuscrito datado en el siglo VI y escrito en letras de plata y oro. En el Gótico, Pietro Lorenzetti pintó, entre 1310-1320, la Última cena en espléndidos tonos dorados en la Basílica inferior de Asís. En el Renacimiento temprano, Giotto di Bondone realiza en 1325 su fresco de *La última cena* en la Cappella degli Scrovegni de Padua. Andrea del Castagno la pinta entre 1445-1450, con marcadas tonalidades rojas, rosas y púrpuras. En el Barroco veneciano, a su vez, Francesco Bassano, el Joven, la pintó en un óleo sobre tela h. 1586. El Manierismo también produjo varias santas cenas. Agostino Carracci, el propio Greco, el español Luis Tristán, el flamenco Otto van Been y el veneciano Tintoretto, entre otros, plasmaron su aparente artificialidad en sus magníficos óleos. Llama la atención la oscuridad de la pintura de Tintoretto, quien muestra una *Santa cena* en perspectiva y con la luz apenas concentrada en la aureola de Cristo, quien se halla rodeado de ángeles y de la llama del Padre. En el Rococó, y en un lienzo que nos resulta en algún sentido parecido a la obra de Ferrer, sobre todo por las torsiones de algunos de los discípulos y la presencia del perro y los jarros de agua o vino en el piso, Giovanni Battista Tiepolo pinta su conocido óleo, entre 1745-1747. Saltándonos varios estilos y periodos, consignemos la obra de Dmitri Zhilinsky, pintor ruso del Realismo simbólico. El cuadro, realizado en el 2000, lleno de dramatismo y de la persistencia de tonos blancos y grises claros, confronta una mesa abundante en comida y bebida con la angustia y tristeza de los discípulos. Por último, dos obras que responden a estilos aparentemente antagónicos: por el lado del Surrealismo, la hecha por Salvador Dalí en 1955, y en el que el único rostro que pintó el español es el de un joven y lampiño Jesús (algunos dirán, afeminado), sobre quien se alza, casi abrazándolo, el torso desnudo y los brazos abiertos de quien debemos suponer es Dios Padre. Y por el lado del *pop art*, podemos admirar el trabajo del 2013 de la artista japonesa Tomoko Nagao, quien, *apropiándose* de la obra de Leonardo da Vinci (el título de la serigrafía es *LUC con MC, Easyjet, Coca-Cola, Nutella, Esselunga, IKEA, Google y Ladygaga*), diseña una colorida, succulenta y ultravendida impresión sobre papel en distintos formatos.

14. Jorge Cabieses y Pablo Ferrer, *Épico: de Liliput a Brobdingnag* (Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2004), 14.

15. Cabieses y Ferrer, *Épico*, 12.



Este segundo punto, a su vez, está afianzado en dos atributos del Judas de Ferrer: su indumentaria y cabellera blanca (recordemos que el amarillo simbolizó por mucho tiempo la traición), y la bolsa con las treinta monedas de plata que logra verse colgando de su rígida mano derecha como prueba material de la conjura.

Tercero. Muñequitos de combate parodiando a Cristo y sus apóstoles. La primera relación observable entre *Still life 1* y el juego de Baudrillard, aunque suene de Perogrullo, es la que se da entre los conceptos de “juego” y “juguete”.

Figura 1. *Still life 1*



Fuente: *Still life 1* (2002), [Pintura] por Pablo Ferrer, óleo sobre tela, 250 x 130 m. (Ferrer, 2012).



Este juego “con” juguetes (la maqueta primitiva) es transformado por la técnica de Ferrer en un juego “de” juguetes, cuya maleabilidad proviene de esta forma ritual (los combatientes del equipo G.I. Joe puestos aleatoriamente en su lugar) que no tiene fundamento por ningún lado, no responde a una tendencia de la post posmodernidad, no satisface una hipótesis de ninguna hermenéutica poético-religiosa, no es un juego de “realidad aumentada” recreado por la pintura, ni tampoco una expresión forzosamente iconoclasta. Así pues, los “congregados” de *Still life 1* están pintados con una lógica distinta, que no deja nada a la suerte y que, debido a su desconocido algoritmo, permite que la ecuación del juego siempre se resuelva de manera exacta.

