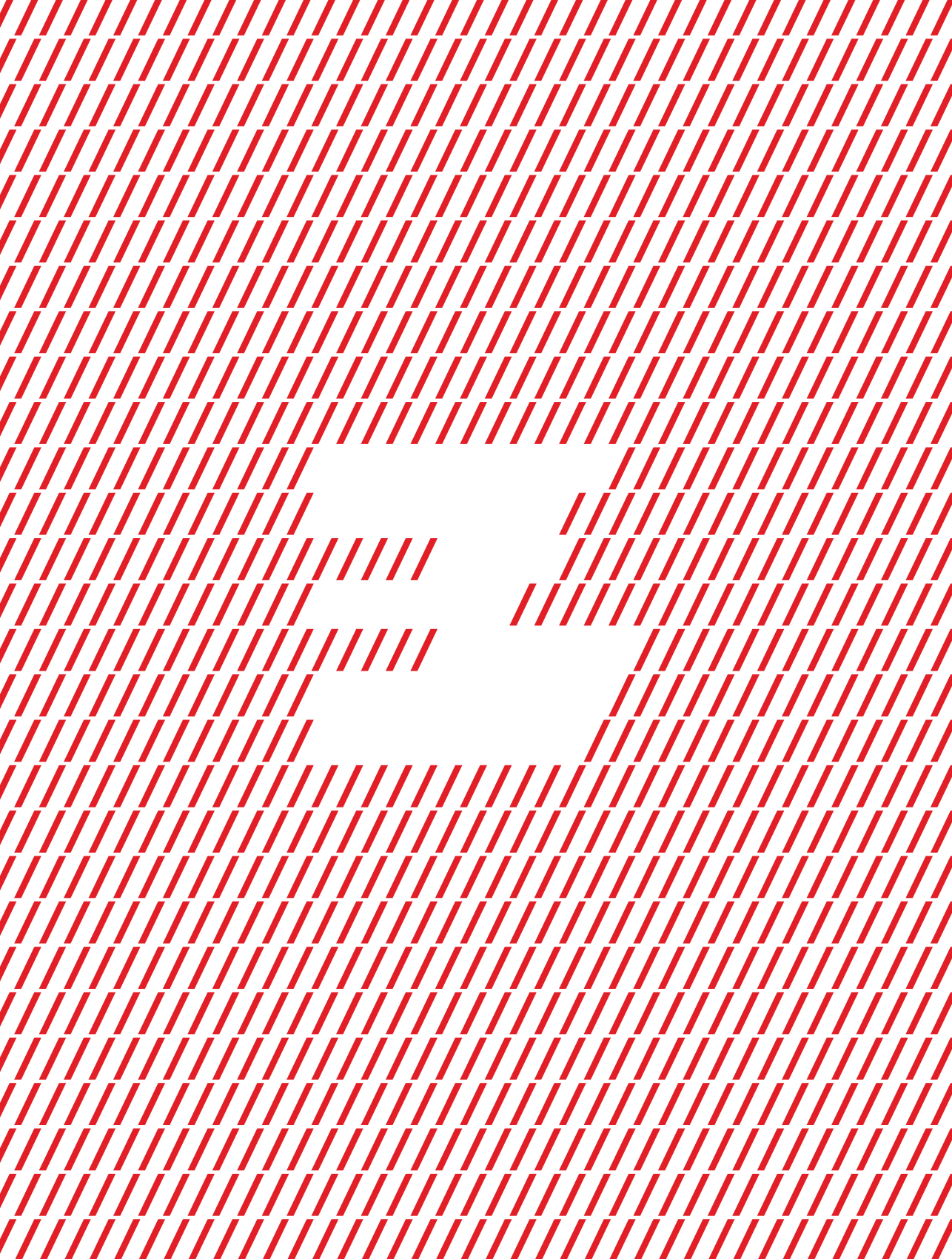


//////// EL  
MÚLTIPLE  
QUE  
////////  
OCUPA  
EL ESPACIO  
////////

Ana Soler, ed.



**//////// EL  
MÚLTIPLE  
QUE  
////////  
OCUPA  
EL ESPACIO  
////////**



////////// EL  
MÚLTIPLE  
QUE  
//////////  
OCUPA  
EL ESPACIO  
//////////

# índice

## 0 \_intro contexto

¿Qué es lo que hace que determinados proyectos artísticos sean tan diferentes, tan atractivos?

Susana Cendán ////////////////////////////////////// 12

## 1 \_moe investigación y creación

El múltiple que ocupa el espacio. Derivas y transiciones de la gráfica contemporánea hacia la complejidad

Ana Soler / Vanessa Gallardo ////////////////////////////////////// 22

## 2 \_simbiosis exposición

Simbiosis entre la gráfica contemporánea y la instalación

Vanessa Gallardo ////////////////////////////////////// 36

### Artistas

2<sup>1</sup> EL ESPACIO DE LA HUELLA. DE LO ÚNICO A LO DUAL ////////////////////////////////////// 44

Altea Grau 46

Pablo Barreiro 48

Patricia Gómez / M<sup>a</sup> Jesús González 50

Rita de Sousa Gaspar 52

2<sup>2</sup> EXPANDIENDO EL ESPACIO DE LA GRÁFICA. DE LO DUAL A LO MÚLTIPLE //////////// 54

Almudena Fernández Fariña 56

Ángel Massip 58

Anne Heyvaert 60

Antía Iglesias 62

Elena Jiménez 64

Juan M. Moro 66

2<sup>3</sup> LA CONQUISTA DEL ESPACIO. DE LO MÚLTIPLE A LO COMPLEJO ////////////////////////////////////// 68

Carlos Fer 70

Javier Pividal 72

José Andrés Santiago Iglesias 74

Maider López 76

Víctor Solanas 78

Vanessa Gallardo 80

2<sup>4</sup> CONEXIONES MUTANTES. OTROS TEJIDOS MULTIDIMENSIONALES ////////////////////////////////////// 82

Ana Soler 84

Esther Pizarro 86

Mario Santamaría 88

Rubén Tortosa 90

Sara Coleman 92

Solimán López 94

Inma Femenía 96

## 3 **\_sinergias** ciclo de conferencias

<b>Campus Crea, diálogos arte y ciencia. Un contexto multidisciplinar</b> Eva María Lantarón Caeiro	100
<b>Sinergias en la frontera de lo múltiple</b> Ana Soler	102
<b>3<sup>1</sup> FILOSOFÍA DE LO MÚLTIPLE EN EL S. XXI. CONTEXTOS Y SINERGIAS GRÁFICAS</b>	
<b>3<sup>1.1</sup> Gráfica, matriz y copia: Narrativas y cambios de paradigma en la cultura digital actual</b> José Ramón Alcalá	108
<b>3<sup>1.2</sup> "Seriegenesia". Tectónica de la imagen múltiple</b> Juan Martínez Moro	130
<b>3<sup>2</sup> PRODUCCIÓN Y CONSUMO. LA SERIE EXPANDIDA HACIA LA EXPERIENCIA</b>	
<b>3<sup>2.1</sup> La matriz blanda del espacio tiempo</b> José Gómez Isla	144
<b>3<sup>2.2</sup> Producción-reproducción. La originalidad de lo múltiple</b> Juan Lara	168
<b>3<sup>3</sup> DERIVAS TECNOLÓGICAS. NUEVOS MODOS DE ENTENDER LA COMPLEJIDAD</b>	
<b>3<sup>3.1</sup> Explorando territorios múltiples: Derivas tecnológicas y cartografías complejas</b> Esther Pizarro	182
<b>3<sup>3.2</sup> Los datos como materia prima de la imagen</b> Rubén Tortosa	198

## 4 **\_resonancias** exposición

<b>Coleccionar el tiempo a través del arte</b> Carlota Rosón Rojo	214
<b>Resonancias sobre la idea de lo múltiple. Expansión en la Fundación RAC</b> Anne Heyvaert / Carlos Fer	216
<b>Artistas</b>	
Antoni Muntadas	220
Benjamín Torres	222
Ignasi Aballí	224
Isidro Blasco	226
John Baldessari	228
Jonathan Hernández	230
Stephen Dean	232

## 5 **\_interferencias** exposición

**Un contexto multidimensional. Pontevedra: la trama y el entorno**  
Demetrio Gómez Xunqueira // 236

**Interferencias en el espacio urbano. Ruidos y ecos en la ciudad**  
Lucía Romaní // 238

### Artistas

Lucía Romaní	244
Amparito	246
Susana Blasco	248
Ana Soler	250
Sabrina Fernández Casas	252
Sara Piñeiro	254
Colectivo_dx5	256

## 6 **\_germinal** exposición

**Germinal. La Facultad de Bellas Artes como laboratorio de creación**  
Ignacio Pérez-Jofre // 260

**De The Print Factory a Germinal. Un viaje de ida y retorno**  
José Andrés Santiago Iglesias // 262

### Artistas

Cristina Chiaroni	268
Iago Fontoira	270
Julio Catalán	272
Manuel Balsas	274
Raquel Álvarez	276
Rebeca Lar	278

## 7 **\_semillas** otros proyectos

**Dinamización de la experiencia compleja. Entender y sentir la invasión de lo múltiple**  
María Gar / Basiliisa Fiestras / Alexandra R. Rey // 282

**¿Cómo nos acercamos al medio gráfico?  
El libro blanco: Espacios liminales de la gráfica contemporánea**  
Antía Iglesias // 286

**Encuentros de Interacción Gráfica.  
Arte múltiple e instalación, Habitando lo público**  
Carlos Fer // 292



0



**\_intro**  
contexto

# ¿Qué es lo que hace que determinados proyectos artísticos sean tan diferentes, tan atractivos?



Susana Cendán

*Comisaria y PDI. Universidade de Vigo*

Pontevedra es una ciudad de pequeño formato en donde, a pesar de ser la sede de la única Facultad de Bellas Artes existente en Galicia y alrededores, no es fácil contemplar exposiciones que ayuden a enriquecer el discurso del arte y la creación contemporánea. No existe un mercado galerístico profesionalmente formado y ambicioso que promueva la creación artística, la programación de los espacios expositivos (las señales de cambio en el Museo de Pontevedra resultan esperanzadoras), tanto públicos como privados, se suelen centrar en exposiciones de carácter divulgativo, revisiones de artistas mil veces revisados y, las pocas propuestas de interés se suelen perder en una maraña de ofertas insustanciales.

El Pazo da Cultura de Pontevedra, a pesar de llevar un par de décadas de funcionamiento y de las posibilidades que encierra, representa el paradigma de espacio a medio gas: sin una programación sólida y continuada que le permita consolidar su presencia dentro del panorama gallego y, por qué no, nacional o internacional. Con inteligencia y voluntad política se podrían aplicar miles de fórmulas (con presupuestos asumibles, consensuados y cerrados) para convertir al Pazo en un lugar de referencia que legitime su valía y con ello la de los artistas que forman parte de sus programaciones. ¿Qué podemos hacer para ganarle la batalla a los enanos de jardín?<sup>1</sup>

La solución es bien sencilla: dejar el arte en manos de profesionales con criterio artístico. De la misma manera que cuando nos duele la espalda acudimos a un especialista en traumatología, o para diseñar un modelo de ciudad nos asesoramos con arquitectos urbanistas, las programaciones de los espacios expositivos, ya sean públicos o privados, deberían estar en manos de

profesionales expertos, con una visión amplia de las necesidades artísticas y del contexto cultural y, sobre todo, libres de interferencias políticas.

¿Por qué iniciar este texto con la introducción de una introducción? Pues porque creo que la exposición a la que nos vamos a referir, *O múltiple que ocupa o espazo*, ha sido una de las exposiciones del año, y no sólo en Pontevedra, sino también más allá. Y lo ha sido por –como reza el título de la misma– "múltiples" circunstancias sobre las que me extenderé a continuación. Pero antes me gustaría matizar que al contrario de lo que suele acontecer en multitud de citas expositivas, en este caso no es la institución la que legitima la excelencia, sino a la inversa: es el proyecto expositivo al que da forma al *Múltiple que ocupa el espacio*, el que ha permitido a un espacio opacado por las circunstancias obtener un reconocimiento más allá de nuestras estrechas fronteras.

Pero, y apropiándonos del título ligeramente alterado de una obra del artista británico Richard Hamilton, una oda crítica a la cultura consumista en los sesenta. ¿*Qué es lo que hace que las casas de hoy sean tan diferentes, tan atractivas?*, en el caso que nos ocupa confluyen una meditada planificación y una claridad en los objetivos que han permitido a sus organizadoras enfocar los recursos en lo verdaderamente importante, esto es, generar análisis más amplios, integradores y desprejuiciados sobre el entendimiento de la gráfica.

Tomando como punto de partida la organización del VII Foro Internacional de Creación en la Frontera, las actividades en torno al *Múltiple que ocupa el espacio* englobaban no sólo la organización de una serie de muestras repartidas en espacios urbanos, privados y públicos



de la ciudad (Fundación RAC o la Sala Manuel Moldes de la Facultad de Bellas Artes), en consonancia con el carácter extravertido y democratizador del múltiple, sino también visitas guiadas y un ciclo de conferencias en el que participaron artistas e investigadores de prestigio cuyos discursos pusieron de relieve la innovación en la producción de obra gráfica como elemento estructurador del proyecto. Un esfuerzo de una magnitud considerable al que debemos poner nombre y apellidos: Ana Soler, artista, docente y directora del grupo de investigación dx5 Digital & Graphic Art Research de la Universidade de Vigo, y la artista, docente y comisaria Anne Heyvaert (Universidade de Vigo), las cuales han coordinado un equipo curatorial formado por artistas e investigadoras, algunas de ellas formadas en la Facultade de Belas Artes de Pontevedra (Antía Iglesias, Alexandra R. Rey, Basílisa Fiestras, Lucía Romani y María Gar) al que se sumaron creadoras procedentes de otros ámbitos

académicos como Vanessa Gallardo, autora de *La estampa que habita el espacio. Arte múltiple e instalación. Recorriendo los límites de la gráfica contemporánea* (2015), un manual de referencia para quienes decidan iniciarse en el multifacético mundo de la gráfica.

Partiendo de una selección heterogénea de artistas autóctonos, nacionales e internacionales el hilo conductor del proyecto proporciona una visión interdisciplinar de la gráfica, ampliando el entendimiento de un medio tradicionalmente asociado a metodologías y formas de exhibición limitantes. El paradigma del grabado en papel atrapado entre cristales y marcos de madera ha dado paso a nuevas formas de expresión que han contribuido a romper moldes y estereotipos. En *El múltiple que ocupa el espacio* hemos podido ver impresiones digitales sobre telas, metal o tejidos de poliéster, impresiones risográficas, estampaciones por



arranque, matrices calcográficas alteradas y trabajadas con electrólisis, esculturasseriadas, inteligencia artificial (IA) de cuerpos digitalizados mediante fotogrametría, procesos y técnicas de producción cerámica, instalaciones realizadas con teselas serigrafia-das, vídeo instalaciones pictóricas, máquinas de dibujar, intervenciones realizadas con cinta de señalización adhesiva, grabados tridimensionales que aportaban volumen a una técnica tradicionalmente bidimensional o estampaciones monumentales, por citar algunos de los materiales y procesos novedosos asociados a la gráfica contemporánea que era posible contemplar en las exposiciones asociadas al proyecto.

Un ecosistema artístico, plural, ambicioso y valiente, que pone de manifiesto la capacidad de la creación gráfica para complementarse con otras disciplinas y lenguajes, ofreciendo formatos e innovaciones susceptibles de revivir

el interés, no sólo del mundo del arte, sino del público en general. Igualmente me ha parecido enormemente estimulante la interacción entre tradición e innovación, entre múltiple y ejemplar único, perceptible en varios de los proyectos. La simbiosis de procesos ancestrales como el grabado, una técnica consistente en la impresión de una imagen sobre un soporte a través de una matriz, y su evolución y adaptación a las nuevas tecnologías y tendencias, enriqueciendo diálogos de todo tipo que, y aquí reside lo sustancial, promueven la vigencia de las técnicas de estampación como una disciplina y un medio de expresión en consonancia con el amplio espectro de comportamientos artísticos contemporáneos.

Por otro lado, debemos tener presente el carácter democrático del múltiple, una obra de arte que se produce en varias copias idénticas, en donde cada una es única, permitiendo a un público más amplio acceder a ellas.

## A CONQUISTA DO ESPAÇO DO MÚLTIPLE AO COMPLEXO

A **multiplicidade** expõe dentro do âmbito gráfico como o maior reto conceptual ata o momento. O acto de multiplicar traduzese como unha **reproductibilidade complexa** que transcende cara a **conquista do espaço**. Unha gráfica total e simbiote que permite colonizar o lugar, reformulando desde a súa definición, o propio espaço, desde o múltiple ao complexo.

O 'multiple-site' non só invade e adaptacióne ao espaço expositivo senón que amplía a súa colonización do interior ao exterior, do privado ao público, do individual ao social, da teoría á práctica.





Desde Goya, el cual utilizaba el grabado para escrutar de manera incisiva a la sociedad de su tiempo, el múltiple ha ejercido su vocación democratizadora, permitiendo no solo una mayor libertad de acción a muchos artistas –que han creado obras múltiples para ser exhibidas en galerías, ferias especializadas y espacios culturales de carácter alternativo– sino también la posibilidad de que el arte llegue a un mayor número de personas interesadas en el coleccionismo.

Complementariamente a la experimentación e innovación metodológica en cuestión de materia gráfica, los y las artistas que forman parte de *El múltiple que ocupa el espacio* nos hacen partícipes de sus preocupaciones intelectuales, demostrando que el arte no solo está atento a todo cuanto acontece en el ámbito cultural, social o político, sino que continúa siendo una valiosa herramienta de comunicación,

sensibilización y transformación social. Un proyecto expositivo también debería ser eso, un instrumento que nos permita reflexionar y encontrar significados sobre nosotros mismos y el mundo que nos rodea.

