



Paul Paddock

SUEÑOS PEQUEÑOS

T: EVA VILLAZALA

Sus personajes esperan suspendidos en la antesala de lo que ya ha ocurrido o lo que está a punto de ocurrir. Las consecuencias de lo primero han cambiado para siempre el curso de sus movimientos y sentimientos y lo segundo se les presenta como una predicción inevitable, un paso que deben ejecutar aunque una parte de sus tiernas conciencias les indique lo contrario. Paddock es una marioneta en manos de unos niños que se empeñan en habitar paisajes blancos y desnudos, anclados a este mundo por la imaginación de un bosque. Ellos son fantasmas y Paul puede verlos y oírlos. Nos adentramos en el mundo mágico de este millón de historias que ocurren a la vez y muchas de las cuales acaban con la muerte.

His characters remain suspended in the preface of what has happened or what will occur. In the first, the consequences have changed forever the course of their movements and feelings, and the latter appears as an unavoidable prediction, a step they must take, though a piece of their tender minds warns them not to. Paddock is a puppet on the hand of some kids emphatic on living in white and naked landscapes, tied to this world by the imagination of a forest. They're ghosts and Paul can see and hear them. We crawled inside the magical world of these millions stories that happen all at once and many of which end with death.

www.paul-paddock.com

¿Qué significa a nivel personal para ti el arte? ¿Qué te aporta o de qué te libera? El arte tiene la poderosa habilidad de persuadir o de cambiar la manera de pensar de las personas sobre ciertos aspectos, aunque no creo que sea esa su única responsabilidad. Personalmente, las artes visuales han sido un medio de comunicación primordial a lo largo de mi vida. Me cuesta trabajo articular ciertas temáticas con palabras. Algunas veces, al pintarlas logro poner mis pensamientos en movimiento, lo cual es muy liberador.

¿Cómo llegan a tu mente las escenas que creas en tus piezas? Comentas en una entrevista que son como fantasmas que curiosean en tu cabeza y que al final acaban saliendo. Algunas de mis imágenes vienen de memorias y experiencias, otras de sueños y otras me golpean como visiones, a eso me refería en el pasado cuando las comparé con fantasmas, algunas veces siento que estoy teniendo los sueños de alguien más. Hace poco, sin previo aviso me imaginé cami-

nando a través de un bosque con casi metro y medio de calamares muertos esparcidos sobre el suelo. Fue una imagen tan poderosa que la incorporé a otras ideas emocionantes que he tenido a lo largo de los años.

¿Quiénes son los personajes de tus obras: las chicas diminutas, los animales desangrados, los ahorcados o los verdugos? Los personajes en mis obras los he creado para contar una historia. Casi siempre son niños porque me interesa mucho la inocencia y considero que la infancia la simboliza. Algunos de mis personajes se centran en diferentes aspectos de mi personalidad, pero solo me doy cuando termino una obra y la observo. Tengo más empatía con algunos personajes que con otros, consciente o inconscientemente, cambia con cada obra.

En muchas ocasiones las escenas de tus piezas se desarrollan en un bosque trazado sobre un lienzo

que mantiene mucho espacio o superficie en blanco. ¿Por qué este minimalismo? De niño solía jugar mucho en bosques, allí me sentía seguro, pero a veces me asustaba que hubiese alguna amorfa presencia maligna escondida. En mis obras busco crear o enfatizar un espacio psicológico, un paisaje más onírico que real. Cada árbol y cada piedra forman parte de la idea, lo suficiente como para sugerir un bosque sin eliminar lo que está sucediendo en el espacio. En algunas obras lo perturbador es aquello que no está presente. Siento que estos vacíos blancos hacen la composición más interesante y, en general, también la imagen.

¿Cuál era tu cuento favorito cuando eras niño? ¡Es difícil escoger sólo uno! Me encantaba *Where the Wild Things Are*, de Maurice Sendak, y *Outside Over There*, también de él, aunque me hacía morir del susto, creo que era precisamente por eso que me gustaba. ¡Ah! ¡Y *Harold and the Purple Crayon!* A veces me siento como Harold, caminando a través

de la oscuridad creando paisajes llenos de fantasía y emoción.

Tus obras recrean escenas que acaban de pasar o que aún no han pasado, dejando la incógnita en la mente del espectador, de lo que ha ocurrido o lo que está a punto de ocurrir. ¿te gusta despertar así la imaginación de quien mira? ¡Absolutamente! Creo que el arte siempre debe interactuar con la audiencia. El espectador va a tener una reacción, sea buena o mala, sin importar lo que hagas, eso está fuera de tu control. Me gusta crear imágenes en las cuales se anticipe un momento de amor o de transgresión, o ilustrar las consecuencias de éste, no sólo para estimular la imaginación de quien lo mira, al llenar los espacios en blanco, sino también porque considero que así la imagen es mucho más cautivadora.

Te dedicas al arte de forma plena, combinándolo con tus clases de Bellas Artes, ¿cuándo supiste que el



“

ALGUNAS DE MIS IMÁGENES VIENEN DE MEMORIAS Y EXPERIENCIAS,
OTRAS DE SUEÑOS Y OTRAS ME GOLPEAN COMO VISIONES, A VECES SIENTO
QUE ESTOY TENIENDO LOS SUEÑOS DE ALGUIEN MÁS

”



arte sería un núcleo fundamental en tu vida? De niño y adolescente quería ser un artista. Aunque algunos familiares me desanimaron al tener esa imagen 'Van Goghística' en sus mentes del estereotipo de artista muerto de hambre. Cuando decidí ir a la universidad, inicialmente me matriculé en diseño gráfico, ya que eso era lo más cercano a un trueque. Después del primer par de meses estudiando, hablando con los profesores y conociendo a artistas trabajadores, me di cuenta de que era un objetivo alcanzable, así que me cambié de programa a Bellas Artes.