De ahí que la pose final de los apóstoles de Ferrer sea justamente esa, la de la regla de la seriedad, la de una virtual mesa de póker.

Still life 2 (El rapto de las hijas de Leucipo, Pedro Pablo Rubens)

El siguiente óleo, *Still life 2* (ver figura 2), es un refrito de *El rapto de las hijas de Leucipo*¹⁶, del pintor barroco de la Escuela flamenca Pedro Pablo Rubens¹⁷. También hay en esta varios puntos que resaltar.

Primero. La obra salta del mundo de la pintura religiosa al de la pintura mitológica. Inexcusablemente, el óleo de Ferrer debe mostrarse como una nueva escenografía con maquetas. No obstante, al tratarse de Rubens o, para decirlo

16. Según la mitología griega, Cástor y Pólux, hijos de Leda, la princesa etolia que más tarde sería la madre de Helena de Esparta, y de Tíndaro, el primero, y del mismísimo Zeus, el segundo, deciden, inflamados de amor y con la complicidad de Eros, secuestrar a sus primas Febe e Hilaíra, hijas del príncipe Leucipo de Mesenia y sacerdotisas de Atenea y Artemisa, quienes se encontraban comprometidas con Idas y Linceo, hijos de Afareo. En respuesta por el rapto, Idas y Linceo dieron muerte a Cástor. Pólux, que era inmortal por ser hijo de Zeus, persuadiría después a su padre para que hiciera inmortal también a su hermano Cástor. Según el relato, ambos gemelos se alternarían en el Olimpo y en el Hades.

17. La creación de *El rapto de las hijas de Leucipo* responde, primero, al momento que Rubens vivía en la Corte de los príncipes de los Países Bajos meridionales, el que no era ajeno a las cada vez más exclusivas demandas de obras de arte que, por su parte, hacían los mecenas de la época. Segundo, la temática de la obra calzaba perfectamente con el estilo del maestro flamenco, el que, como es sabido, combinaba sensualidad, luz, color y un refinado dibujo. De este modo, Rubens immortalizó el episodio mitológico del rapto de Febe e Hilaíra con una concentración asfixiante de personajes (todos se pueden encuadrar dentro de un círculo), cuál de todos pintados con más detalles. En una escena que desborda volumen y profundidad, los musculosos Cástor y Pólux, la desnudez de las carnes brillantes de las hijas de Leucipo, los caballos encabritados, además del mismo Eros y un angelote que lo acompaña, pero sobre todo sus poses dramáticas y sensuales, dan la impresión de un enjambre vivo de agresividad y vulnerabilidad, de masculinidad y de feminidad, en fin, de divinidad y humanidad barrocas.



bien, de los grandes maestros de la pintura europea, el problema (la parodia, la apropiación, la tensión del plástico versus la academia, la escala, etc.) se convierte en un verdadero transformador ontológico: “En un momento la pintura es una especie de apoteosis y después es una vulgar maqueta”¹⁸.

Hay en la obra una suerte de tren de transformación. Es decir, en ningún momento Ferrer deja “fuera de borda” la historia que Rubens quiso representar. Con una teatralidad que pende de lo material, el artista chileno traslada a su lienzo los mismos personajes del pintor europeo, aunque su énfasis parece puesto en la tenacidad, en el color y en el brillo del plástico, que cumple sagradamente la tarea de reciclar las carnes duras y blandas de los cuerpos contorneados de Rubens.

De hecho, las figuras de *Still life 2* nos recuerdan a aquellos juguetes de Playmobil de los años setenta, que juegan ahora con sus formas viejas, duras y abrillantadas a remedar la pintura barroca.

Segundo. Los personajes son puestos en poses tan inverosímiles que es esperable que los rasgos rubensianos se pierdan en esta exploración. Por cierto, y es lo que trato de argumentar, la propia materialidad de la obra constituye por sí misma un canje de posibilidades estéticas.