En este sentido, las motivaciones que compartimos con los y las artistas participantes en *El múltiple que ocupa el espacio* son de nuevo "múltiples", y dado que resulta imposible unificar sus disquisiciones intelectuales en un bloque común –puesto que son cuarenta y tres– resumiré algunas que toman en consideración el trasfondo del espacio cultural y social que habitamos. Problemáticas relacionadas con la construcción y preservación de nuestra identidad, presentes en las complejas serigrafías de Ángel Massip o en la colosal estampación por arranque de Patricia Gómez y María Jesús González, autoras de una serie cuyo objetivo es rescatar la memoria y la historia de



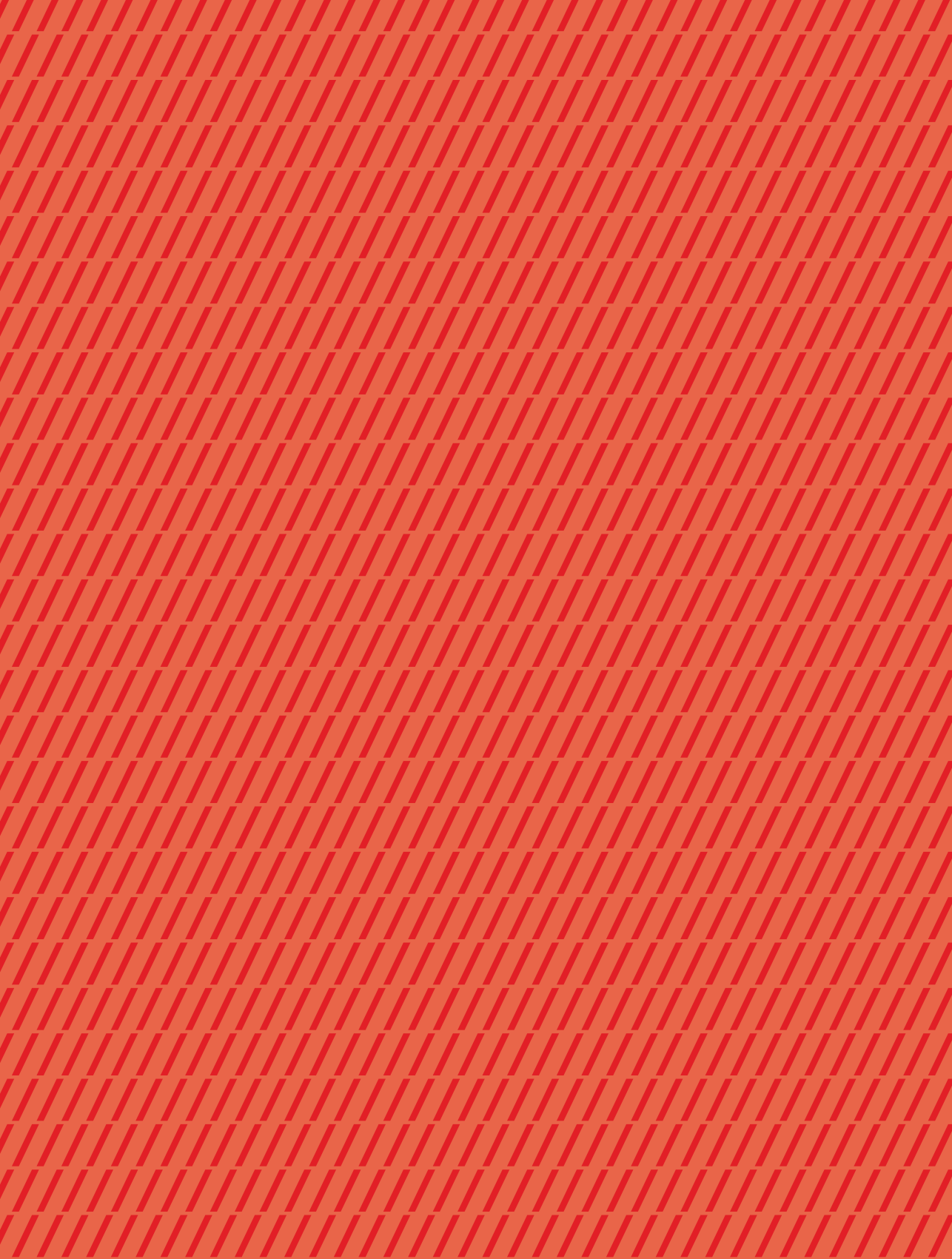


lugares condenados a desaparecer a través del registro físico del lugar; las cuestiones de carácter medio ambiental afloran en los trabajos de Rubén Tortosa y Esther Pizarro; la relación entre arte y ciencia está presente en las esculturas seriadas de Elena Jiménez o en la instalación mecanizada de Antía Iglesias; los avances tecnológicos o la incursión apabullante de la inteligencia artificial subyacen en los trabajos de Inma Femenía, Ana Soler o Solimán López; no faltan los diálogos propios del ámbito de la filosofía en Juan M. Moro, Altea Grau o Javier Pividal; las cuestiones inherentes al valor del arte, las cuales continúan muy presentes en el discurso de muchos artistas contemporáneos, se transforman en pinceladas múltiples en el trampantojo mural de Almudena Fernández Fariña; y por último, la siempre compleja cuestión de la interrelación entre disciplinas,

algo que la actualidad ha conseguido aplacar, pero que en un pasado no muy lejano, penalizaba a quienes se salían del orden establecido. ¿Puede un conjunto de impresiones risográficas transformarse en una instalación tridimensional y expansiva? La respuesta es sí, como bien muestran los pasajes desplegados de Anne Heyvaert.

En conclusión, *El múltiple que ocupa el espacio* ha ocupado también nuestro espacio imaginativo y de reflexión a través de la narración de perspectivas y realidades diversas. No todos los proyectos expositivos lo consiguen, pues la fórmula parece sencilla, pero no lo es: cuidar de manera exquisita la selección –paritaria– de los y las artistas, la calidad de las propuestas e idear un proyecto que cumpla las expectativas para comunicar, sensibilizar y transformar el entendimiento del arte.

1. En referencia a la escultura de un enano "gigante" –valga la redundancia– que, sin consenso alguno, el Concello de Pontevedra instaló en el jardín de la fachada principal del edificio y cuya imagen aparece asociada a la Facultad en algunos de los buscadores más utilizados en Internet, como por ejemplo Google.



//////// EL  
MÚLTIPLE  
QUE  
////////  
OCUPA  
EL ESPACIO  
////////

**\_moe**  
investigación y creación



# El múltiple que ocupa el espacio. Derivas y transiciones de la gráfica contemporánea hacia la complejidad



Ana Soler

*Artista y PDI. Directora de dx5 Digital & Graphic Art Research. Universidade de Vigo*

Vanessa Gallardo

*Artista y PDI. Universidad de Salamanca.*

*Miembro del GIR ITACA (Investigación y Transferencia en Arte y Cultura Audiovisual), USAL*

Actualmente las fronteras del arte se han borrado como resultado del triunfo de las teorías del pensamiento complejo. Así mismo, la incorporación de nuevos procesos tecnológicos han propiciado que los artistas posicionen sus creaciones en territorios de interferencia.

Las propuestas formales, técnicas y conceptuales, antes unitarias del arte en general, y en la gráfica, en particular, han sido reformuladas en favor de una mirada que puede producirse a partir del propio proceso de *multiplicación* y *multiplexación*. Lo gráfico, tal como los entendemos hoy, se nos devuelve híbrido y complejo cuando se instala en el espacio. Este desplazamiento de la huella hacia la colonización del lugar más allá de sus márgenes, provoca nuevas preguntas e induce algunas respuestas en relación a la idea de matriz generadora de múltiples. El múltiple que ocupa el espacio, pone el énfasis en esa mirada interferida que en el siglo XXI entendemos, se

transforma en algo mucho más poliédrico, tanto a nivel teórico como práctico, transitando su propia esencia en un bucle invasivo mutante que coloniza los límites de las definiciones mismas.

Como es sabido la ocupación del espacio supuso un punto de inflexión en la manera de concebir el arte, se dejaban atrás las referencias técnicas y el espacio no era un mero soporte en el que "colgar" sino que se convertía en un medio activo donde el espectador se introducía para experimentar la pieza de un modo más inmersivo. La visión se expande 365° y el entorno se devuelve versátil, ya El Lissitzky en 1926 y el arquitecto austriaco Herbert Bayer en 1935 promulgaron una idea de espacialidad total en sus estudios. Esta trasgresión supuso la concepción de un espacio sin límites creativos que ha llevado a conjugar piezas elaboradas a partir de una simbiotopía interdisciplinar que da rienda suelta a todo un universo creativo de interrelaciones procesuales, visuales y filosóficas<sup>2</sup>.



Andrée-Anne Dupuis Bourret. *La machine paysage*, 2018. Papeles serigrafiados y materiales mixtos, dimensiones variables. Caravansérai, Rimouski.

Partiendo de este contexto, el objetivo del proyecto es reflexionar sobre cómo la clásica bidimensionalidad de la gráfica ha avanzado hacia la búsqueda de una experiencia artística más profunda e inmersiva, muy distinta a como la conocíamos hasta ahora. En este proceso descubriremos cómo ha evolucionado el *arte múltiple* desde la tradicional impresión bidimensional sobre papel, hacia el objeto escultórico y, por extensión su instalación en el espacio. Partiremos de ese lugar habitado e impreso que coloniza el espacio tridimensional para sumar a la tercera dimensión otro tipo de elementos que serán definitorios para la comprensión de la nueva realidad múltiple: el factor de percepción de la experiencia de la obra se concibe como un todo complejo.

## La reproducción como excusa

El arte múltiple, por su intrínseco carácter reproducible, a menudo vio asociada su faceta creativa a una función divulgativa. Este aspecto fue el principal motivo de rechazo en el ámbito artístico, del mal denominado "grabado", viendo relegada su situación en el panorama creativo a una simple técnica auxiliar al servicio de otras, cuando no, a pura artesanía. Pareciera que la capacidad de la potencial reproducción y multiplicación sustrae todo aura a la obra. Actualmente esta concepción de la estampa que nació restringida asociada a lo técnico, ha suscitado un cambio sustancial en la concepción del arte gráfico como un medio mutable. En este proyecto



Lisa Sigal. *Home Court Crawl/Blights Out*, 2012. Instalación pictórica. Intervención arquitectónica temporal en cuatro barrios de Nueva Orleans.

pretendemos mostrar cómo en el arte múltiple planea un nuevo paradigma en la gráfica y de lo que hemos dado en llamar su campo expandido. La obra gráfica y el pensamiento múltiple se dilatan hacia otras disciplinas gracias a la versatilidad de sus cualidades. Este cambio vertiginoso que se ha acelerado en las últimas décadas y se manifiesta claramente como la evolución natural del medio múltiple. Avanza, desde sus orígenes cuando se concebía como mero soporte divulgador, hasta la actual faceta interdisciplinar que puebla nuestra contemporaneidad. Pese a que inicialmente fue expresamente su cualidad reproducible y múltiple quien la relegó a una falta de notoriedad en el panorama artístico con mayúsculas, es hoy, esta misma cualidad, la premisa utilizada por artistas e investigadores para desarrollar sus discursos al abrigo de una nueva idea de arte gráfico que la ensalza como uno de los medios con mayor potencial de crecimiento y desarrollo. Todas estas reflexiones y propuestas de investigación, así como la incorporación de las tecnologías de la información, han dado como resultado la introducción de otras vías de producción que han redefinido y reapropiado, entre otros, los conceptos clásicos de gráfica, matriz, estampa, original o múltiple.

## Ser y sentirse múltiple

Esta necesidad de cuestionarse el medio y querer transmitir el mensaje o el código de la obra con una poética y sensibilidad determinada, a partir de lo múltiple, ha generado, en palabras de Marchán Fiz, la consabida "promiscuidad y ruptura de los géneros artísticos tradicionales"<sup>3</sup>. Así, el discurso gráfico se articula actualmente desde ese "espacio intermedio" cuya visión sitúa la mirada del artista en un "sentirse

múltiple". Con esta idea nos referimos al acto de producir y concebir la obra desde la esencia de la multiplicidad, poniendo el foco en el propio proceso de crear y conceptualizar desde lo más profundo de la idea de gráfica y los sistemas generativos.

Producir es engendrar, originar y crear un proceso. En contraposición, reproducir es volver a producir desde la creación de múltiples originales que conforman una obra única total. Esta obra, no necesariamente bidimensional, es el lugar en la que albergar cualquier acto creativo ejecutado desde ese pensamiento heterogéneo múltiple. Estamos hablando de lo que llamamos ser y sentirse múltiple; hablamos de interconexión, de interdependencia, al fin y al cabo de complejidad. Con esta actitud hemos observado cómo la obra de numerosos artistas se abre al campo creativo y experimental dentro del contexto de los procesos reproducibles, pasando de lo bidimensional a lo espacial, lo inmersivo y lo experiencial.

El proyecto *El múltiple que ocupa el espacio*, pretende reflejar de ese sentir que permite expandir la estampa y concebirla en su máxima expresión. Las estampas que aquí vemos habitan el espacio, lo raptan, lo transforman, lo inutilizan, lo subvierten o lo interfieren. Estamos, por tanto, ante un arte múltiple que va más allá de lo que fue, matrices que no generan o reproducen, sino que producen piezas o proyectos totales basados en la heterogeneidad y la pluralidad que nos permiten los propios procesos gráficos.

John Berger afirmaba que los medios de reproducción hicieron romper el sistema del arte tal y como lo conocimos<sup>4</sup>, y nuestro modo de ver la gráfica nos permite desacralizar la tradición del grabado en pos de un arte múltiple que



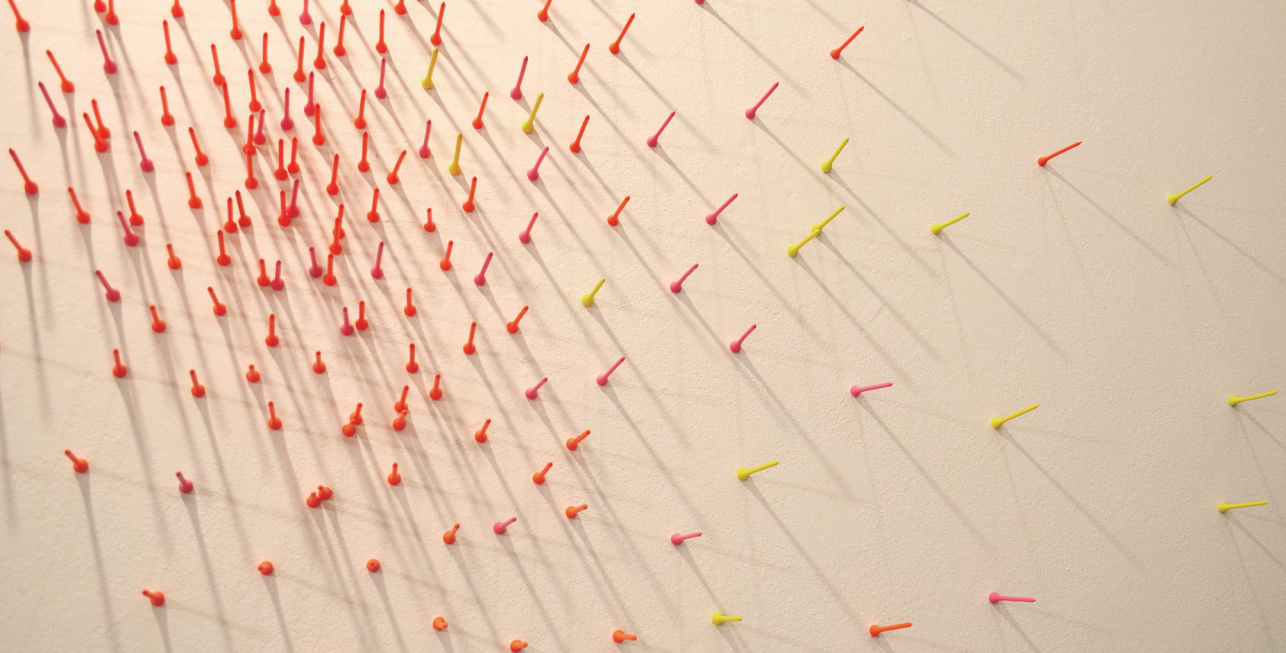
Regina Silveira. *Abyssal*, 2010. Vinilos adhesivos, paredes pintadas y filtros de luz.  
Atlas Sztuki, Lodz, Polonia.

se nos devuelve más totalizador que nunca. Podemos decir que la estampa tal y como la concebíamos ha muerto, se ha transfigurado en una estampa viva, mutante e híbrida que se fusiona con la pintura, la escultura, la fotografía, el vídeo, pero sobre todo con la instalación y su ocupación en el espacio tanto físico como virtual. Queremos integrar y reflexionar, también, sobre la idea de reproducción en la inmensidad de Internet, a través de los códigos que se repiten y guardan en ese gran ojo/matrix invisible que almacena, tiempo y espacio.

## Regenerando el tejido gráfico

Partiendo de esta premisa, trazamos en este proyecto el abandono del cómodo emplazamiento gráfico, para trasladar y situar el arte múltiple al definitivo y complejo paradigma de hoy. Es nuestro interés aportar nuevas lecturas, conceptos e ideas, cuyo

objetivo sea replantearnos el sistema establecido, para posicionar al arte múltiple en el terreno del ahora. Un ahora y un futuro que ineludiblemente, debe estar basado en la contemporaneidad del individuo e insertado en la sociedad del siglo XXI. Abramos nuestra mente a una etapa acorde a nuestra época, donde lo reproducible sea una de las opciones más coherentes e interesantes para obtener una pieza de arte más completa y total. Habitemos los terrenos que nos brinda el arte de hoy sin olvidar los cimientos pasados, manteniéndolos paralelos e interconectados, sin interferir en el objetivo que nos ocupa, que es mostrar una visión transdisciplinar de la gráfica que refleja la heterogeneidad social del nuestro tiempo. Este acto implica ser, sentir y entender en profundidad un proceso originalmente múltiple y complejo, donde la transmisión de las semejanzas inversas y su poder multiplicador, trascienden los soportes y los formatos, del papel al espacio. Así pues,



Vanessa Gallardo, Detalle *Puntales de luz* de la serie "Centrífuga", 2020. Soportes de golf, madera y serigrafía.

lo unívoco en la gráfica ha quedado atrás, esta se expande y evoluciona igual que lo hace el arte y la sociedad. Vemos en este hecho como los útiles propios de la gráfica se transfieren a nuevos territorios, para mostrarlos desde otra sensibilidad y con una esencia más metafórica, conceptual y filosófica que técnica o física. El nuevo concepto de huella se expone desnudo, sin tinta y sin papel, sin reservas; en definitiva, sin límites, mostrando una nueva gráfica, más transversal.