¿Has vivido alguna reacción de susto de alguien próximo a ti al ver tus obras, por el contenido de las mismas? Sí, a la madre de mi novia le perturban ciertas piezas. Probablemente porque la gran mayoría de las chicas diminutas se parecen a mi novia, aunque ya las pintaba así antes de conocerla. Algunos miembros de mi familia definitivamente se enervan con algunas piezas, intentando descifrar si son ellos.

Sin duda, con las nuevas tecnologías hemos vivido una revolución en toda regla. ¿Cómo crees que afecta esta revolución a la capacidad de análisis de la población en un sentido general? ¿Estamos insensibilizados a sentir empatía por un cierto tipo de imágenes? Hoy en día las personas están muy insensibilizadas y se necesita una imagen muy fuerte para evocar una reacción.

Nuestro próximo monotema es PLAY ON, ¿cuál crees que es el juego más macabro al que está jugando la sociedad actualmente? Creo que es muy macabro la forma en que la gente se comercializa como un producto, en lugar de comportarse como personas. Nos estamos desprendiendo de nuestra propia humanidad a cambio de más seguidores en Twitter. Parece un retorcido juego del escondite.

¿Cuál es la función educativa esencial del juego? Los juegos promueven la interacción humana y pueden ser 'divertidos' y llevar a ideas y experiencias nuevas.



On a personal level, what does art mean to you? What does it give you or from what does it liberate you? Art has the powerful ability to persuade or change the way people think about certain things, though I don't feel that is art's sole responsibility. Personally, visual art has been a major way of communication in my life. I have trouble articulating some things in words. Sometimes, painting it allows me to get my thoughts across and that's very liberating for me.

Where do the scenes you create in your works come from? In a preview interview you said they were like ghosts roaming around in your head that eventually come out. Some of my images come from memories and experiences, others come from dreams and some hit me like visions—that's what I meant when in the past I compared them to ghosts—sometimes I feel like I'm having someone else's dreams. A good example is, recently out of nowhere I pictured myself walking through the forest with 3 to 4 foot (105-120 cm) dead squid scattered all over the forest floor. It was such a powerful picture I incorporated it into other exiting ideas I've been thinking about for years.

Who are the characters in your works: the tiny women, the bleeding animals, the hanged men or executioners? I created the characters in my work to tell a story. They are mostly children because

I'm very interested in innocence and I feel that children symbolize it. Some of my characters might be different aspects of my personality, but I can only say that in retrospect, after I finish a series of work and look over it. I empathize or relate to some characters more than others. Consciously or unconsciously, it changes from piece to piece.

Often, the scenes in your works are happening within woods and forests, carried out in canvases where there's a lot of space or white surfaces. Why this minimalism? As a kid I mostly played in forests, where I felt both safe and, at times, afraid of some amorphous evil presence. In my work I want to create or emphasize a psychological space, more of a dreamscape than a landscape. Every tree and stone is part of the idea, enough to suggest a forest without taking away from what's happening in the space. In some pieces it's what's not there that's disturbing. I feel this white void makes a more interesting composition and, overall, more interesting picture.

Which was your favorite book as a child? It's hard to pick just one! I loved *Where the Wild Things Are* by Maurice Sendak, and *Outside Over There*, also by Sendak, was another favorite, though it scared the shit out of me—I think that might be why I liked it. Oh! And *Harold and the Purple Crayon*! I feel like Harold at times, walking through the darkness creating landscapes full of wonder and excitement!





“

SOME OF MY IMAGES COME FROM MEMORIES AND EXPERIENCES, OTHERS COME FROM DREAMS AND SOME HIT ME LIKE VISIONS, SOMETIMES I FEEL LIKE I'M HAVING SOMEONE ELSE'S DREAMS

”

Your works recreate scenes that happened recently or haven't happened just yet, leaving the mind of the viewer filled with questions about what has or will occur, do you like to awaken the audience's imagination in this way? Absolutely! I think all art should somehow interact with its audience. The viewer is going to have a reaction regardless, whether it's good or bad, that's out of our control. I like to create images that, either anticipate an act of love or transgression, or illustrate the aftermath, not only to stimulate the viewer's imagination to fill in the blanks, but also because I think it makes it a much more engaging picture.

You're fully dedicated to the arts, combining it with your classes in Fine Arts, when did you know that art would be a main nucleus in your life? As a child and a teenager I wanted to be an artist. Though I was discouraged by some family members who had that 'Van Gogh-esque', starving artist stereotype in their minds. When I decided to go college, I initially enrolled as a graphic design major, because that was the closest thing to a trade. After the first couple of months in school, speaking with professors and meeting working artists, I realized it was an achievable goal, so I changed my major to Fine Arts.

Because of the contents of your pieces, has someone close to you experienced fright when looking at your works? Yes. My

girlfriend's mother is disturbed by some pieces. Probably because most of the little girls in my work look like my girlfriend—though they did before I even met her. Some of my family members are definitely unnerved by some pieces, trying to figure out if they're about them.

It's clear that the new technologies have brought a revolution applicable to almost every aspect of life, how do you think this revolution has influenced the analytic capacity of the population? Are we now unable to feel empathy towards certain kind of images? These days, people are a lot more desensitized and it takes some very striking image to evoke a reaction.

This issue's theme is PLAY ON, which one do you think it is the most macabre game society is playing right now? I think it's macabre how people are marketing themselves as products instead of behaving like human beings. We're taking away our own humanity in exchange for more Twitter followers. Kind of a twisted game of 'Hide and Seek'.

What are the essential educational functions games have? Games promote human interaction and can be 'fun.' They can lead to new ideas and experiences.