Cástor, el gemelo experto en domar caballos (convertido en combatiente de plástico con cinco granadas cruzadas en el pecho, gafas *vintage* y un par de extravagantes guantes negros), está pintado con su torso casi completamente girado, reflejando, por una parte, una suerte de máxima articulación del juguete, y, por otra, la desbordante habilidad del jinete para subir a una de sus primas a su bien portado corcel. Fiel a la trama original, Pólux, el gemelo hijo de Zeus, se presenta, igual que su modelo barroco, con la fuerza suficiente para levantar, una en cada brazo, a Febe e Hilaíra. Su facha de peligroso luchador queda confirmada por su musculado tórax, su intimidante calva y, sobre todo, por su imponente mostacho al estilo del “hombre más fuerte” de cualquier circo del mundo.

Hasta cierto punto, los Dioscuros de Rubens y los de Ferrer guardan un cierto parecido, en especial por su vestimenta (una el remedo de la otra), y sus barbas y bigotes. Sin embargo, las mujeres raptadas de ambos óleos tienen más diferencias que similitudes. En esta segunda naturaleza muerta, lo novedoso o, si se quiere, lo autoparódico de las hijas de Leucipo es precisamente su vestimenta, que no deja de ser una combinación de prendas ochenteras.

18. Cabieses y Ferrer, Épico, 20.



Es tentador decir que la joven que se halla en la parte baja del cuadro luce una tenida flúor a lo Olivia Newton-John o a lo Alicia Bridges, pero eso —quizá— sería ir demasiado lejos.

Hay una consecuencia producto del material que Ferrer quiere transportar a su pintura, y es que los volúmenes, la sensualidad y los pliegues de las carnes de las doncellas de Rubens se pierden o “mueren” en su faramalla de colores, brillos y estructuras de plástico con forma de mujer.

Quedan por hacer mención los caballos, Eros y su angelote, protagonistas aparentemente menores de la escena y que, a pesar de esto, resultan decisivos con su carga natural para coincidir con Ferrer en su idea de apoteosis. Los magníficos corceles, uno crema y el otro un alazán tostado que casi podemos tocar en su dureza, perfección anatómica y artificiosidad. Y Eros y su acompañante, completamente indiferenciados, como bebés intentando volar o flotar (aunque carezcan de alas), transparente uno (el que en el cuadro de Rubens está a la izquierda representando a Eros), un poco más oscuro el otro, pero ambos haciendo con sus manitas el mismo gesto siniestro, una mueca como de triunfo o, al menos, de alborozo por el rapto.

Tercero. El juego del rapto como un juego sin sujeto. Si seguimos al pie de la letra a Baudrillard, notamos que el cuadro de Ferrer nos mete a todos en alguna parte del juego: a sus personajes, a nosotros como espectadores, a él mismo y, agregaría, a Rubens. La tesis entonces sería que la regla del juego no tiene sujeto y su manera de mostrarse poco importa, pues lo verdaderamente relevante es su observancia y el vértigo que se deriva tanto de esta como de su transgresión.

Figura 2. *Still life 2*



Fuente: *Still life 2* (2002), [Pintura], por Pablo Ferrer, óleo sobre tela, 304 x 256 cm. (Ferrer, 2012).

Ahora, que algo carezca de sujeto en pleno post posmodernismo, luego de las sucesivas estocadas dadas por la posmodernidad al sujeto moderno, no viene a ser ninguna sorpresa. Lo crucial en esta mitología de plástico es que su regla de funcionamiento no necesita de ningún consenso entre quienes participan en el juego: ni del barroquismo de Rubens, ni de esta suerte de mediación-irónico-reconstructiva de Ferrer, ni de nosotros (que quizá hallamos jugado con estos mismos muñequitos cuando niños), ni menos aún, visto con algo de fantasía, de los personajes de la obra.

Así las cosas, se intuye en *Still life 2* una regla del juego que mantiene como ombiligo la idea del rapto; “obliga” a los juguetes de Ferrer a teatralizar dicha



Leopoldo-Edgardo Tillería-Aqueveque
El triunfo de los juguetes de plástico



escena, aunque parezcan renunciar al principio de equilibrio, y nos hace dudar sobre el estilo involucrado en la obra: si es arte pop, una figuración realista, una intervención del expresionismo fauvista sobre el arte clásico, una mezcla exotérica de lo anterior o, tesis por la que me inclino, nada de eso.