Afirmamos con rotundidad que la idea de matriz se ve hoy con unos ojos distintos y se toca de un modo diferente. El medio múltiple se hidrata y regenera, absorbe y desecha lo que quiere de cada disciplina para incluirlo en su lenguaje. Nos permite navegar en un universo gráfico del que ahora quizás sólo veamos una pequeña constelación y del que aún nos queda mucho por descubrir. Estamos produciendo, entre todos los amantes de lo múltiple, otro tipo de gráfica que se apoya en sus cualidades más versátiles e intrínsecas. Desde nuestro punto de vista

hace tiempo que se han superado los formatos, los soportes, los tecnicismos y, aunque hoy no sean estos los únicos precedentes para hablar de un nuevo arte múltiple, sí son algunos de los orígenes que han hecho sobrepasar las fronteras. Quizás, la clave en el proceso de búsqueda de esta nueva gráfica que ocupa el espacio sea mantener viva su esencia desde su carácter multiplicador original y desde la variabilidad de la idea de matriz y sus nuevos planteamientos intangibles<sup>5</sup>.

Igualmente proponemos crear una base cimentadora para la gráfica mediante el entendimiento expandido en relación con la unión de contrarios como transmisor de semejanzas inversas del significado más amplio del concepto de repetición y transformación, insertada en una estética y filosofía de complejidad. Son estos conceptos y acciones las que se repiten a la hora de realizar una instalación artística y las que nos han hecho plantear la vinculación de ambas disciplinas en este proyecto.

## Nuevos mundos, nueva gráfica, nuevas experiencias

Como sabemos, el mundo ha cambiado y nosotros con él, así mismo la gráfica también lo ha hecho. Se dibujan nuevos mapas *on time* debajo de nuestros pies, es nuestro deber como investigadores-creadores, proponer nuevos sistemas cartográficos para entender lo que acontece y transferirlo a la sociedad.

Hacer gráfica hoy es asumir el importante hecho antropológico y la responsabilidad que conlleva la "creación de huellas" como medio de expresión múltiple y comunicación. Es decir, supone entender en profundidad el hecho de "grabar" como experiencia artística vital y compleja que alude al concepto de memoria y nos permite percibir una acción más profunda.

Lo importante para nosotros, a nivel filosófico, es comprender cómo la esencia de los aspectos que han definido tradicionalmente el mundo gráfico, siguen vivos pero de una forma diferente. Queremos poner en valor esa importante historia que lleva el "grabado" a sus espaldas en el pasado, para otorgarle a la gráfica de hoy ese poder antropológico y atemporal pero redefinido en la era de la reproductibilidad y la información. Hoy la gráfica deviene más múltiple que nunca en su concepto, en su exposición, percepción y en su morfología.

Este tránsito se sitúa entre el pasado, el presente y el futuro y se plantea en un viaje que ilustra un desplazamiento desde el exterior hacia el interior de la propia obra. Hemos pasado de hacer, ver y exponer la obra múltiple, a vivir, habitar, convivir en la pieza. El ser y



Andrée-Anne Dupuis Bourret. Detalle de *L'actualité des journaux pastel*, 2020. Periódicos serigráficos, materiales varios. Centre d'exposition du Vieux-Presbytère, Saint-Bruno de Montarville.

sentir múltiple nos ha trasladado al corazón de la obra múltiple invitándonos a formar parte de esta nueva "matriz". Aprendiendo por repetición, la percepción está condicionada por el aprendizaje o por experiencias de conocimiento previas. En este sentido situamos un tipo de instalaciones donde el exceso es el protagonista, lo múltiple (lo multiplicado o multiplicable) es el punto de origen y el destino final y donde el mensaje se intensifica gracias a la multiplexación. El múltiple, desbordado, dibuja una invasión que sobrepasa los propios límites del concepto. Estamos delante de un caos organizado que abrumba y comunica por su propio carácter múltiple y que al mismo tiempo se expresa desde su unicidad sistémica. Una estética de la acumulación y aparente desorden que muestra la complejidad de todo un sistema de elementos interrelacionados que establece un diálogo común desde el concepto y la práctica contemporánea del múltiple generativo.

## El medio múltiple y la instalación. Experiencia global

Son sus cualidades de versatilidad y reproductibilidad, así como su capacidad de simbiosis con otras disciplinas artísticas, las que han posibilitado que la gráfica encuentre la contemporaneidad en el género de la instalación, el lugar perfecto para alumbrar una nueva concepción de estampa que se extiende en el espacio, traspasando y difuminando los confines entre disciplinas; fusionando obra gráfica e instalación en un nuevo medio y revelando que el arte contemporáneo es hoy más múltiple que nunca. Lejos de crear fisuras y barreras, estas más bien desaparecen en pos de un arte total y sin límites.

La aplicación de lo múltiple a la instalación propone una percepción de la obra de arte que se encuentra directamente relacionada con el valor de la experiencia desde un punto de vista



Lara Favaretto. *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, 2018. 4000 kilogramos de confeti, comprimidos en 10 cubos de 90 x 90 x 90 cm. Museo Voorlinden, 2022.

global. El sujeto pasa a habitar el interior de la obra múltiple para formar parte de ella como protagonista activo y desde esa perspectiva privilegiada, entender su complejidad. Así pues creemos que, esta "conquista del espacio" ha devuelto al arte múltiple a los circuitos artísticos más alternativos, posicionando al contexto del lugar, como protagonista de lo múltiple y por ello ampliando la mirada y el campo de la gráfica.

De lo dual hemos pasado a lo múltiple y de lo múltiple a lo complejo: pensamiento y producción. Este salto cuantitativo hacia la comprensión de lo complejo, a partir de las teorías desarrolladas por Morin y Najmanovich, nos lleva a ver el mundo (y el mundo de la gráfica) desde una dimensión filosófica distinta. Parafraseando a Jesús Pastor, no sabemos si la gráfica ha explotado o implosionado, pero tenemos la certeza de que ha mutado a otros interesantes territorios por descubrir. La gráfica contemporánea hoy, se expande definitivamente a otros universos, y nunca más podrá ser mirada

desde la perspectiva tradicional. Una vez que lo ves no puedes dejar de verlo, y nosotros, desde hace años, lo vemos claro: el espacio actual de la gráfica es un sistema heterogéneo y líquido, que se expande en la contemporaneidad como reflejo de lo que el ser humano es en el siglo XXI.

## La repetición es el mensaje

Como se deriva de la argumentación que venimos defendiendo a lo largo de los años y en concreto en este proyecto, desde nuestro punto de vista, uno de los recursos más utilizados en el arte contemporáneo en general y particularmente en la instalación, es la reproducción, la seriación y la multiplicación. Existe una interrelación y conexión directa de esto con la práctica procesual del arte gráfico y su potencial multiplicador. Hoy más que nunca, la expansión de la gráfica hacia este terreno instalativo, apoya una de las hipótesis basales de este proyecto; el arte contemporáneo es múltiple.



John Hitchcock. *More Than a Thousand*, 2004. Se realizó una edición de más de 1000 copias el 5 de noviembre de 2004. Macalester College, St Paul, Minnesota.



Andrée-Anne Dupuis Bourret. *Les Structures Cristalloïdes*, 2015. Instalación realizada en colaboración con ciudadanos de la ciudad de Joliette para la inauguración del nuevo museo, papeles impresos en *offset*, alfileres, cinta adhesiva de doble cara, pegatinas. Musée d' Art de Joliette, Quebec, Canadá.

Como es sabido, tras la irrupción del *readymade* en la historia del arte, la reiterada insistencia de la reproducción, inunda las galerías y los museos por todo el mundo. Quizás como negación de la unicidad greenberiana, lo múltiple se ha convertido en un elemento indispensable del que disponemos los artistas para entender y comunicar la realidad contemporánea del ser humano. Esta tendencia existente en el panorama artístico actual de creación de instalaciones caracterizadas por el uso del recurso de la reproducción y la seriación como protagonista, tiene como consecuencia un giro paralelo en el mundo de la gestión expositiva del arte. Así pues, *El múltiple que ocupa el espacio*, pretende evidenciar dicho cambio de paradigma en torno a la concepción y la versatilidad del espacio ya sea público, privado o virtual.

### La adaptación al espacio. Singularidad en la multiplicidad

De este modo, la obra se adapta como un elástico a los distintos espacios a través de la multiplicación. Los proyectos, *site specific*, que se diseñan en espacios expositivos concretos, se amoldan a los lugares gracias a dicha idea de módulo, a la división de las partes, a la repetición. Con esta adaptación el mensaje se refuerza gracias a la fragmentación y a la reiteración. Es en este potencial recurso reproductivo que la gráfica otorga a la instalación, donde lo singular múltiple funciona como un fractal autogenerativo, convirtiéndose en un virus invasivo que redobla al infinito su significado. Podríamos afirmar que la pieza no requiere de unas dimensiones ni de un espacio concretos, sino que se adapta,

se estira y construye sus dinámicas espaciales en bucle colonizando determinada área de intervención. La relación con el lugar a intervenir se sitúa en otro plano más aleatorio, puesto que la obra impone sus propios y difuminados límites de actuación. O, podríamos pensarlo justo al revés, es el espacio mismo el que dibuja y redimensiona la obra gracias a la posibilidad de fragmentación de lo múltiple. En este tipo de instalaciones, cuya creación nace del potencial generativo de una matriz, están presentes conceptos aparentemente antagónicos como unicidad en la diversidad, o la singularidad en la multiplicidad. Estos conceptos derivados de una gráfica tradicional son reformulados e interpretados por la nueva filosofía de lo múltiple en interacción con el pensamiento y las estéticas de la complejidad. De este modo, si relacionamos el modelo de instalación de origen múltiple con un fractal, entendido este como un objeto geométrico cuya estructura básica, fragmentada o aparentemente irregular, se repite a diferentes escalas, podemos llegar a afirmar que, dichas obras artísticas conectan con un interesante equilibrio entre la parte y el todo que les confiere su característico gran poder comunicador. Lo mutante y/o mutable va creciendo para transformarse desde su identidad múltiple en su propia esencia. Muchas estructuras naturales son de tipo fractal. Es interesante pensar que la evolución natural de la estampa hacia las tres dimensiones autogenerativas se puede estar organizando conceptualmente en base a este sistema de relaciones e interconexiones. Hablamos de modelos que se repiten para potenciar un sistema dinámico de auto creación que se adapta al espacio expositivo para prosperar. Por otro lado, esta dinámica de autogeneración adaptativa consta de ciclos en los que,

partiendo de una realidad establecida simple, establecen propuestas creativas nuevas más enmarañadas. Estos ciclos se conectan con otros que forman parte del desarrollo de la dinámica de un gran ciclo creativo superior. Todo está conectado: lo grande-lo pequeño, lo visible-lo invisible, lo positivo-lo negativo, la vida-la muerte, la parte-el todo, etc.

Estas evoluciones dinámicas de creación en 3D, de invasión del espacio expositivo por ciclos víricos, presentan las similitudes propias de los sistemas caóticos, por lo que nos alejamos en este sentido de la tradicional dicotómica binaria de la reproducción en cuanto a copia y doble. Es un caos organizado con un origen común que se mueve a través del tiempo y el espacio, gracias a la repetición y la transformación, para encontrar su propia identidad. Una realidad dinámica que forma parte, en definitiva un bucle adaptativo complejo, sistemático y relacional, que se vincula directamente con las problemáticas del ser humano como un ser social e interconectado<sup>6</sup>.

En definitiva, concluimos que a través de este proyecto, se evidencia el cambio de paradigma de la gráfica de campo expandido, en la que hemos pasado de generar estampas planas a estampas que habitan. Esto provoca, entre otras consecuencias, una interferencia de lo gráfico con el arte contemporáneo en general y con la instalación en particular y cuya conexión parte de la multiplicidad. Por tanto, el arte múltiple por tanto se nos devuelve como un género nido que acoge disciplinas obteniendo como resultado, ya no sólo una gráfica de campo expandido, sino un arte múltiple total, un compendio de plurigrafías que se desarrollan al calor de los principios filosóficos de la gráfica contemporánea y la complejidad.



Ana Soler, *Proyecciones de sombras luminosas. Trazando la complejidad*, 2022. Metacrilato ensamblado y suspendido y cordón elástico blanco redondo 3 mm. Escultura colgante / Instalación. Dimensiones variables. Espai Bigueta, Alicante, España.

2. Gallardo, V. *La estampa que habita el espacio. Arte múltiple e instalación. Recorriendo los límites de la gráfica contemporánea*, 2015. Pp. 208-209.
3. Marchán Fiz, S. *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. P. 142.
4. Soler, A. en AA.VV. *La matriz intangible*. Grupo de investigación dx5, 2010.
5. Berger, J. *Modos de ver*, 2016.
6. Soler, A. y Gallardo, V. "The Multiple that Occupies Space Expanded Field Graphics", 2023, <https://doi.org/10.54632/22.7.IMPJ1>

## BIBLIOGRAFÍA

- GALLARDO, V. (2015). *La estampa que habita el espacio. Arte múltiple e instalación. Recorriendo los límites de la gráfica contemporánea*, Universidad Politécnica de València.
- MARCHÁN FIZ, S. (2009). *Del arte objetual al arte de concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Madrid: Akal.
- SOLER, A. en AA.VV. (2010). *La matriz intangible*. Grupo de investigación dx5, Universidade de Vigo.
- BERGER, J. (2016). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SOLER, A. y GALLARDO, V. (2023). "The Multiple that Occupies Space Expanded Field Graphics". *Impact Print-making Journal*, (1), 25.



2

//////////  
\_simbiosis  
exposición

# Simbiosis entre la gráfica contemporánea y la instalación



Vanessa Gallardo

*Artista y PDI. Universidad de Salamanca.*

*Miembro del GIR ITACA (Investigación y Transferencia en Arte y Cultura Audiovisual), USAL*

En la propuesta expositiva *Simbiosis* nos sumergimos en el universo de la gráfica de campo expandido donde, los artistas seleccionados ocupan el espacio de la sala con diferentes tipos de obras, trabajando desde la multiplexación, desde la repetición, la transformación y la idea de una matriz generadora. múltiples originales. Aquí la repetición implica no sólo reproducción, sino también producción y la transformación continua que coloniza el espacio de la instalación. En *Simbiosis*, esta complejidad de lo múltiple que habita el espacio de la instalación, nos muestra visualmente, entre otras apreciaciones, el concepto de serie como algo vivo, mutante, global, donde la idea de edición y número se entrelazan con la vida para crear una red. de infinitas posibilidades. Una formulación expositiva que pretende ilustrar el modelo de complejidad sistémica de la sociedad actual, que puede relacionarse con el arte desde los modelos temporales que exhibe la física cuántica, desde las dinámicas fractales naturales autogeneradas o desde la influencia de las

nuevas tecnologías en la información y La sociedad de la comunicación en las redes contemporáneas.

Dentro de este espacio de lo posible, *Simbiosis* también explora la noción de huella tanto en su forma física como digital y conceptual. Observamos cómo la matriz física deja una huella tangible, mientras que la matriz digital se despliega en un ámbito intangible pero igualmente influyente. Los opuestos, como lo positivo y lo negativo, conviven y se complementan generando una transmisión de similitudes inversas que amplían las fronteras de lo concebible como un original múltiple. En este contexto surgen conceptos como el doble investido, el doble desplegado y la imagen especular, mutaciones de manifestaciones de multiplicación y que nos invitan, a través de determinadas obras, a la reflexión.

Por otro lado, el espacio de lo invisible en lo múltiple revela el gran potencial latente que poseía la idea original impresa. La fragmentación descompone el



# simbiosis

08/05/2024  
30/06/2024

- Alfonso Grau
- Amo Soto Santa
- Angel Mancos
- Annie Hayward
- Anna Lopez
- Carlota Orr
- Elena Alvarez
- Esther Pizarro
- Franz Koenig
- Javier Pineda
- Jose Antonio Santiago Iglesias
- Juan Lopez
- Miguel Lopez
- Mario Sotomayor
- Pablo Romero
- Patricia Gomez y M. Jesus Gonzalez
- Rita de Sousa Gaspar
- Ruben Torres
- Sara Coleman
- Silvia
- Vanesa Gallardo
- Victor Solano



todo en partes, desafiando nuestra percepción de unidad. En *Simbiosis* la frecuencia se convierte en mensaje, y la difusión y el consumo dan forma a nuestra comprensión del mundo que nos rodea. En este proceso, la memoria actúa como vínculo entre presencia y ausencia, tejiendo conexiones entre lo tangible y lo efímero.

En el espacio intermedio del proceso, el contacto y la distancia juegan un papel crucial en la dinámica de la creación. Los procesos intermedios se centran en la impermanencia, en la interdependencia de los estados y procesos gráficos, donde el procedimiento indirecto emerge como identidad

protagonista, revelando la imagen latente que yace en lo profundo de la superficie. Los soportes, tanto blandos como mutantes, exploran el equilibrio entre el vacío y la plenitud, desafiando nuestras percepciones convencionales de forma y materia. Es por ello que la exposición fue dividida en cuatro secciones conceptuales, que desarrollan progresivamente distintos aspectos de los temas anteriormente citados. Consideramos que esta subdivisión con expresa vocación pedagógica por parte del equipo curatorial, ayuda al espectador a entender la progresión tanto teórica como visual del concepto de la huella en el tiempo y en el espacio.

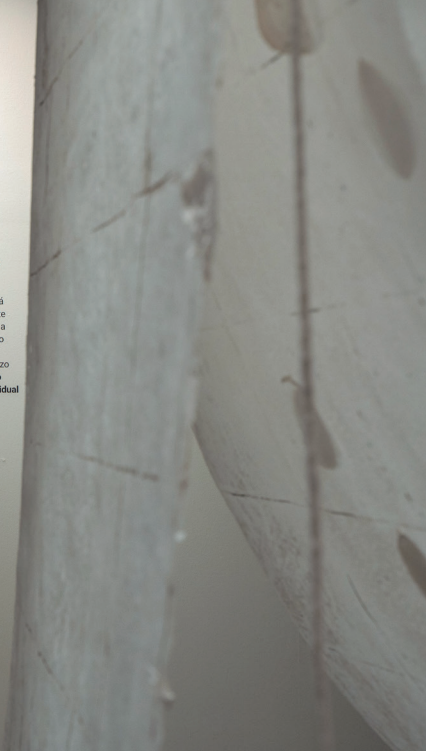






## A CONQUISTA DO ESPAÇO DO MULTIPLE AO COMPLEXO

A **multiplicidade** expõe dentro do âmbito gráfico como o maior reto conceptual até o momento. O acto de multiplicar traduz-se como unha **reproductibilidade complexa** que transcende cara á **conquista do espaço**. Unha gráfica total e simbiote que permite colonizar o lugar, reformulando desde a sua definição, o propio espaço, desde o múltiple ao complexo. O "multiple site" non só invade e adapta-se ao espaço expositivo senón que amplía a sua colonización **do interior ao exterior, do privado ao público, do individual ao social, da teoría a práctica.**

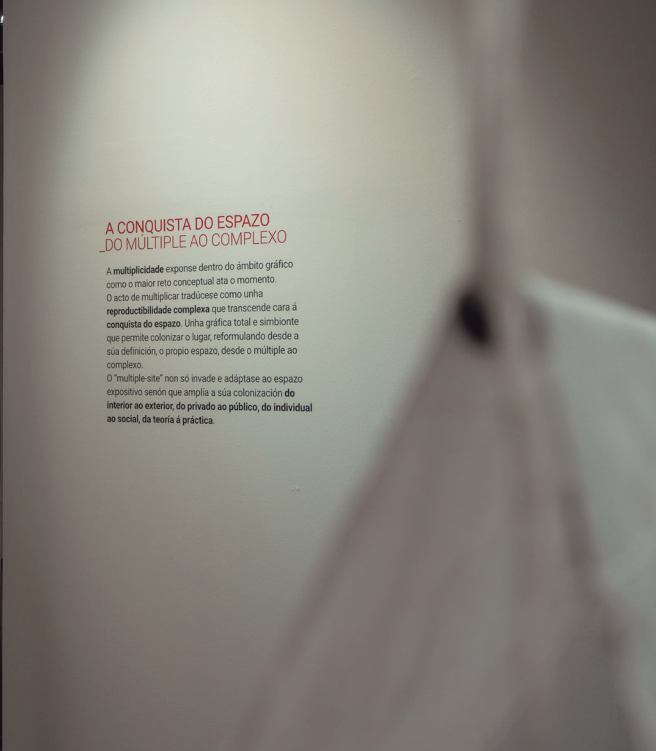






## A CONQUISTA DO ESPAÇO DO MÚLTIPLE AO COMPLEXO

A multiplicidade expõe dentro do âmbito gráfico como o maior reto conceptual ata o momento. O acto de multiplicar traduzese como unha **reproductibilidade complexa** que transcende cara á conquista do espaço. Unha gráfica total e simbionte que permite colonizar o lugar, reformulando desde a sua definição, o propio espaço, desde o múltiple ao complexo. O "multiple-site" non só invade e adaptese ao espaço expositivo senón que amplia a súa colonización do interior ao exterior, do privado ao público, do individual ao social, da teoría á práctica.



**EL ESPACIO DE LA HUELLA.**

DE LO ÚNICO A LO DUAL

////////////////////////////////////

Altea Grau

Pablo Barreiro

Patricia Gómez / M<sup>a</sup> Jesús González

Rita de Sousa Gaspar

La huella es una entidad física y conceptual que ha llevado a muchos artistas a crear lo que podemos llamar "impresiones híbridas". Esta necesidad de la huella como testigo fronterizo entre forma y contraforma, positivo y negativo, vacío y lleno, visible e invisible,

establece en el proceso creativo de la gráfica, la noción de complementariedad, abriendo a su vez la concepción de matriz e impresión. como un lugar de acción flexible y complejo. En este caso, la vocación de la huella es dejar huella ocupando el espacio.



## Altea Grau

**\_Claros del Bosque, 2024.**

*Instalación. Políptico, grabado calcográfico sobre cobre.*

*Triptico, grabado calcográfico sobre cobre y grafito. Planchas de cobre y aluminio.*

**\_Veredas, 2024.**

*Grabado calcográfico sobre cinc. 20 x 45 cm.*

**C**laros del Bosque es un proyecto en desarrollo que abre un diálogo con la obra y pensamiento de la filósofa María Zambrano. Esta instalación reflexiona sobre el concepto de "claro", en contraste con aquello que está oculto. Para Zambrano: "aquello oculto se hace ver en imágenes y destellos, que han de ser recogidos en unidad por la huella originaria". El claro del bosque es un centro en el que no siempre es posible entrar, y esta obra propone conectar ideas, maneras de interpretar aquello que vemos. El claro no debe ser entendido como espacio despejado sino que ha de ser puesto en conexión con el bosque espeso e impenetrable en el que se produce un espacio abierto.

Este espacio claro, donde entra la luz no debe confundirse en modo alguno con lo simplemente abierto, porque está inmerso en lo profundo. En la espesura del bosque la luz del claro es opaca, la luz no llega nunca a desvelar el claro. Esta idea se materializa en forma de instalación, a través de grabados de gran formato que utilizan la repetición, el eco y el pliegue; así como con el uso de luz directa y matrices calcográficas. Estas últimas han sido alteradas y trabajadas con electrólisis, para permitir el traspaso de metales entre aluminio y cobre, que reflejan lo claro y espeso, y las conexiones que existen entre los elementos del bosque.

Altea Grau es una artista e investigadora que vive y trabaja en Londres. Su obra artística explora las confluencias entre diferentes lenguajes poéticos. A través de ideas ligadas íntimamente al concepto de libro, como la dualidad, el eco, el reflejo y la noción de pliego, la artista desarrolla un discurso propio donde la noción de página se extiende convirtiéndose en un espacio expandido. Altea explora el significado que surge de nuestra interacción con un lenguaje que puede ser visual, espacial o material evocando connotaciones y sensaciones asociadas con el formato dual de las obras. Un espacio donde la materialidad de la imagen, el texto, la tinta y el papel coexisten, desafiando y desenmascarando los procesos comunicativos convencionales.

Grau exhibe su obra internacionalmente, y su trabajo ha sido adquirido por diferentes instituciones como la Tate and Chelsea Special Collection, V&A Library Londres, Colección DKV, Colección Harold Berg, la Generalitat Valenciana y la Diputació de Castelló. Altea Grau es Doctora en Bellas Artes por la Chelsea School of Art (UAL, Londres) y actualmente combina su práctica artística con la docencia de Bellas Artes en la Slade School of Fine Art y en Goldsmiths University.



## Pablo Barreiro //////////////////////////////////////

*\_S/T, de la serie "La condición de la forma", 2021.*

*Escayola, engobe cerámico.*

*60 x 51 x 9 cm.*

Esta obra pertenece a la serie "La condición de la forma" que nace de la investigación de los procesos y técnicas de reproducción cerámica. Trabajo con formas cotidianas, arquetípicas y tradicionales e investigo la poética de su reproducibilidad.

En este caso particular, esta pieza representa los moldes de un elemento arquitectónico; fuste estriado de una columna compostelana. Se muestra de forma dislocada, donde se perciben las formas cóncava y convexa de la reproducción.

Expongo regularmente en la Galería Nordés (Santiago de Compostela) y en la Galería Nono (Lisboa). Con exposiciones colectivas en museos como el CGAC\_Santiago de Compostela, MARCO\_Vigo, Museo da Cidade\_Lisboa o Patio Herreriano\_Valladolid. Últimamente participo en ferias de arte como Arco\_Madrid, ARCO\_Lisboa, JustMAD, JustLX.

Fui seleccionado para desarrollar diferentes procesos de proyectos en residencias artísticas como Residencias MAC (A Coruña), Nuove\_Residency Bassano del Grappa (Italia), Arco-Lisboa (Portugal) o Bliida-Metz (Francia). Con obra en colecciones del CGAC, DKV, Luis Sirvent, Diputación Provincial de A Coruña, Diputación Provincial de Pontevedra, Residencia Nuove...



## Patricia Gómez / M<sup>a</sup> Jesús González //

**\_Galería IV.I. Proyecto para cárcel abandonada, 2008.**

Arranque mural sobre tela negra.

280 x 900 cm.

Desde el año 2002 trabajamos desarrollando una serie de proyectos que tratan de rescatar la memoria de lugares inmersos en procesos de desaparición o abandono. A través de la intervención en el interior de edificios deshabitados llevamos a cabo un trabajo de estampación por arranque de grandes superficies murales, con el objetivo de extraer un registro material de su estado, y generar, en último término, un archivo físico y documental que permita conservar la memoria y la historia de lugares que van a dejar de existir. La estampación por arranque es el procedimiento que nos permite transferir la materia de la que está hecha la superficie mural a un nuevo soporte de tela, con lo cual, se obtiene un registro visual y físico del estado actual de los muros, convirtiéndose en un testimonio arqueológico y un documento directo a escala real. *Proyecto para cárcel abandonada* se llevó a cabo entre 2008 y 2010, en la antigua cárcel Modelo de Valencia, una prisión histórica con más de un siglo de existencia y deshabitada desde el año 1993, que se encontraba en proceso de remodelación para ser convertida en un centro administrativo. El proyecto proponía la intervención en el interior del edificio antes de su desaparición, para recuperar las huellas del lugar a través del registro físico de sus paredes y celdas, y de los rastros de vida conservados en ellas.

Licenciadas en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València, en la especialidad de Grabado y Estampación.

Desde 2002 forman equipo artístico, llevando a cabo un trabajo dedicado a la recuperación de la memoria de lugares inmersos en procesos de desaparición o abandono, a partir del registro de las huellas del tiempo y la vivencia humana, mediante intervenciones *in situ* con arranque mural, fotografía y vídeo. Su trabajo ha recibido becas y premios como: Beca de Artes Plásticas de la Fundación Botín, Premi d'Arts Visuals de la Diputació de València Alfons Roig 2022, Premi Ciutat de Palma d'Arts Visuals 2022, Premio FIG Bilbao, Beca ENDESA para Artes Plásticas, Beca PICE de Acción Cultural Española, Beca PEW Center for Arts & Heritage. Entre sus exposiciones individuales destacan: *De lo abyecto*, en el CCCC (Centre del Carme Cultura Contemporànea); *Hasta cota de*

*afección*, en el IVAM; *All Appears to be Normal*, en la UMH de Elche; *À tous les clandestins*, en el Museo de Teruel; *Doing Time. Depth of Surface*, en The Galleries at Moore College of Art & Design (Philadelphia, USA); *Proyecto para cárcel abandonada*, en Arts Santa Mònica, Domus Artium-DA2 y Fundació Pilar i Joan Miró.

Entre las exposiciones colectivas en las que han participado, destacan: *À tous les clandestins*, en la 35ª Bienal de Sao Paulo; *Al pasar cerrar*, en el Centro Botín; *Maquinaciones*, en el MNCARS; *Hiperespacios*, en Bombas Gens Centre d'Art; *La cuestión es ir tirando*, en CCEMx (Mexico D.F.); *Ninguna forma de vida es inevitable*, en FLORA ars+natura (Bogotá); *Joan Miró's Printmaking Workshops*, en la 30 Bienal de Artes Gráficas de Liubliana.



# Rita de Sousa Gaspar //////////////////////////////////////

**Em Branco, 2022.**

*Papel de algodón manufacturado sobre el suelo del estudio de la artista, objetos de algodón, cuerdas de algodón y barras metálicas.  
1000 x 150 cm.*

La obra *Em Branco* reproduce las medidas de un rollo de papel de dibujo de producción industrial: 1000 x 150 cm. Este papel es generalmente blanco para permitir una gran amplitud discursiva e ideológica, pero en este caso, integra colores, texturas, líneas, puntos e incluso objetos que reconfiguran un recorrido en el tiempo y el espacio. El título de la obra enfatiza la ironía de esta condición de soporte papel del dibujo, para hacer presente la existencia de dibujos que, en el espacio del estudio del artista, el algodón y el agua rescataron al plano de visibilidad. En el estudio estos dibujos yacían y con la realización de esta obra se convirtieron en material visible. Del mismo modo, los objetos evocan la importancia y la irónica invisibilidad de la repetición de las acciones cotidianas.

Aquí, el título *Em Branco* refuerza la ironía de la condición de múltiples elementos que componen esta obra, ya sea el del dibujo (que fue grabado e impreso por el contacto entre el papel y el suelo), o el de los objetos que fueron replicados en papel de algodón para acompañarlo en este camino...

Artista visual, investigadora, profesora universitaria y directora artística del Centro de Artes Villa Portela en Leiria. Doctora en Bellas Artes-Diseño y Máster en Teorías del Arte, en la F.B.A.U.L., en Lisboa, donde se licenció en Artes Plásticas-Pintura.

Es profesora del Colégio das Artes (Doctorado en Arte Contemporáneo), de la Universidade de Coimbra y del Instituto Politécnico de Tomar. Miembro de Techn&Art-Centro de Tecnología, Restauración y Valorización das Artes, Instituto Politécnico de Tomar y Miembro Colaborador del CEIS20/U.C.-Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX, de la Universidade de Coimbra.

Residencias artísticas realizadas: Paulo Reis, São Paulo, BR (2018) y Fábrica Viarco, São João da Madeira, PT (2019).

Colecciones públicas y privadas: Col. António Cachola, Elvas, PT; Coleção FLAD, Lisboa, PT; Coleção Figueiredo Ribeiro, Abrantes, PT; Coleção Marín Gaspar, Alvito, PT; Coleção Círculo Artes Plásticas de Coimbra, PT; Coleção PLMJ, Lisboa, PT; Coleção Companhia Seguros Fidelidade, Lisboa, PT; MACS-Museu de arte contemporânea de Sorocaba, BR; Fundação Portuguesa das Comunicações, Lisboa, PT; Câmara Municipal de Leiria, Portugal. Obra en espacio público: *S.P.M.* (con Nuno Sousa Vieira), Leiria, PT (2004). Artista representada por la galería Salgadeiras-Arte Contemporânea.



# EXPANDIENDO EL ESPACIO DE LA GRÁFICA.

DE LO DUAL A LO MÚLTIPLE

////////////////////////////////////

Almudena Fernández Fariña

Ángel Massip

Anne Heyvaert

Antía Iglesias

Elena Jiménez

Juan M. Moro

Las derivas conceptuales surgidas en torno a la gráfica, cambian el paradigma del original múltiple tradicional para reformular y alterar sus representaciones más allá del papel o de la serie. La "copia" trasciende su significado, entendida como entidad propia para generar un proyecto único y múltiple.

Son instalaciones que se realizan desde una perspectiva interdisciplinar, donde el fragmento y la repetición son indispensables para comprender el todo. Ambos actúan al calor de una nueva mirada gráfica que ha regenerado el arte múltiple contemporáneo como un medio que se expande y flexiona en su propia esencia.

2<sup>2</sup>

# Almudena Fernández Fariña //

**\_Pincelada múltiple. Mural monocromo, 2024.**

*Impresión digital sobre tejido de poliéster.*

*450 cm x 600 cm.*

*Obra producida en colaboración con la Universidade de Vigo.*

**P**incelada múltiple. Mural monocromo reflexiona sobre las convenciones asentadas en la tradición pictórica que entienden la pintura como expresión artística que genera obras únicas, originales e irrepetibles. Tradicionalmente, la singularidad y autenticidad de una pintura quedaba garantizada por la huella de su autor. La marca trazada por el pincel singulariza hasta tal punto el acto de pintar que ha permitido identificar la autoría de obras sin firma, incluso determinar que partes de un cuadro fueron ejecutadas por el maestro o por sus discípulos. Una pincelada es, por consiguiente, un signo índice que establece una evidente continuidad con la mano que ha depositado y extendido materia pictórica sobre una superficie. Esta acción registra el movimiento del pincel o la presión ejercida sobre un soporte, dejando una impronta personal en la que subyace la subjetividad del artista.

Esta marca, original e irrepetible, fue mitificada por la tradición secular y fortalecida por el relato moderno, vinculándose al sentimiento, la expresión y la introspección del artista. En este mural, la pincelada única se fotografía y se recorta para convertirse en una matriz digital que permite al signo pictórico multiplicarse, yuxtaponerse y reproducirse infinitamente, generando composiciones *all-over* con diferentes ritmos y texturas. La pincelada repetida como los motivos de un empapelado, ironiza sobre la afirmación de Greenberg sobre los cuadros *all-over* de Tobey o Pollock?

La reiteración del gesto pinta un mural monocromo que, más allá de su marco, podría ser infinito. Igualmente, el cambio de escala sobredimensiona el gesto, enfatizando la acción de pintar, la presión del pincel y la presencia sensual y untuosa de la materia pictórica.

Esta pintura monocroma contradice la aspiración suprematista de crear un lenguaje plástico puro, universal y liberado de la representación, devolviéndonos a la realidad objetiva de un gesto que se repite en una acción mecánica y desprovista de toda espontaneidad.

La pincelada, ahora signo icónico, congela la subjetividad, renovando su significación, valor intrínseco y potencial expresivo, situándose en la frontera entre la pintura y el arte múltiple.

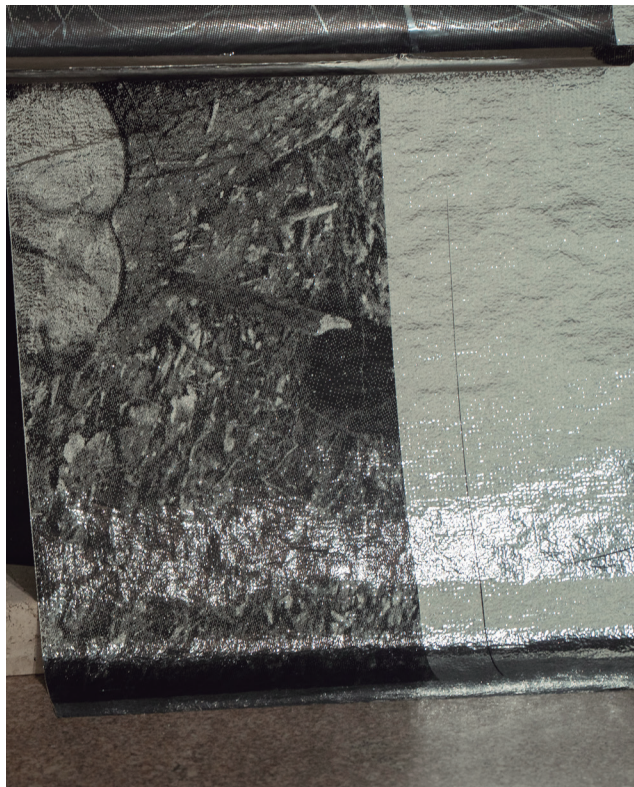
**7. "Quizás sea un mero hecho cronológico que Marc Tobey fuese el primero en hacer cuadros de caballete, y triunfar con ellos, de diseño *all-over*, es decir, llenos de un extremo a otro con motivos uniformemente espaciados que se repitían como los elementos del dibujo de un empapelado y, por tanto, parecían capaces de reiterar el cuadro más allá de su marco, hasta el infinito". Véase: Greenberg, C. "Pintura tipo norteamericano" (1955, 1958). En: *Arte y cultura. Ensayos críticos*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979. P. 198.**

Almudena Fernández Fariña es artista, Doctora en Bellas Artes y, desde 2000, docente en la Facultad de Belas Artes de Pontevedra (Universidade de Vigo). Recibe su formación académica en la Facultad de Belas Artes de Pontevedra (1990/1995), School of Art and Design, Limerick (Irlanda, 1994) École de Beaux Arts, Le Mans (Francia, 1996-97) y Facultad de Bellas Artes, Universidad de Salamanca (1997-98). Su trayectoria artística comienza a mediados de los años noventa, participando en exposiciones monográficas en galerías (SCQ, Santiago de Compostela; VGO, Vigo; Arte Periférica, Lisboa; Astarté, Madrid) e instituciones (Centro Torrente Ballester, Ferrot; Espaço T, Oporto). Su trabajo ha sido reconocido con numerosos premios y becas entre los que

destacan: Premio de Pintura Francisco de Goya Villa de Madrid (1996); Premio de Pintura L'OREAL (2000); Becas Novos Valores Diputación de Pontevedra (1994); Beca Master Fundación Caixa Galicia (1996) o Beca de la Fundación Pollock-Krasner (2001). Desde 2002 su obra comienza a explorar el espacio más allá del cuadro, planteando proyectos específicos en centros de arte e instituciones como Museo Marco de Vigo, Museo de Pontevedra o Fundación Barrié, entre otros. Entre sus proyectos recientes se encuentra la exposición individual *Pisando charcos*, en el Centro Galego de Arte Contemporánea, 2023, y *Flor y Acanto*, intervención específica realizada con motivo del 30 aniversario del CGAC.