El azar del juego de Ferrer parece, pues, totalmente “abolido” por la jugada de un sujeto inaparente, un sujeto del que sólo queda el vértigo de un juego en el que unas probables piezas de Playmobil parodian una obra maestra de Rubens. Pero el vértigo se esfuma, como el aire de la mano del despiadado Keyser Söze, en la clásica escena de la película de culto de los noventa, *The Usual Suspects*¹⁹.

Y si se esfuma el vértigo, el juego, a fin de cuentas, también acaba.

Still life 4 (Napoleón cruzando los Alpes²⁰, Jacques-Louis David)

Saltan a la vista, en esta última obra, tres aspectos relacionadas con una heurística aleatoria de sus protagonistas.

19. *Los sospechosos de siempre*, thriller policial dirigido en 1995 por Bryan Singer y producido por PolyGram Filmed Entertainment.

20. La pintura también se conoce como *Napoleón en el paso de San Bernardo*. Jacques-Louis David (1748-1825) pintó cinco versiones de ella entre 1800-1805. La original, actualmente en el museo del castillo de Malmaison, en la ciudad de Rueil-Malmaison; la versión creada para el castillo de Saint-Cloud, hoy en el palacio de Charlottenburgo en Berlín; la llamada primera versión de Versalles, colgada en el Palacio de Versalles; la versión conocida precisamente como la versión de Belvedere, hoy en el palacio homónimo en Viena; y, por último, la segunda versión de Versalles, expuesta en el mismo palacio. Si bien no se trata de hacer un análisis minucioso de cada una de estas cinco pinturas, es importante señalar algo de su génesis, lo que daría una mejor comprensión a la impronta y estilo del cuadro del pintor francés. David fue un representante del Movimiento Neoclásico. Puntualmente en el arte, y en el caso de David, este se inspiró en modelos escultóricos y en la mitología griega para la realización de sus obras. También fue un activo participante de la Revolución Francesa y estuvo alineado fuertemente con las ideas de Bonaparte. En 1800, Napoleón cruza los Alpes por el paso de San Bernardo, hazaña que les permitió a los franceses obtener la victoria en la Batalla de Marengo, ya que arribaron sorpresivamente por esa ruta. Este audaz episodio quiso ser conmemorado a través de una pintura que le hiciera justicia y fuese un registro para las futuras generaciones. Así, se le encargó prestamente a David *Napoleón cruzando los Alpes*. En las cinco versiones de la obra, vemos a un Napoleón enteramente idealizado, representado su gesto épico con austeridad y severidad, al estilo neoclásico. Hay tres detalles del óleo que tienen que ver con este énfasis en la severidad y, yo diría, en la heroicidad, encargada veladamente por Bonaparte. Primero, el gesto que en la paleta de David representa con la mano diestra del militar la férrea voluntad de Napoleón por conseguir su objetivo. Podría asimismo reflejar la orden estilizada a sus tropas para que le sigan, las que al fondo —y este sería el segundo detalle— avanzan con su artillería. Tercero, está la inscripción en las rocas del paso. David ha decidido pintar en primer plano, tres rocas con los nombres del propio Bonaparte, de Aníbal y de Carlo Magno. La roca más grande corresponde a la de Bonaparte, en un símbolo evidente de que el “pequeño corso” debiera ser recordado, mediante este óleo, como el sucesor de los otros dos míticos generales que también cruzaron el San Bernardo.



Primero. ¿Cuál es, de las cinco, la versión de Jacques-Louis David que se recrea en *Still life 4* (ver figura 3)? Esta es una pregunta que no estoy en condiciones de responder con absoluta eficiencia, pues ello requeriría, si se pudiese sonsacar la respuesta de Ferrer, vulnerar el espíritu hermenéutico. Por lo mismo, tomaré sólo los indicios que el artista pone en juego a modo de escenografía. Partiré, pues, por el final de lo apuntado en la última nota al pie.

De los tres atributos estéticos que ahí se nombran (la presencia de la artillería francesa, el gesto de conquistador que Bonaparte mantiene con su mano derecha y la inscripción en primer plano de su nombre sobre una roca del paso), el único que vemos replicado en la pieza de Ferrer es la seña con la mano diestra de un reconstruido Napoleón. Aunque por una cuestión de diseño de la maqueta que ha servido de modelo, el dedo índice de Bonaparte no logra apartarse del resto de la mecánica mano, lo que hace imposible que les dé alguna orden a unas inexistentes tropas.