## Anne Heyvaert //

### **\_Paisajes desplegados, 2024.**

Impresión risográfica a partir de dibujo, acabado a lápiz, pegado sobre aluminio doblado. Instalación mural. 15 piezas de 26 x 33 cm (aprox. 300 x 60 cm).

### **\_Passages, (Libro), 2022.**

Edición: Fundación DIDAC/DARDO, Santiago de Compostela, Risografía. 26 x 17.5 cm, 32 pp.

**E**l pliegue divide sin separar y permite pasar de un espacio a otro, pensando lo continuo en lo alternativo<sup>8</sup>.

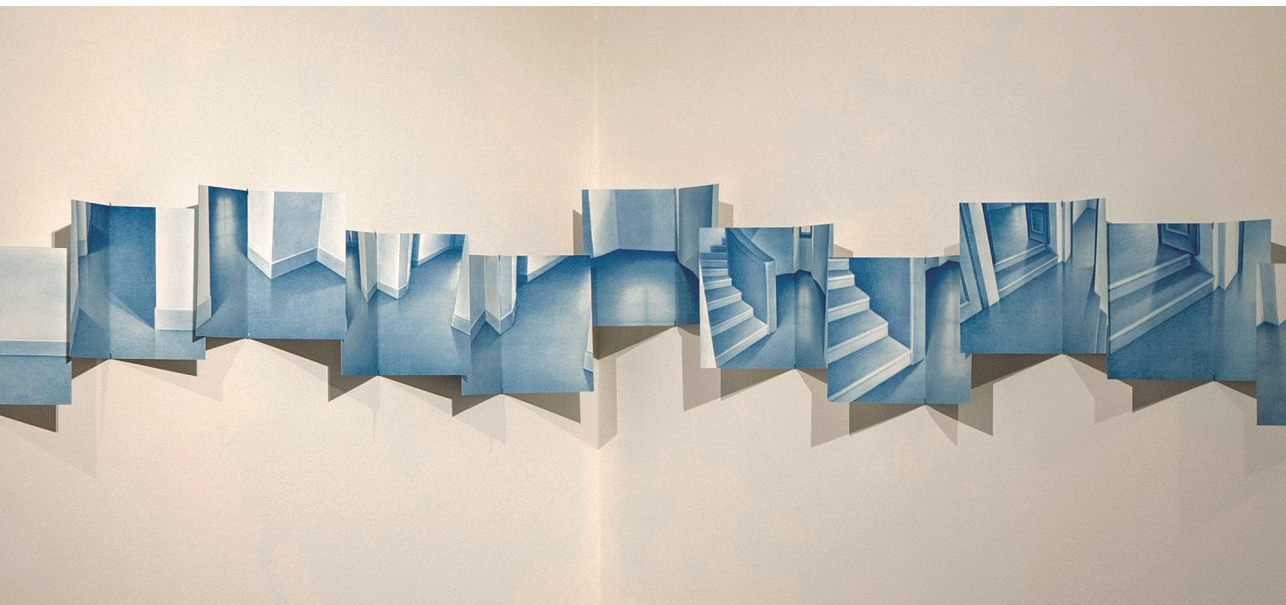
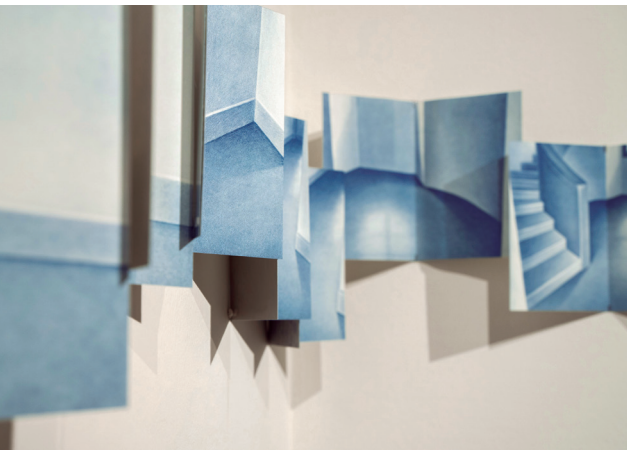
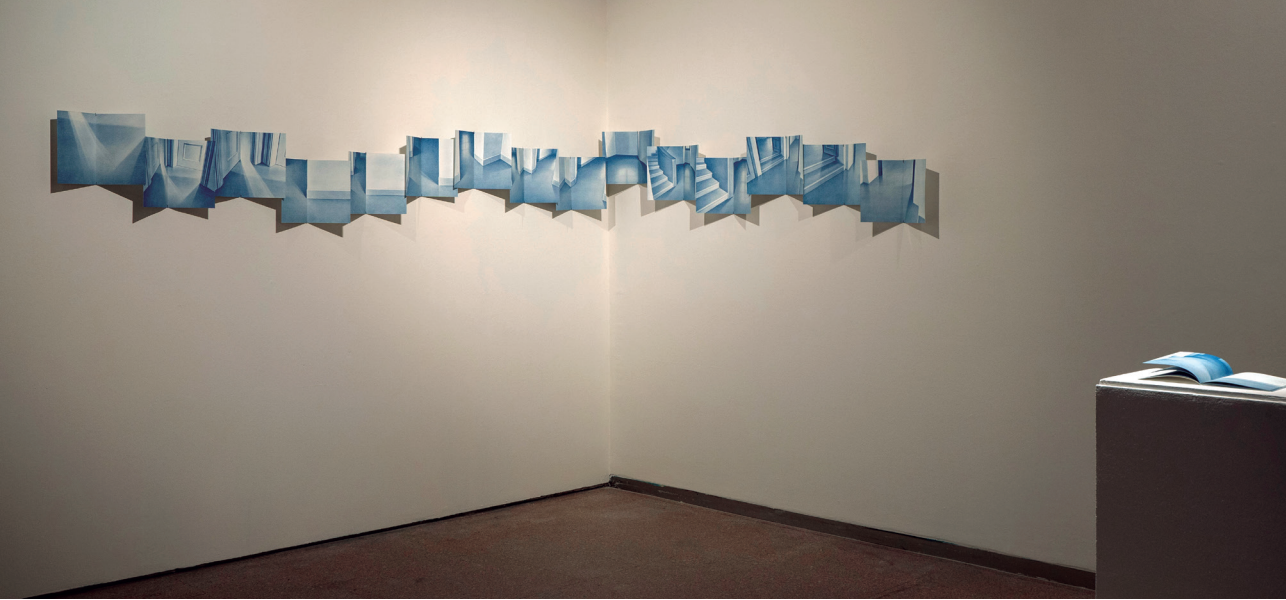
La instalación *Pasajes desplegados* presenta un recorrido entre espacios arquitectónicos de tránsito. La serie se sustenta sobre los conceptos de multiplicidad, variación y repetición, a partir del "pliegue" como motivo formal y recurso fenomenológico. Se completa la instalación con el libro del que se han sacado los pliegos, expandiendo el contenido del libro a la pared. Pasamos del uno (libro) al dual (pliegue) al múltiple (serie). Las quince imágenes están realizadas a partir de cinco dibujos de espacios interiores diferentes reenunciando otras composiciones de manera a ofrecer un recorrido secuenciado entre las estancias. La repetición juega con los cambios de enfoque y de escala, respetando un eje central en todas las composiciones. Ese eje suele coincidir con algún pliegue arquitectónico –esquina, puerta, escalera– a la vez que se ajusta con el centro del pliegue que, a su vez, dobla la imagen. El plegado del soporte aporta tridimensionalidad y profundidad a las vistas, además de una conexión dinámica entre los espacios en la serie.

La palabra *pasaje/passage* alude tanto al entre espacial como al entre temporal, entre el ante y el atrás, el antes y el después, entre-instante entre pasado y futuro. Con recursos gráficos y lumínicos, se orienta al espectador en unas idas y vueltas entre los pasajes desdoblados y desplegados, de un pliegue a otro. Las imágenes, realizadas a partir de dibujos originales, están tratadas por infografía e impresas por risografía en color azul, color del aire/espacio.

### **8. Deleuze, G. *Le pli*. Collection Critique. Ed. Minuit, 1988.**

Artista, investigadora y Profesora en la Facultad de Belas Artes de Pontevedra, Universidade de Vigo, miembro del grupo Digital & Graphic Art Research. Formada en la ENSBA París, ha realizado cursos y residencias principalmente en talleres de gráfica: Fundación ACE, Buenos Aires, Argentina; Centre Presse Papier, Trois rivières, Canadá; Atelier Bo halbirk, París; Empreinte, Luxemburgo; Lightmachine, Gante, Bélgica, y en España, Arteleku, San Sebastián; Casa Velásquez, Madrid; Fundación CIEC, Betanzos. Como artista, ha participado en más de 250 exposiciones, en España, Francia, Luxemburgo, Bélgica, Canadá o Argentina. (*Otras Historias Posibles*, Cidada da cultura, Santiago de Compostela, 2024; *Blank... Artists' Books...*, comisario Moritz Küng, Düren, Ale-

mania; FIG Bilbao Print Festival; *Schengen, Pandora*, Luxemburgo, 2023, etc.). Ha sido seleccionada y premiada en numerosos certámenes de arte gráfico en todo el mundo (International Print Triennial Krakow; in.print.out-Graphic, Viena; Bienal Iberoamericana de Obra Gráfica de Cáceres; Festival de la Gravure de Dieckirch, Luxembourg, etc.). Además de la difusión de sus obras en catálogos individuales y colectivos, tiene obras y textos publicados en revistas y libros especializados en gráfica contemporánea y libro de artista. Destaca también su labor de coordinadora de proyectos de intercambios gráficos y de comisaria de exposición.



## Antía Iglesias //////////////////////////////////////

**\_The In-Between. El medio en el medio, 2024.**

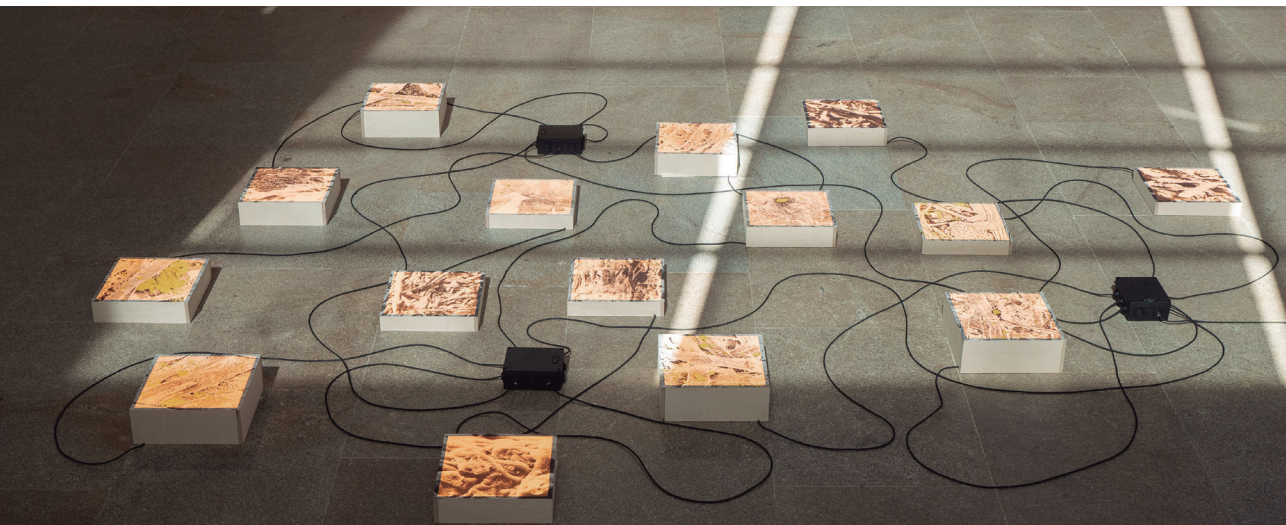
*Impresión inkjet iluminada, instalación eléctrica, marcos de madera y papel.*

*Medidas variables.*

La instalación *The In-between / El medio en el medio* es una pieza compuesta por diversos módulos interconectados y que se distribuyen en el espacio. De esta manera, a través de un metalenguaje que enfrenta la imagen impresa con su proceso de creación, la instalación busca generar un discurso entorno a las diferentes técnicas gráficas múltiples. De forma que, a través de imágenes ampliadas con tecnología SEM, Microscopía Electrónica de Barrido, se presenta el mundo interior del papel y las tintas grasas de origen vegetal. De este modo, diversos papeles estampados (con grabado calcográfico y xilografía) fueron preparados y micro-observados a fin de comprender cómo interacciona el binomio tinta-papel para conformar una imagen compleja. En las piezas propuestas, que generan un nuevo ecosistema y medio para lo micro, podemos observar de manera retroiluminada, fragmentos de fibras y partículas de tinta que se entrelazan en un paisaje de ciencia ficción (SF de Donna Haraway). La obra que parte, a la vez de la literalidad de la realidad y de la descontextualización de la imagen, pretende evidenciar las relaciones y puntos de contacto entre los lenguajes y medios artísticos y científicos. Mediante la integración de ambas disciplinas, se propone un acercamiento poético a otras realidades ocultas a simple vista, como es la orgánicidad del papel y su origen vegetal.

Antía Iglesias (Vigo, 1997) es artista y Doctora en Creatividad e Innovación Social Sostenible por la Universidade de Vigo. Su trabajo se centra en la hibridación de lenguajes artísticos y científicos, explorando el potencial creativo de los procesos técnicos, especialmente en relación con los problemas ecológicos contemporáneos a través del arte gráfico. Actualmente es investigadora postdoctoral Fulbright en la School of Visual Arts, Nueva York. Colaboradora con el grupo dx5 Digital & Graphic Art Research, Universidade de Vigo; Inter-actions unit LUCA School of Arts, Bélgica y UMR EcoFog, Université de Guyane, Guayana Francesa. Recientemente ha sido reconocida con el premio a la Creatividad por el Campus CREA (2024), a la Innovación Forestal ENCE y Cámara de Comercio (2024), el Premio Novos Valores (2023), mención de honor en el Premio Atlante (2023) y el Premio Carpeta

de Obra Gráfica Gran Canaria (2023). Su obra se ha expuesto exposiciones colectivas como la Taiwan International Print Biennial (2024), Premio Auditorio de Galicia (2023), Premios A-FAD Arte Contemporáneo (2023), Impact 12 International Printmaking Conference (2022) entre otras. En 2024 publica *Un bosque de malas hierbas* (Ed. Fundación RAC) y en 2022 *The multidimensionality of the plant* (Ed. Universidade de Vigo / Fund. Centre National de Recherche Scientifique). Su investigación se encuentra publicada en revistas de factor de impacto como *Applied Science*, *Grafica y Op o Impact Journal*, y ha presentado en conferencias internacionales como CHISA (2024) en Praga, el Simposio Gráfica (2023) en Lisboa, las Journées du Labex CEBA en Guayana Francesa (2022).



# Elena Jiménez //////////////////////////////////////

**Me das tus manos, 2022-2024.**

*Work in progress. Piezas de escayola, sobre baldas de aluminio.*

*Medidas variables.*

Estos procesos del múltiple integran en este proyecto al cuerpo como matriz a través del cual desarrollar esculturas seriadas únicas, a la vez que hermanadas a través de ese cuerpo que las conforman y las forma, el material contra la piel, el modelo humano como recipiente de escayola. Este es proyecto escultórico del molde y de lo múltiple mediante lo único, la huella y la representación del cuerpo.

La obra está realizada con las manos de mujeres artistas que durante tres años en este *work in progress* se reúnen con la autora para hacer esta entrega simbólica de sus manos, el proyecto no está finalizado y se muestra la parte del proyecto realizado hasta ahora.

Otros caminos que presento a este proyecto se materializan a través de los recortes de imágenes fotográficas. Imágenes que parten de otra obra ya realizada de carácter tridimensional que al ser documentadas e impresas recuperan su carácter escultórico a través de las incisiones en el cuerpo del papel y de esos otros cuerpos más rígidos.

Mediante estas reproducciones de las manos, se ha seleccionado un sistema expositivo cercano al archivo de ciencias naturales o volviendo a la idea de lo arqueológico a través de las frías baldas metálicas que contrata con el acabado orgánico del material de las piezas.

Artista visual, docente e investigadora. Especializada en obra múltiple contemporánea, desarrolla su actividad profesional en el mundo del arte contemporáneo. A lo largo de su trayectoria ha empleado múltiples medios para elaborar su obra, instalación, dibujo, obra gráfica, cerámica o fotografía. En los últimos años está centrada en instalaciones procesuales sobre gráfica expandida.

En sus últimos trabajos representa el cuerpo y lo compara con fórmulas físicas relativas a la fragilidad o la tenacidad, como la plasticidad o la resistencia mecánica y los usa para mapear diferentes síntomas y diagnósticos físicos. Con su trabajo habla sobre cómo romper con normas sociales consideradas obsoletas y que nos obligan a aparentar que estamos dentro de ciertos parámetros que debemos cumplir en las estructuras impuestas por la sociedad.

Ha recibido importantes becas de apoyo institucional a sus investigaciones, como las Ayudas a la Producción de Artes Plásticas de la Comunidad de Madrid y de la Promoción de las Artes del Ministerio de Cultura, así como seleccionada como residente en El Ranchito, Matadero del Ayuntamiento de Madrid, exponiendo individualmente en espacios institucionales y privados, siendo in-

vitada en importantes muestras colectivas. Ha sido galardonada con primeros premios en numerosos e importantes concursos de artes plásticas; Bienal Iberoamericana de Gráfica Cáceres; Colegio de España, París; Carmen Arozena, Palma; Rafael Canogar, Pinto; Luis García Ochoa, Pinto; José Caballero, Las Rozas; San Lorenzo de El Escorial; los premios Pilar Banús y Teresa Toral, Museo del Grabado de Marbella. Su obra ha sido adquirida por el EACC, la Diputación de Alicante, el Ayto. de Cádiz y Royal Premier, entre otros. Ha expuesto individualmente en galerías privadas e instituciones como Sala Brocense, Cáceres; Colegio de España, París; Palacio Pimentel, Valladolid; Casa Fuerte Bezmiliana, Málaga; Centro arte Tomás y Valiente, Fuentelabrada, Madrid; Sala La Lonja, Alicante; Museo del Carmen, Valencia; Casa Bardin, Instituto de Cultura Juan Gil-Albert. Seleccionada por el Ministerio de Cultura para representar a España en la Bienal Internacional de Ljubljana, en el instituto Cervantes en Rabat y en el espacio Tentaciones de la Feria Internacional Estampa. Ha sido portada de Generación 2001 de la Fundación Caja Madrid. Su obra forma parte de colecciones de museos e instituciones.



## Juan M. Moro //////////////////////////////////////

**\_Locus Mental III, 2004.**

53 x 87 x 10 cm.

**\_Panóptico IV, 2011.**

Impresión digital de dos copias idénticas sobre papel, montadas sobre aluminio doblado, cortado y horadado.

110 x 110 x 12 cm.

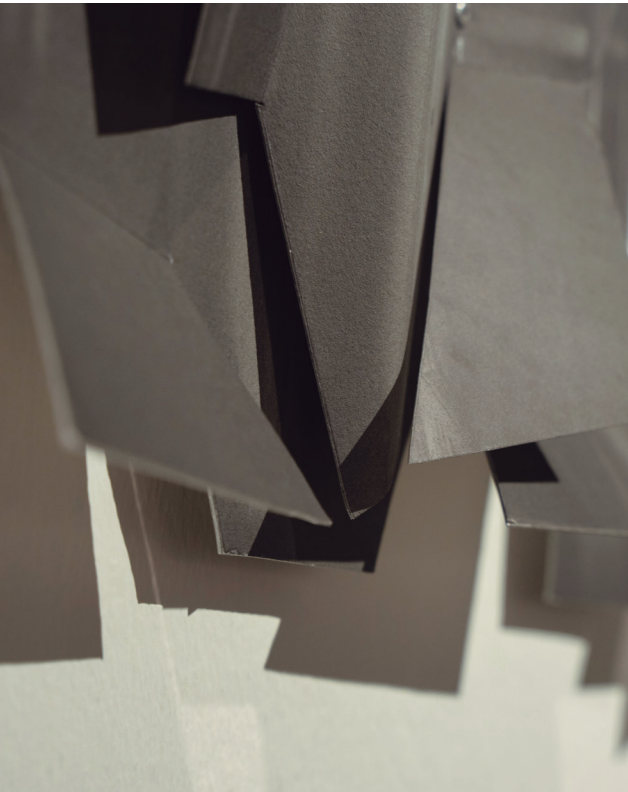
En la obra de Juan M. Moro, la copia no cumple un convencional y previsible papel reproductivo de la imagen, sino que levanta un hecho creativo inédito, una dinámica autogenerativa, que permite superar las dos dimensiones del plano revolucionándolo hacia la tercera dimensión. El proceso de multiplicación permanece, pero su intención y significado cambia radicalmente. La idea de serie no sirve para la difusión espacio-temporal de la imagen, sino para trascender los propios límites bidimensionales y de lectura plana de la misma, construyendo desde la misma serie una obra susceptible de ser contemplada e interpretada desde múltiples puntos de vista.

Estas obras (2004-2010) ostentan una fuerte deuda arquitectónica: puertas, ventanas, escaleras, pasillos, balcones y miradores, etc.; que aluden a una dialéctica interior-exterior, abierto-cerrado, arriba-abajo... y, dentro de estas dualidades, se relacionan con la idea de recorrido, aireación, respiración, iluminación, observación... Sensaciones relacionadas con el laberinto de la psique, en las que la repetición de la misma imagen construye su propia fatalidad, una prisión de la que se hace preciso escapar. Como escribía en 2006 el historiador italiano Maurizio Vitta: "[...] La obra de Juan M. Moro está encaminada a despertar interrogantes más que a procurar respuestas, a suscitar inquietud más que a amansar el ánimo con su intrínseca belleza... Ello da lugar a estas imágenes tortuosas y laberínticas, en las cuales la realidad se despliega no como un artificio de difracción, lo que las reduciría a ser un mero juego de perspectiva, sino, más bien, como un lúcido reflejo de lo que es su íntima multiplicidad [...]. En este sentido, la reflexión artística se vuelca en filosófica, y el mundo del arte se torna una vez más como el mundo de la vida, en el que el pensamiento fenomenológico nos revela su elocuente indeterminación".

Artista y ensayista. Catedrático de dibujo.

Cuenta con más de treinta exposiciones individuales, la más reciente en el Museo Nacional de Altamira (2023). Cabe destacar: Premio Nacional de Grabado 2000 (Calcografía Nacional-Real Academia de Bellas Artes de San Fernando). Representa a España en la XXIV Bienal Internacional de Gráfica de Ljubliana (2001). Artista invitado de la XV ESTAMPA (2007). Otros premios: Innovación Gráfica en la II Bienal Iberoamericana de Obra Gráfica de Cáceres; Museo de Grabado Español Contemporáneo Marbella; Beca Fundación Miró... Artista invitado con estancia en centros internacionales de gráfica: Kala Art Institute, Berkeley, California, USA; Rutgers Center for Innovative Print and Paper. Rutgers University. New Jersey. USA; Centrum Voor Grafiek Frans Masereel. Kasterlee, Bélgica; Istituto Centrale di Grafica di Latina, Italia.

Libros publicados: *Ilustrar lo sublime* (1996); *Un ensayo sobre grabado* (1998, 2008); *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento* (2004); *Crítica de la razón plástica. Método y materialidad en el arte moderno y contemporáneo* (2011); *Arqueología del arte moderno. Cuerpo, objeto y lugar en un horizonte de extinción* (2015); *Dionisos, Picasso y los niños. Breviario para docentes inconformistas* (2018); *Elogio del Antropoceno* (2019); *Los Caprichos de Mannekind. Manikea pantomima* (2021).



**LA CONQUISTA DEL ESPACIO.**

DE LO MÚLTIPLE A LO COMPLEJO

////////////////////////////////////

Carlos Fer

Javier Pividal

José Andrés Santiago Iglesias

Maidier López

Víctor Solanas

Vanessa Gallardo

La multiplicidad se plantea dentro del campo gráfico como el mayor desafío conceptual hasta el momento. El acto de multiplicar se traduce como una reproducibilidad compleja que trasciende hacia la conquista del espacio. Una gráfica total y simbiótica que permite colonizar el lugar, reformulando desde su definición, el espacio mismo, de lo múltiple a lo complejo.

El sitio múltiple no sólo invade y se adapta al espacio expositivo, sino que extiende su colonización desde el interior hacia el exterior, desde lo privado a lo público, desde lo individual a lo social, desde la teoría a la práctica.

23

## Carlos Fer //////////////////////////////////////

**\_Pliegue tectónico (Pintura Paisaje), 2024.**  
Videoinstalación pictórica. 4'00".  
200 x 95 cm.

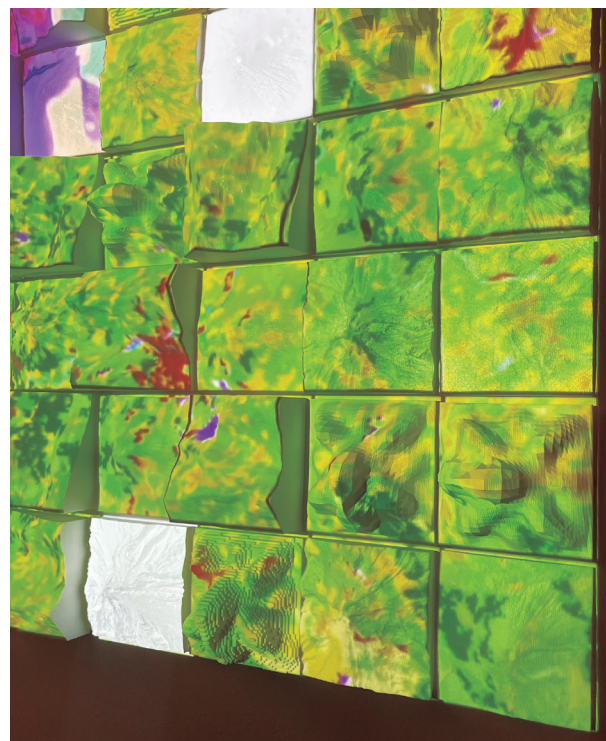
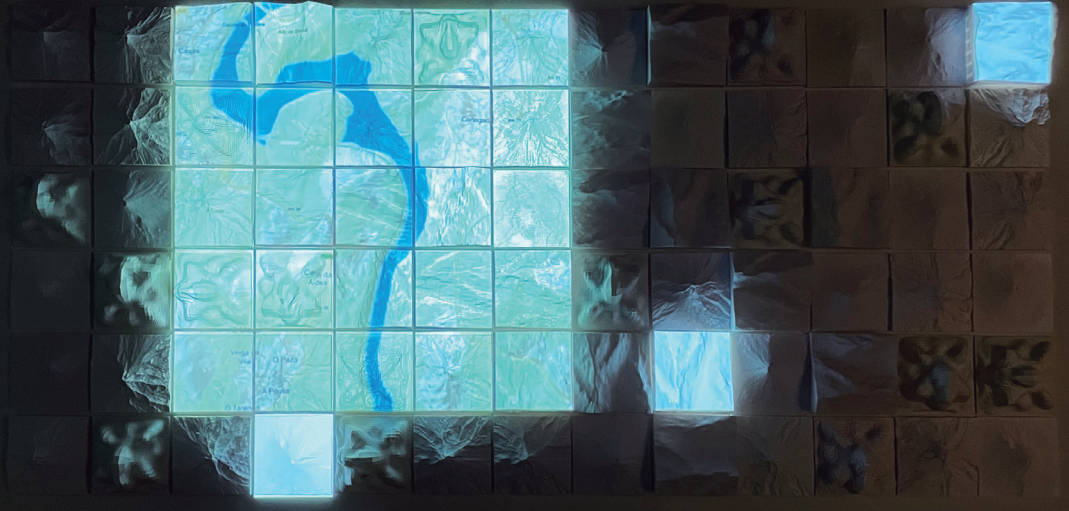
En esta instalación video-pictórica, 78 azulejos compuestos por diferentes orografías del terreno se multiplican para crear una gran Pangea sobre la que se proyectan diferentes interpretaciones del paisaje. Dicho concepto de paisaje es concebido desde su nacimiento dentro de la disciplina pictórica. Nace en ella. Por eso esta pieza parte de la concepción pictórica plana del paisaje y del azulejo para volverse tridimensional, como las placas tectónicas que chocan y forman las montañas. Estas piezas que estructuran la pantalla sobre la que se proyecta el vídeo están impresas en 3D, un procedimiento que aporta a cada azulejo la textura similar a la de los mapas de las líneas de nivel. Capas que se superponen para formar una figura tridimensional. Planos que se pliegan y dibujan una composición que parte del formato cuadrado rectángulo del azulejo para multiplicarlo y formar una retícula de diferentes accidentes y colinas.

Una de las montañas escaneadas no se renderizó completamente y quedó con un patrón poligonal característico de la lectura 3D del programa utilizado. Este patrón, que aporta una cualidad plástica única, es una de las imágenes que se proyectan sobre el mismo render impreso, creando así un pliegue nuevo entre lo proyectado y sobre lo que se proyecta. La multiplicidad es el tema central en esta instalación.

La multiplicación de los azulejos, lo múltiple de interpretaciones del espacio, la multiplicidad del terreno creado a través de la técnica de impresión en 3D y las proyecciones de vídeo contribuyen a transmitir el mensaje central de la obra. El espacio que ocupa el múltiple. Espacio múltiple. Matriz digital que se transforma en terreno físico. Múltiple que se multiplica.

Carlos Fer (Tui, 1997) es un artista multidisciplinar graduado en Bellas Artes con dos máster en Profesorado y Dibujo y Creación Audiovisual. Actualmente, está haciendo un Doctorado en Creación e Investigación en Arte Contemporáneo en la Universidad de Vigo. Ha impartido clase como profesor de Artes Plásticas y Diseño en instituciones educativas como la ESDIR o la EASD Pablo Picasso, además de la Facultade de Belas Artes de Pontevedra. Ha sido galardonado con el Premio Extraordinario de Fin de Grado de la Universidad de Vigo y el Premio Fin de Carreira por la Xunta de Galicia. Becado con las becas predoctorales Pre-Uvigo y las propias de la Xunta, ha participado en conferencias internacionales como el CSO de Lisboa, el Add+Art de la Universitat de Barcelona o el ANIAY de la Universitat Politècnica de València.

Las obras resultantes de su investigación han sido expuestas en muestras como Novos Valores de la Deputación de Pontevedra, Schengen en la Valentiny Foundation de Luxemburgo, Xuventude Crea, el Premio Auditorio de Galicia, la feria de arte FIG de Bilbao o el Premio Casimiro Sainz de Cantabria. Su labor como comisario de exposiciones se ve reflejado en *Pregar a Pintura* en el Museo Provincial de Pontevedra. También ha sido seleccionado para residencias artísticas como IV Residencia de Creadores Emergentes e importantes festivales de videoarte como *Curtocircuito* en Santiago de Compostela o FIVA XI en Buenos Aires, Argentina.



# Javier Pivald //////////////////////////////////////

\_Suite R. B., 2021-2024.

Estampación calcográfica sobre papel y tarlatana.

Medidas variables.

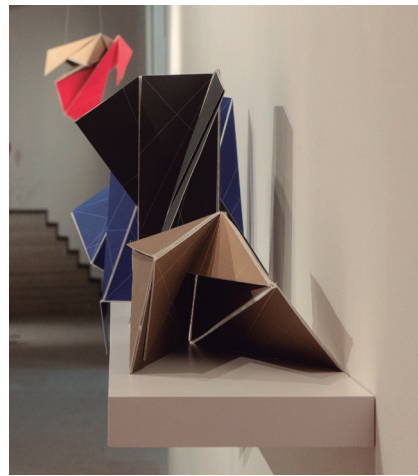
A partir de un módulo que recoge todas las geometrías/letras que integran mi proyecto *in progress Écrire en blanc*, planteo una relectura de este proyecto en el que el texto ahora se pliega y expande, transformándose desde la bidimensionalidad de la obra gráfica hasta la tridimensionalidad escultórica en un acto de reescritura que dialoga con las teorías sobre texto y lenguaje de Roland Barthes. Así, cada módulo recoge una parte de un abecedario completo que a su vez se relaciona con otros módulos que contienen la misma u otras partes de este abecedario. Estos módulos, unidos por una pieza de tartalata, *El texto es un tejido*, se configuran como geometrías que podrían recordar a su vez a una nueva gama de signos de puntuación.

"Partiendo de algunas nociones de Jean-Luc Nancy y Roland Barthes acerca de la corporalidad de la escritura, Javier Pivald reflexiona en torno a la consecución de una escritura en la imagen y en el cuerpo que emerge a través de lo sustractivo, del corte o de la incisión. El texto como herida en la imagen, como erosión corporal. Este juego de espejos y de significados hace que obra de Pivald necesite un tiempo de lectura, un tiempo de demora para hacerse cargo del modo en el que el recorte –del texto, del cuerpo o del texto-cuerpo– adquiere o pierde significado. Igual que ante un texto, ante esta obra el espectador ha de demorarse, pero no buscando una linealidad o una narrativa establecida, sino experimentarlo como si se tratase de eso que Barthes llamó un *texto de placer*, un texto cuya experiencia de lectura está más allá del mero contenido y se halla más bien en la sugerencia y en lo evocador".

Miguel Ángel Hernández-Navarro

Javier Pivald (Cartagena, 1971) compagina su actividad artística con la gestión y edición de proyectos editoriales y de creación gráfica. Ha mostrado su obra en espacios como el SCAN Project Room de Londres, la Whitebox Gallery de Nueva York, el Magazin 4 de Bregenz, Austria, o el Instituto Cervantes de Nápoles entre otros. Algunas de sus últimas muestras han sido la exposición individual *¿Por qué durar es mejor que arder?* en la Sala Verónicas de Murcia, la exposición colectiva *No se escribe, luminosamente, sobre un campo oscuro*, en el Centro José Guerrero de Granada o el proyecto *Mia anima nera* para la Blueproject Foundation de Barcelona como parte del colectivo The Perfect Lover.

En 2019/20 reside en la Academia de España en Roma como artista becado. Su obra forma parte de distintas colecciones privadas y públicas, entre las cuales se encuentran: CA2M, MUSAC, Caja Rural de Jaén, Fundación Ankaría, Fundación Museo del Grabado Español, Fundación CAM o Colección ICARM.