En una primera aproximación, se pudiera decir, cromática, vemos que ninguno de los “cinco Napoleones” corresponde exactamente al retratado por Ferrer. Si nos guiamos por el rojo encendido de la capa de este Napoleón, un elemento clave en su ropaje de general, queda de inmediato descartada la versión original (la de Malmaison), en la que la capa del corso es una mezcla entre amarillos oro y sol toscano. En un segundo acercamiento, y jugándome una conjetura que de seguro sería tachada enseguida por Ferrer, me parece que el único Napoleón que podría encajar con la versión maquettata, aunque conflictivamente, sería el Napoleón de Belvedere, por el simple argumento de que, además de la capa roja, tienden a tener un parecido con el óleo del chileno el caballo de Bonaparte (gris, en este caso) y el delineado fondo con esas enormes masas de hielo y un cielo encapotado.

Evidentemente, el color del caballo del Napoleón de Ferrer es crema, un color ni cercano a ninguno de los cinco corceles pintados por David (dos blancos, dos grises y uno pardo); pero, por la vía de la analogía, la versión de Belvedere debiera ser, en este ejercicio, el mejor arquetipo. Sin embargo, lo más seguro es que *Still life 4* escape a cualquier equivalencia con las versiones del pintor francés. Girando la mirada, que el *Napoleón cruzando los Alpes* de Ferrer no tenga su homólogo en ninguno de los cinco retratos hechos por David, no significa otra cosa que se trata de una especie de mezcla, de conversión de la “pureza” de la pintura en la aparente “vulgaridad” del plástico. De este modo, *Still life 4* nos apabulla con la búsqueda infructuosa de un modelo que en realidad sólo existe como parte de un juego de *alea* que carece de fundamento.



Es posible realizar una última observación sobre este espécimen de cola blanca con vivos dorados, al que monta un solitario Napoleón con sombrero de ala corta azul, gafas oscuras y un bigote que no alcanza ni para mostacho. Si se gira, desde su clásica posición con las dos patas delanteras alzadas hasta una completamente horizontal, resulta ser el mismo caballo crema de *Still life 2*, incluidas su bien arreglada crin y la rienda pegada a su poderoso cuello. En otras palabras, absoluto desparpajo respecto de la “nobleza” de la pintura o, cambiando la metáfora, un efectismo renovado por lograr una construcción pictórica que se haga más “visible”.

Figura 3. *Still life 4*



Fuente: *Still life 4* (2003), [Pintura], por Pablo Ferrer, óleo sobre tela, 250 x 210 cm. (Ferrer, 2012).



Segundo. ¿Retrato ecuestre o pintura histórica²¹? Por lo pronto, es preciso delimitar mejor la economía denominativa de la obra. Con riesgo de parecer forzosamente ecléctico, si bien me auxilia el mismo Ferrer cuando admite que “un muñeco de plástico de tamaño humano se vuelve algo mucho más inestable entre lo animado e inanimado”²², considero que el “género” de *Still life 4* calza estupendamente con cualesquiera de estas definiciones o con ambas a la vez, como una suerte de *pintura ecuestre-histórico-heróica* o, en el mejor de los casos, siguiendo el hilván del artista plástico chileno, con ninguna de las dos, sino santamente con una “escena transformándose en una escenografía y la expresión del cuerpo en pose”²³. Una definición perfecta de naturaleza muerta.

Tercero. Cuando hablábamos de *metodización* de la filosofía, sentamos, sin darnos cuenta, las bases para hacer una analogía con la *regla* del juego de Baudrillard. Es decir, una regla del método, pero no una legalidad de este.

Así que el juego de tensión de “cosas” de Ferrer, el de una reconstrucción metodizada del color y la materia como esencialidades del lenguaje de la pintura, decía, no tiene nada de azaroso, pero sí mucho o todo de aleatorio. El juego sigue siendo “un sistema sin contradicción [...]. Por eso no podríamos reírnos de él. Y si no puede ser parodiado, es porque toda su organización es paródica”²⁴.