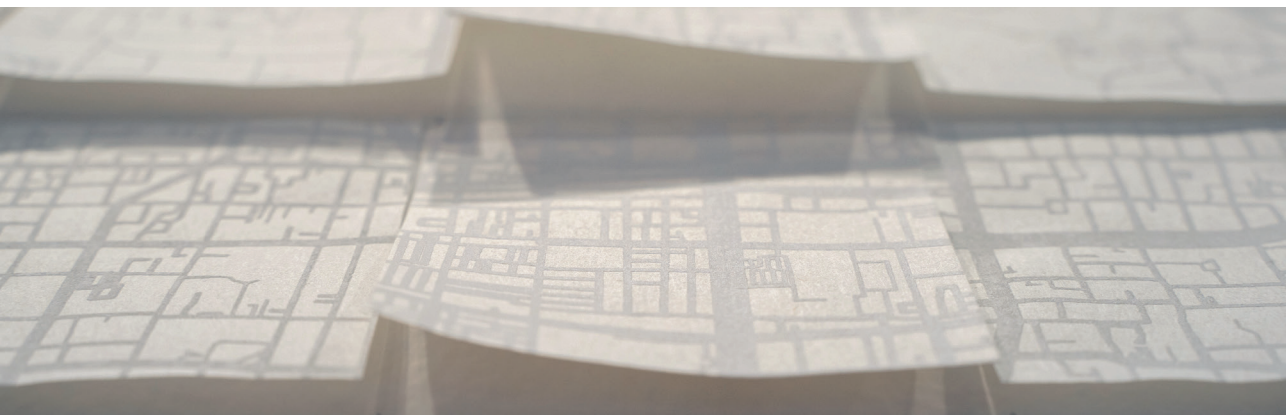
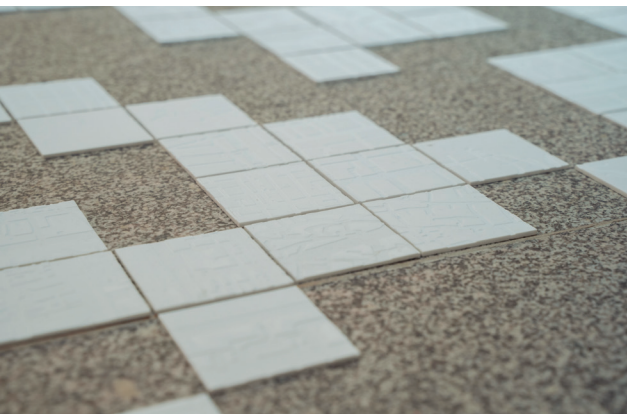
## José Andrés Santiago Iglesias //

**A la deriva**, de la serie "Mi Kioto privado", 2024.  
1596 post-it de papel washi de 7 x 7 cm, serigrafiados con tinta blanca;  
teselas de PVC blanco de 7 x 7 cm, grabadas con láser.  
Medidas variables.

**A** la deriva es una instalación gráfica compuesta de dos partes. En primer lugar, un políptico mural formado por 1596 post-it de papel japonés washi con fragmentos de mapa serigrafiados en tinta blanca, dispuestos a modo de retícula. En segundo lugar y en diálogo con el mural, se disponen en el suelo pequeños subconjuntos de módulos blancos de PVC, de 7 x 7 cm, coronados por un fragmento de mapa grabado en láser. Esta propuesta se inscribe dentro de la serie "Mi Kioto privado", un conjunto de obras de gráfica expandida que surgen de diferentes experiencias de derivas urbanas dentro de la ciudad de Kyoto. *A la deriva* es una instalación gráfica que bebe del imaginario visual de los cuadernos de viaje, de la ilustración, o de guías turísticas. Al igual que otras piezas de esta serie, *A la deriva* incide en el descubrimiento y la vivencia de un espacio como mecanismo para la construcción de mapas mentales, que no coinciden –o no tienen por qué coincidir– con la realidad geográfica.

Artista plástico-visual, investigador y Profesor Ayudante Doctor de la Facultad de Bellas Artes (Universidad de Vigo, España), especializado en cómic de campo expandido, manga y anime. Becario del Programa de Estudios Japoneses de Fundación Japón (2012) e investigador invitado en la Kyoto Seika University (Japón, 2014-2016), desde 2005 forma parte del grupo de investigación dx5 Digital & Graphic Art Research (Universidad de Vigo). Tanto su investigación artística como su obra se orientan hacia la gráfica contemporánea de campo expandido, y se caracterizan por la hibridación de técnicas tradicionales y procesos digitales. Ha realizado más de setenta exposiciones colectivas e

individuales en galerías, museos y certámenes de arte, tanto en España como en el extranjero, y ha sido seleccionado y premiado en diversos certámenes nacionales e internacionales, entre los que se encuentran el Festival Internacional de la Imagen (FINI) de México (2015, 2016); el Certamen de Artes Plásticas Isaac Díaz Pardo (2009, 2011, 2013, 2017); la Bienal Iberoamericana de Obra Gráfica Ciudad de Cáceres (2011); o el Certamen de Arte Gráfico para Jóvenes Creadores de la Calcografía Nacional (2007, 2008, 2009, 2010), entre muchos otros.



## Maider López //////////////////////////////////////

**\_Playa**, de la serie "Desde la Playa", 2005.  
Acción 18 agosto, 2005. Playa Zumaia, Gipuzkoa.  
Fotografías de 46 x 26.50 cm/ud.

Un domingo de agosto se ofrece a todas las personas que llegan a la playa de Itzurun, en Zumaia, una toalla roja para que la usen ese día. Con esta acción, la aparente normalidad veraniega de la playa se ve interrumpida al presentar un elemento uniforme y homogeneizador que modifica tanto nuestra lectura de esta práctica cotidiana como la percepción del paisaje. La acción se documenta mediante una serie de fotografías tomadas tanto desde la playa como desde la distancia y montes circundantes.

La artista Maider López (San Sebastián, 1975) desarrolla su trabajo interviniendo en el espacio público y la arquitectura. Su obra ha sido ampliamente expuesta nacional e internacionalmente, por ejemplo, en las bienales de Venecia, de Estambul, de Sharjah y Prospect. Ha realizado proyectos en el espacio público como Ataskoa o Polder Cup y ha participado en exposiciones como *Humming*, KØS Museo de Arte en espacios públicos, Dinamarca (2021); *Arnasa*, Museo Bellas Artes, Bilbao (2020); *Art is happening*, Statens Konstrad, Suecia (2019); *Prospect 4*, Contemporary Art Triennial, New Orleans (2017); *1645 Tizas*, Matadero Madrid (2016); *Desplazamiento*, Koldo Mitxelena y MARCO (2015); *Play*

*Time*, Les Ateliers de Rennes, 4a biennale d'art contemporain, Rennes, Francia. (2014); *Mom, I am Barbarian?* 13 Bial de Estambul (2013); *Mountain*, Lower Austria Contemporary (2013); *Polder Cup, Skor and Witte de With*, Holanda (2010); *Eclats*, Centro Pompidou-Metz (2010), *Sharjah Biennial 9*, Emiratos Árabes (2009); *Line of sight*, Zendai Museum of Modern Art, Shanghai (2008); SCAPE Christchurch Biennial of Art in Public Space, Nueva Zelanda (2008); *AdosAdos*, Guggenheim Bilbao (2007); *Columnes*, Caixa Forum, Barcelona (2006) y 51 Bial de Venecia (2005).



# Víctor Solanas

*\_Out of Neither, 2024.  
Instalación site specific.  
Medidas variables.*

El proyecto *Out of Neither* consiste en una investigación sobre los patrones compositivos que se pueden realizar con la cinta señalizadora adhesiva de diagonales amarillas y negras. Estos patrones son posteriormente utilizados en diferentes intervenciones artísticas realizadas en espacios y arquitecturas cuyo objetivo final es la transformación del espacio mediante efectos ópticos de distorsión y cinetismo. Las franjas diagonales amarillas y negras son los elementos básicos de la obra: generan la forma, el color y la textura y son tomados como píxeles que se combinan mediante un sistema binario sencillo que se torna complejo desde el momento en que se aplican direccionamientos vectoriales y distintas fórmulas matemáticas para crear efectos de torsión y movimiento. Este efecto pixelado origina formas cercanas al Op-art que obligan al espectador a releer el espacio continuamente y cuestionarse la realidad física de su entorno y su relación con ella.

Volviendo a las consideraciones puramente plásticas, es necesario explicar que para crear un espacio "plastificado" que invite al espectador a la reflexión sobre la interrelación entre el individuo y el medio físico artificial en el que se encuentra son necesarios dos puntos de referencia: el visual y el arquitectónico. El aspecto visual es relevante en su consideración más elemental puesto que se trata de una obra planificada y realizada en el campo de las artes visuales y está emparentada con el arte óptico y cinético; pero además, la intervención está pensada para ser visualizada desde distintos puntos de vista, obligando al espectador a transitar por el espacio siguiendo la arquitectura modificada. El espacio arquitectónico intervenido es cambiante en todo momento al ser observado desde cualquier perspectiva ya que los efectos ópticos se van transformando en un juego de formas en movimiento que se aprecian desde los múltiples puntos de vista generados al circular en torno al espacio.

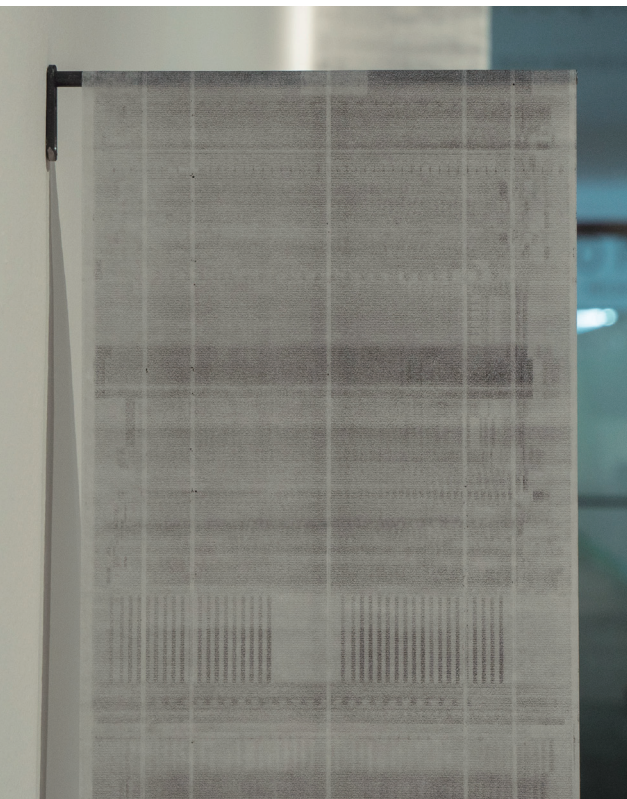
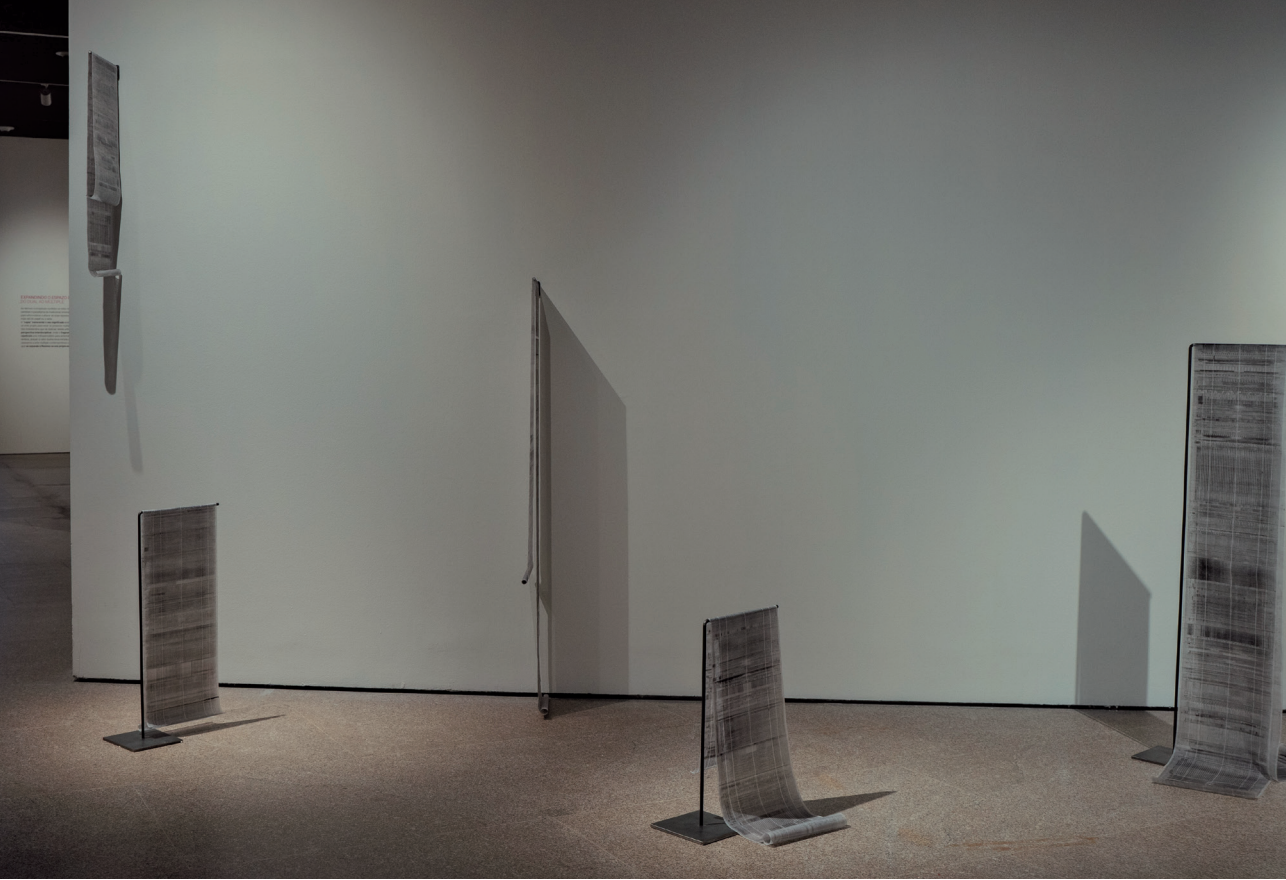
Artista nacido en Tolosa (Guipúzkoa), es Doctor en Historia del Arte y Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca, donde obtuvo el Premio extraordinario. Ha realizado también estudios musicales de Piano y Composición en el Conservatorio de Salamanca. Esta doble faceta formativa se hace evidente en su trabajo artístico, que fluctúa entre el análisis del factor temporal en relación con los procesos culturales y la dimensión de lo real como sistema modificable mediante el discurso, todo ello mostrado siempre con un carácter de intervención artística entendida como escenografía y espacio para la reflexión pública. Solanas-Díaz ha sido becado por instituciones como la Casa de Velázquez (Madrid), la Fundación Bilbao Arte, la Universidad de

Salamanca, Azkuna Zentroa (Bilbao) o la Diputación Provincial de Zaragoza y ha participado en las principales ferias de arte contemporáneo a nivel nacional como ArcoMadrid, JustMad, Estampa, GetxoArte o ArteSantander.

Ha recibido también numerosos premios en certámenes de artes visuales y de intervenciones artísticas. Sus veinte años de trayectoria son avalados por haber llevado a cabo diferentes proyectos con empresas e instituciones nacionales e internacionales como son: Tesa Tape (Alemania; adhesivos), Edding (Alemania; rotuladores), Transfer (España; señalización vial), Dordiv (España; Poliuretano), ONCE (España; edición de papel Braille) o la Biblioteca Nacional de Madrid (catalogación).







The background of the entire page is a solid red color with a pattern of thin, white diagonal lines. These lines are arranged in a grid-like fashion, creating a textured, woven appearance. The lines are spaced evenly and run from the top-left to the bottom-right.

**CONEXIONES MUTANTES.**

OTROS TEJIDOS MULTIDIMENSIONALES

////////////////////////////////////

Ana Soler

Esther Pizarro

Mario Santamaría

Rubén Tortosa

Sara Coleman

Solimán López

Inma Femenía

Como resultado de la multiplexación y de los nuevos enfoques filosóficos del siglo XXI, nos enfrentamos a una complejidad miscelánea de lo múltiple en relación con el espacio-tiempo detenido. Resonancias sensibles que promueven la concepción de huellas suaves producidas, en algunos casos, a partir de la intangibilidad de matrices tecnológicas.

Otras huellas novedosas y versátiles que nos hacen visualizar un futuro híbrido y fluido, donde se impone un múltiplo total que invade el espacio tejiendo una compleja red de relaciones multidimensionales.



## Ana Soler //

**\_Red de localizadores. Impermanencia, interdependencia y vacuidad, 2024.**  
 Elástico, metacrílico y vinilo.

*Instalación site specific. Medidas variables.*

**\_Cursor, de la serie "Meta\_Muros", 2023.**

Azulejos 10 X 10 cm. 210 x 130 cm.

La obra está formada por una doble intervención que conecta el exterior con el interior, el espacio físico y el espacio virtual, la ciudad con la sala de exposiciones, lo múltiple y lo singular.

A nivel visual podría ser entendida como una metáfora del pensamiento complejo y las relaciones sistémicas en red que se dan en la contemporaneidad.

A nivel técnico, la instalación en sala consiste en una actuación en el espacio expositivo a partir de multitud de elásticos blancos entrecruzados de pared a pared que reflejan la idea del dibujo de múltiples cruces y conexiones: encuentros de impermanencia, interdependencia y vacuidad. Sobre dichos trayectos y recorridos, se hayan marcados algunos puntos de intersección con múltiples localizadores de posición de Google rojos suspendidos en el aire. Todos somos lo mismo, todo es efímero, todo es lleno y vacío, todos estamos interconectados, todos tejemos el espacio en el que habitamos y lo modificamos a través de nuestras interrelaciones. Todos somos esa red elástica de encuentros y desencuentros.

Paralelamente a esta pieza realizada en el museo, se interviene el espacio público con la colocación de un localizador grande de Google en un muro físico en la ciudad de Pontevedra. Este marcador está compuesto por azulejos rojos y negros que dibuja, cual mosaico, la silueta del localizador virtual a modo de pixel art. Esta intervención física local se acompaña de la correspondiente actuación digital. Para ello se geolocaliza en Google Maps el lugar de la intervención artística. De este modo, se contribuye aportando fotografías de la obra, a aumentar el patrimonio de imágenes digitales que Google tiene de determinado espacio urbano: el plano físico se conecta con el plano virtual. En las dos partes que componen el proyecto, se propone utilizar el lenguaje digital como medio de expresión. Son elementos por todos conocidos que vinculan lo grande con lo pequeño y lo local con lo global, bajo una cierta estética geométrica. Gracias a la retícula de los azulejos, y las estructuras autogenerativas de las líneas de los trayectos elásticos, las intervenciones adquieren, por un lado, cierta abstracción, y por otro, una simplificación en la forma visual de un icono altamente reconocido visualmente. Lo complejo se vuelve simple y viceversa.