Retomando la idea del filósofo francés, preguntamos: ¿existe parodia alguna más hermosa de la estética del arte que someterse con toda la intransigencia de la materialidad y el concepto a los elementos del *alea* o a lo absurdo y, seguramente, irreverente de una regla?

En un número indefinido de veces, que en esta oportunidad el *alea* cortó en seis, *Napoleón cruzando los Alpes* se reprodujo hasta convertirse en *Still life 4* por medio de un síndrome esencialmente aleatorio, tanto así que ni siquiera pudimos encontrar, seducidos por esta nueva *performance*, el modelo original del famoso caballo de Napoleón.

21. La pintura ecuestre es considerada un subgénero del retrato, que consiste en que las obras de arte representan un caballo con la figura principal del personaje retratado, particularmente en una escena de monta, a diferencia, v. g., de un retrato equino, en el que el personaje principal, como se deduce, es el caballar. A su vez, la pintura histórica se puede definir como aquella “pintura que representa una escena narrativa de muchas figuras en eventos reales o legendarios, especialmente aquella de estilo académico y con un tema destinado a transmitir sentimientos nobles”. Tesoro de Arte & Arquitectura, Pintura de historia, Centro de Documentación de Bienes Patrimoniales (s. f.), <https://www.aatespanol.cl/terminos/300033898>

22. Cabieses y Ferrer, Épico, 25.

23. Cabieses y Ferrer, Épico, 25.

24. Baudrillard, *Seducción*, 140-141.



Conclusión

Saldando cuentas con el enfoque y el método utilizados, el artículo se ha hecho cargo de varias *metáforas vivas* fruto de la observación de los óleos de Ferrer. Por fortuna, algunas de ellas las ha sugerido el propio artista, con la distancia reversible de los años en las que fueron pensadas. Enunciaré, indistintamente, las cinco que me parecen más paradójicas o, en algunos casos, impertinentes:

1. La metodización de la parodia es una desconocida regla del juego de *alea*.
2. La fórmula de la *razón estética* del segundo Schelling como el rendimiento de la pintura hablando de pintura, vaciándola y delatándola desde la propia tradición.
3. El probable *pop art* de Ferrer, una nueva naturaleza de la línea Playmobil de los setenta.
4. La rigidez del plástico como la precarización de lo heroico.
5. El combatiente de juguete como artefacto del *alea*.

Una segunda cuestión es en qué queda, al final del día, esta especie de tensión que Pablo Ferrer ha llamado con tanta lucidez, a guisa de la mutación de los originales en estas versiones cosificadas, efecto de seducción y expulsión a la vez. Al retener la feliz expresión de Baudrillard, creo que el vértigo del juego que “abole el azar” equivale exactamente a aquella tensión que problematiza el chileno.

Porque ¿cuáles eran las probabilidades de que, en una rehechura de la santa cena, los apóstoles fueran los combatientes originales de G.I. Joe, pero con un Judas similar al retratado por Juan de Juanes o Rafael Sanzio? ¿O las de que, en *Still life* 2, la clásica luz de Rubens y la comentada carnalidad de sus personajes, fuese remplazada por los colores neón y la rigidez de los juguetes maquetados, provocando una fascinación inconceptuable por una temática de la tradición convertida en acto de equilibrio, sólo posible en el mundo de la economía del juguete? ¿O de que el Napoleón bigotudo y montado sobre el mismo caballo de Cástor (que Ferrer convirtió en caballito de carrusel) se haya constituido, bajo una desconocida, pero indecible regla, en la sexta versión de la serie *Napoléon cruzando los Alpes*, iniciada por David en 1800?



Un último punto cruza embozadamente los tres óleos de Ferrer: el concepto de heroísmo²⁵. Es evidente que los miembros del equipo de G.I. Joe, que hacen las veces de los trece congregados a la santa cena en *Still life 1*, funcionan a partir de su naturaleza de muñecos militares como héroes de un plástico incombustible.

Más problemático es identificar a los héroes en *Still life 2*. Manteniendo una fidelidad mítico-filológica, percibo cierto heroísmo arcaico en el rapto cometido por los gemelos Cástor y Pólux. Se trata de algo muy en la línea de lo que designa el griego homérico *kalòs kagathós*, es decir, aquel comportamiento que demostraba de manera irreprochable un conjunto de virtudes propias del guerrero noble y heroico (v. g. coraje, riqueza, alcurnia, eficiencia e impunidad). Como parecen haberlo dispuesto los Dioscuros: “Así lo queremos, así será, ¡y qué!”.

En cambio, en *Still life 4* el heroísmo subsiste en un autoparodiado Bonaparte. Con alguna facilidad, reconocemos en el gran formato la idea original de Jacques-Louis David, esto es, la de un héroe idealizado (por cierto, Napoleón no posó nunca para el cuadro), más allá de que algunos atributos hayan desaparecido o se hayan cambiado por otros menos “regios” (partiendo por el bicornio del retratado). No discutiré acá los méritos de Napoleón Bonaparte para ser considerado un héroe en derecho. Me limitaré a reconocer que el heroísmo, al igual que el ser de Aristóteles, también se dice o, en este caso, se pinta de muchas maneras.

Como en los cuentos de Kafka, queda tiempo para una última metáfora:

¿Es acaso Pablo Ferrer —el creador de estas tres naturalezas muertas— un viajero del tiempo que descubrió en el plástico la piedra filosofal?

25. De las numerosas definiciones que se han dado de heroísmo, me quedaré con la doble del *Thesaurus Dictionary*. “1: conducta heroica, especialmente la que se manifiesta al cumplir un propósito elevado o alcanzar un fin noble. 2: las cualidades de un héroe”. Merriam-Webster, Heroísmo Sustantivo. *Thesaurus Dictionary* (2024), <https://www.merriam-webster.com/dictionary/heroism>



Bibliografía

Fuentes primarias

- [1] Baudrillard, Jean. *De la seducción*. Madrid: Cátedra, 2000.
- [2] Cabieses, Jorge y Pablo Ferrer. *Épico: de Liliput a Brobdingnag*. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2004.
- [3] Ferrer, Pablo. "Pablo Ferrer", Museo Nacional Bellas Artes, 31 de enero de 2012. <https://www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-article-40268.html>

Fuentes secundarias

- [4] Calomarde, Joaquín. *Los objetos penúltimos*. Madrid: Huerga y Fierro, 1997.
- [5] Cuñat, Rubén. "Aplicación de la teoría fundamentada (grounded theory) al estudio del proceso de creación de empresas". XX Congreso Anual AEDEM 2, Palma de Mallorca, 2006. <https://producciocientifica.uv.es/documentos/63c9edd69bb1c6154be57eda>
- [6] Flyvbjerg, Bent. "Five misunderstandings about case-study research". *Qualitative Inquiry* vol. 12, no. 2 (2006): 219-245. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1304.1186>
- [7] Griffero, Tonino. "¿Por qué el arte y no, más bien, la filosofía? Notas marginales a la primera "estética" de Schelling". En *Filosofía y poesía: dos aproximaciones a la verdad*, compilado por Gianni Vattimo, 129-151. Barcelona: Gedisa, 1999.
- [8] Guerrero, María Alexandra. "El poder se nutre de dogmas. El apropiacionismo en la obra de Herman Braun-Vega". *Letras* vol. 92, no. 135 (2021): 177-190. <http://www.scielo.org.pe/pdf/letras/v92n135/2071-5072-letras-92-135-177.pdf>
- [9] Kobau, Pietro. "Justificar la estética, justificar la estetización". En *Filosofía y poesía: dos aproximaciones a la verdad*, compilado por Gianni Vattimo, 75-107. Barcelona: Gedisa, 1999.
- [10] Merriam-Webster. "Heroísmo Sustantivo". Thesaurus Dictionary, 2024. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/heroism>
- [11] Stake, Robert E. *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Morata, 1998.
- [12] Tesauo de Arte y Arquitectura. "Pintura de historia". Centro de Documentación de Bienes Patrimoniales. <https://www.aatespanol.cl/terminos/300033898>
- [13] Valdés, Mario, ed. *A Ricoeur Reader: Reflection and Imagination*. Canadá: University of Toronto Press, 1991.