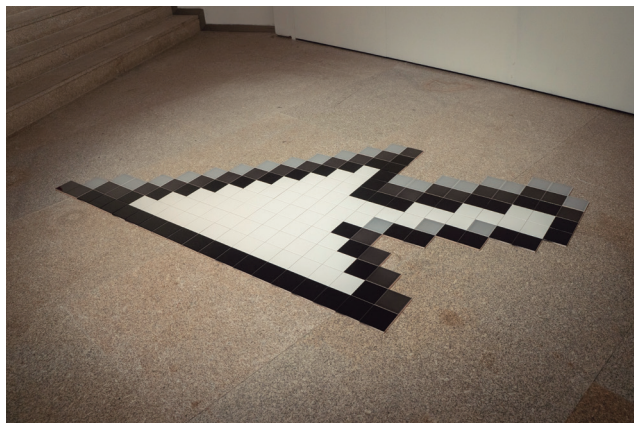
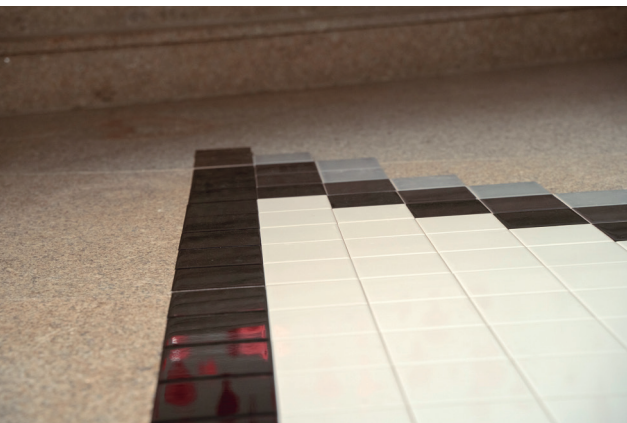
Doctora en BBAA, Universidad Sevilla. Tras formarse en diferentes centros internacionales: National Chiayi University (Taiwan); York University (Toronto); École des Arts Decoratifs (Estrasburgo); College of Art (Edimburgo); Scuola Internazionale di Grafica d'Arte (Florencia) o Istituto Nazionale per la Grafica d'Arte (Roma); desde el 2000 se dedica a la docencia y a la investigación en la Facultad de BBAA (Pontevedra). Directora del grupo de investigación dx5 Digital & Graphic Art Research.

Obtiene varias becas que le llevan a residir en diferentes lugares, Beca Fenosa (Japón), Beca Academia de España (Roma), La filature/Daïmon (Ottawa), Fundació Pilar i Joan Miró (Mallorca).

Exposiciones Individuales destacadas: *El color de lo invisible*, Espai Bigueta, (Alicante), *Unique Perspective*, UAEH, (Hidalgo, México), *Fonte de oportunidadade*, JK Igwatemí, (Sao Paulo, Brasil), *Flywa-*

*terbags*, Ciudadada Cultura (Santiago de Compostela), *Cicatrices Invisibles*, MACUF (Coruña), Centro Huarte de Arte Contemporáneo (Pamplona), *Recortes interiores*, Casa Botines Caja España (León), *Causa-efecto*, Mustang Art Gallery MAG (Alicante), *Invisible Sickness*, Galería Alarcón Criado (Sevilla), *On-Off*, *Dobles domésticos*, Galería Ana Vilaseco (Coruña).

Recibe numerosos premios entre los que destacan: 2019: 1º Premio "VI Premio La Palabra Pintada" al mejor libro de Artista. Fundación Ankaría (Madrid); 1º Premio "Lexus Art Car" (Barcelona); 2011: 1º Premio "IV Bienal Iberoamericana de Gráfica" (Cáceres); "Premio Arte Digital Lumen-Ex" (Cáceres); 2005: Mención de Honor, Bienal de Liège (Bélgica); 2001: Premio Nacional de Grabado, Calcografía Nacional (Madrid); 1º Premio Generaciones 2001 CajaMadrid; 1996: 10º Bienal Internacional de Grabado de Seúl, Corea.



# Esther Pizarro //

**[MAFD] :: Gráfico de columnas múltiples I, 2018.**

Fibra de madera, metacrilato, varilla de borosilicato, leds, arduino, transformador.  
99 x 29 x 45 cm.

**[MAFD] :: MOD14A1\_M\_FIRE\_2008\_01, 2018.**

Fibra de madera, aluminio anodizado, impresión digital montada sobre Dibond. Políptico de 10 unidades.  
100 x 60 x 6 cm.

Las obras presentadas forman parte del proyecto expositivo [MAFD] :: Mapping Active Fire Data consistente en una visualización cartográfica de los incendios forestales que han assolado la superficie terrestre durante la década 2008-2017. Mediante datos extraídos de fuentes científicas, el proyecto visibiliza las heridas provocadas en la superficie terrestre por los fuegos que están continuamente ardiendo.

La serie "[MAFD] :: MOD14A1\_M\_FIRE" está formada por diez cartografías diagramáticas, sustentadas en el principio de Teselación de Voronoi, un tipo de geometría computacional generativa basada en el concepto de distancia de métrica euclídea. A partir de la identificación del origen de incendios, centroides, en las imágenes extraídas del Moderate Resolution Imaging Spectroradiometer (MODIS), se generan los diferentes patrones geométricos. La celosía resultante en cada cartografía nos da una idea de las zonas más afectadas por grandes incendios y del agrupamiento o dispersión de la emisión de CO2. A mayor concentración de incendios y gases, se origina una celda más cerrada; por el contrario, a mayor dispersión de focos de incendios, mayor es el tamaño del área resultante. Cada cartografía se completa con una escaleta gráfica, que nos señala el mes y año materializados.

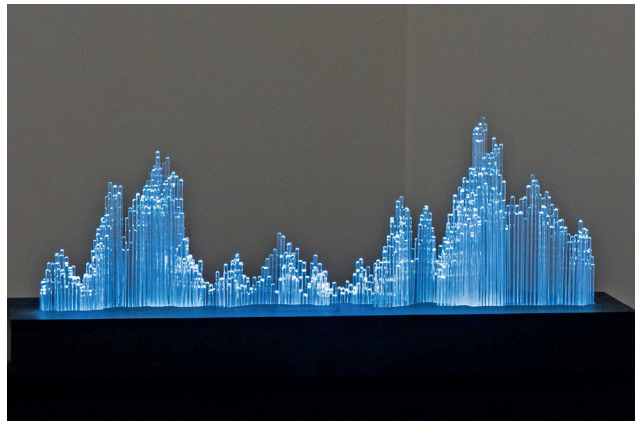
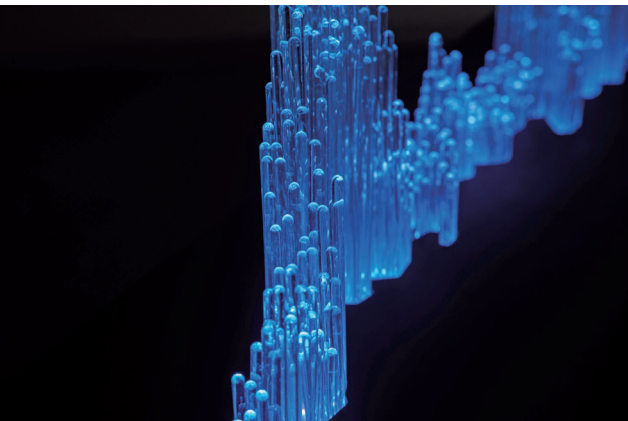
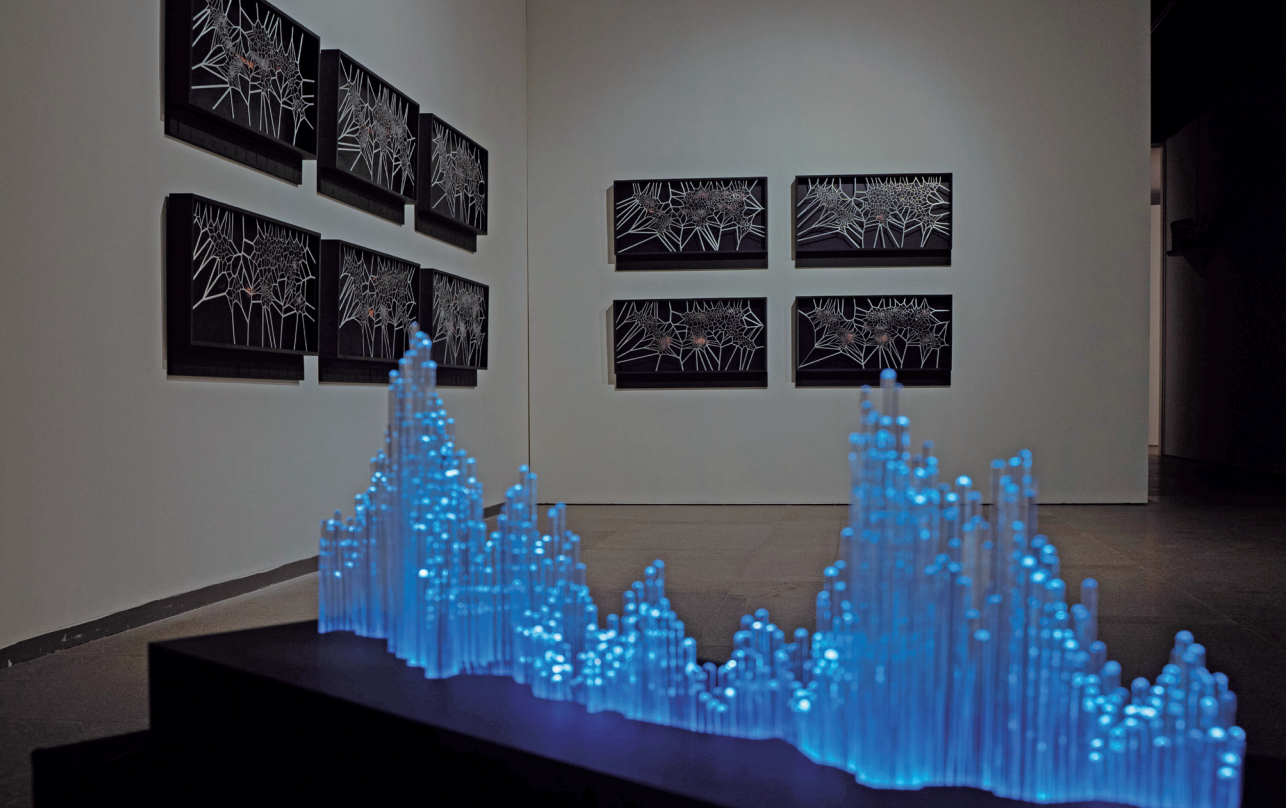
[MAFD] :: Gráfico de columnas múltiples I, explora la visualización de datos tomando, como punto de partida, los gráficos de barras múltiples, un mecanismo visual que nos permite representar conjuntos de datos agrupados en categorías y en un mismo eje. Un historiograma tridimensional lumínico, realizado en varilla de vidrio de borosilicato, donde su alzado nos informa sobre los patrones de emisiones de CO2, número de fuegos y área quemada, como componentes narrativos diagramáticos. Un paisaje transparente y dinámico, donde la luz fluctúa en su intensidad con una secuenciación progresiva desde una luz tenue, hasta alcanzar la máxima intensidad, gracias a una programación interna de tecnología Arduino. Una cartografía fragmentada y descontextualizada de su marco espacial, que parte de una narrativa concreta, para proponer al espectador una lectura abstracta, unos patrones de luz y un skyline de datos, de una problemática medioambiental que nos afecta globalmente.

Este proyecto pretende llamar la atención sobre una emergencia medioambiental, utilizando la metáfora visual que el lenguaje artístico posee, para activar sensibilidades, conciencias e interrogantes.

Esther Pizarro obtuvo su licenciatura en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, donde completó su doctorado en 1995. Durante su formación, fue becada por prestigiosas instituciones, incluyendo la Fundación Pollock-Krasner de Nueva York, la Casa de Velázquez en Madrid, la Academia de España en Roma y el Colegio de España en París. Entre 1996 y 1997, residió en Estados Unidos con una beca de la Comisión Fulbright y del Ministerio de Educación y Cultura. Ha recibido numerosos premios y reconocimientos, entre los que se destacan las Ayudas a la Creación y a la Movilidad Nacional e Internacional 2022/2023 del Ayuntamiento de Madrid, las Ayudas a la Creación y Producción Artística 2022 del Ministerio de Cultura y Deporte, el Contrato de Investigación Ramón Acín 2021, las Ayudas a la Creación en Artes Visuales de la Comunidad de Madrid 2021, o el Premio Buitblanc 2019-2020

de Cultura Contemporánea Las Cigarreras en Alicante, entre otros. La obra de Esther Pizarro ha sido expuesta de manera individual y colectivamente en diversas instituciones y galerías como la Diputación de Huesca, la Fundación COAM de Madrid, el Euskalduna Urban Hall en Bilbao, Laboral de Gijón, el Centro Cultural Las Cigarreras en Alicante, la Tabacalera La Fragua Madrid, Matadero Madrid, Casa Asia en Barcelona, el Hospital Real en Granada, el Museo San Telmo en San Sebastián, el Museo Barjola en Gijón, la Galería Antonio Prates en Lisboa, el Círculo de Bellas Artes en Madrid y Ponce+Robles en Madrid.

En el ámbito académico, es Catedrática de Universidad Privada y está vinculada a la Universidad Europea de Madrid desde 2003. Ha sido reconocida con cuatro Sexenios de Investigación por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA).



## Mario Santamaría //////////////////////////////////////

**\_Itinerario III, Balalink, 2022.**  
*Video Mov Full HD, 7'00".*  
*Medidas variables.*

**B**alalink es un cable de telecomunicaciones que conecta la península ibérica con las Islas Baleares. Su conexión principal aterriza a las afueras de la ciudad de Palma. Al llegar a la costa estos cables se soterran hasta conectar con alguna central de telecomunicaciones.

El proyecto consiste en una visita virtual del cable, donde podemos caminar por él, *click a click*, durante varios kilómetros, como un funambulista que tarda, que recorre lentamente el espacio. El medio que nos permite navegar este simulacro es la plataforma Google Street View, en principio diseñada para proponer una imagen oficial del mundo es posible incrustar imágenes de otro tipo durante un periodo de tiempo limitado, hasta que la plataforma detecte incoherencias en esas imágenes.

Las imágenes esféricas por las que navegamos repiten el trazado real del cable. Las imágenes del cable han sido tomadas en mi estudio con una maqueta desarrollada exproceso y se han subido más de 500 fotografías en 360º para ello.

Mario Santamaría es un artista afincado en Barcelona cuya obra ha sido expuesta en La Panera, Lleida, àngels barcelona, Aksioma Liubliana; Württ. Kunstverein Stuttgart y Arebyte Londres, entre otros. Ha participado en exposiciones colectivas, como *Songs of the Sky. Photography & the Cloud*, C/O Berlín (2022); *Writing the History of the Future*, ZKM Karlsruhe (2021); *Infosphere*, CENART México (2017); *Especies de Espacios*, MACBA, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (2015).

Santamaría es docente universitario en BAU y Elisava, Barcelona, también ha sido profesor invitado en universidades como Trinity College Dublin, Universität Bremen, ISIA Urbino y UC Berkeley. Santamaría recibió el Premio Miquel Casablanca (2020), finalista del premio Post-Photography de Fotomuseum Winterthur (2016) y ha sido residente en Sarai Nueva, Delhi (2012); Hangar, Barcelona (2014-2015) y HISK, Gantes (2016).



## Rubén Tortosa

***\_The Flight of the image, 2024.***

*Varillas de acero, motores, RaspberryPi, pantalla táctil, electrónica, arduino, papel.*

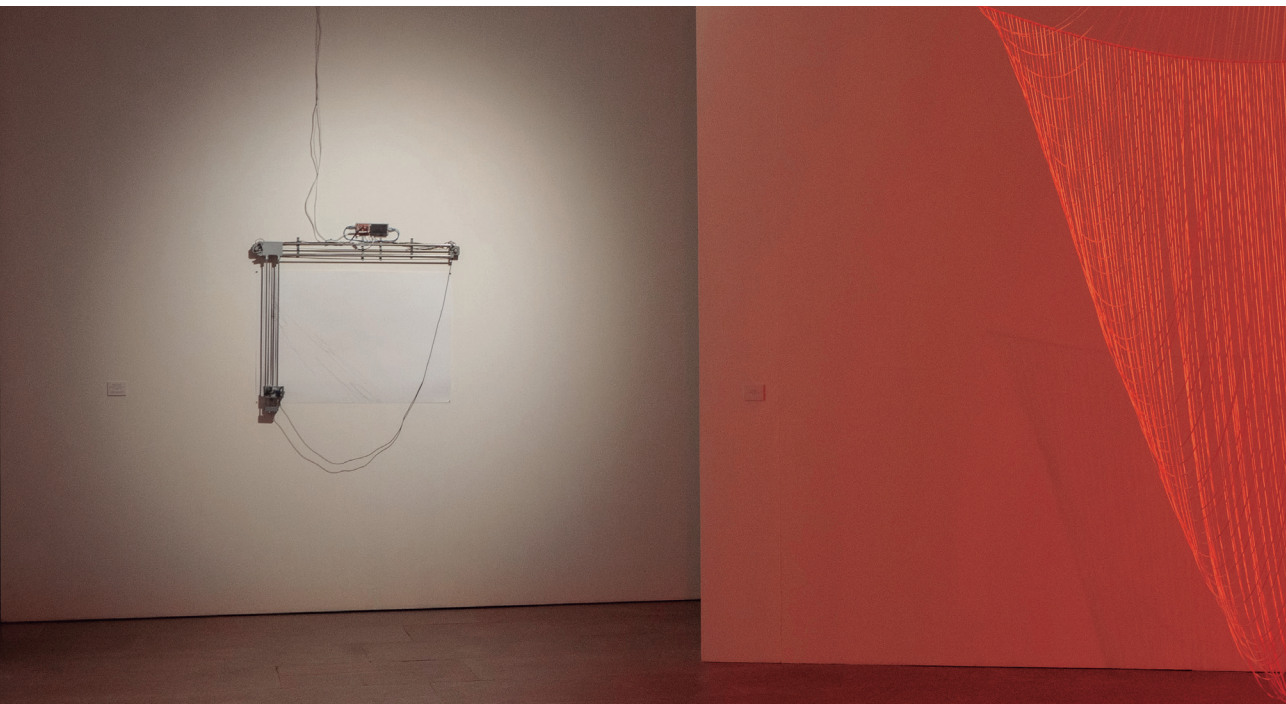
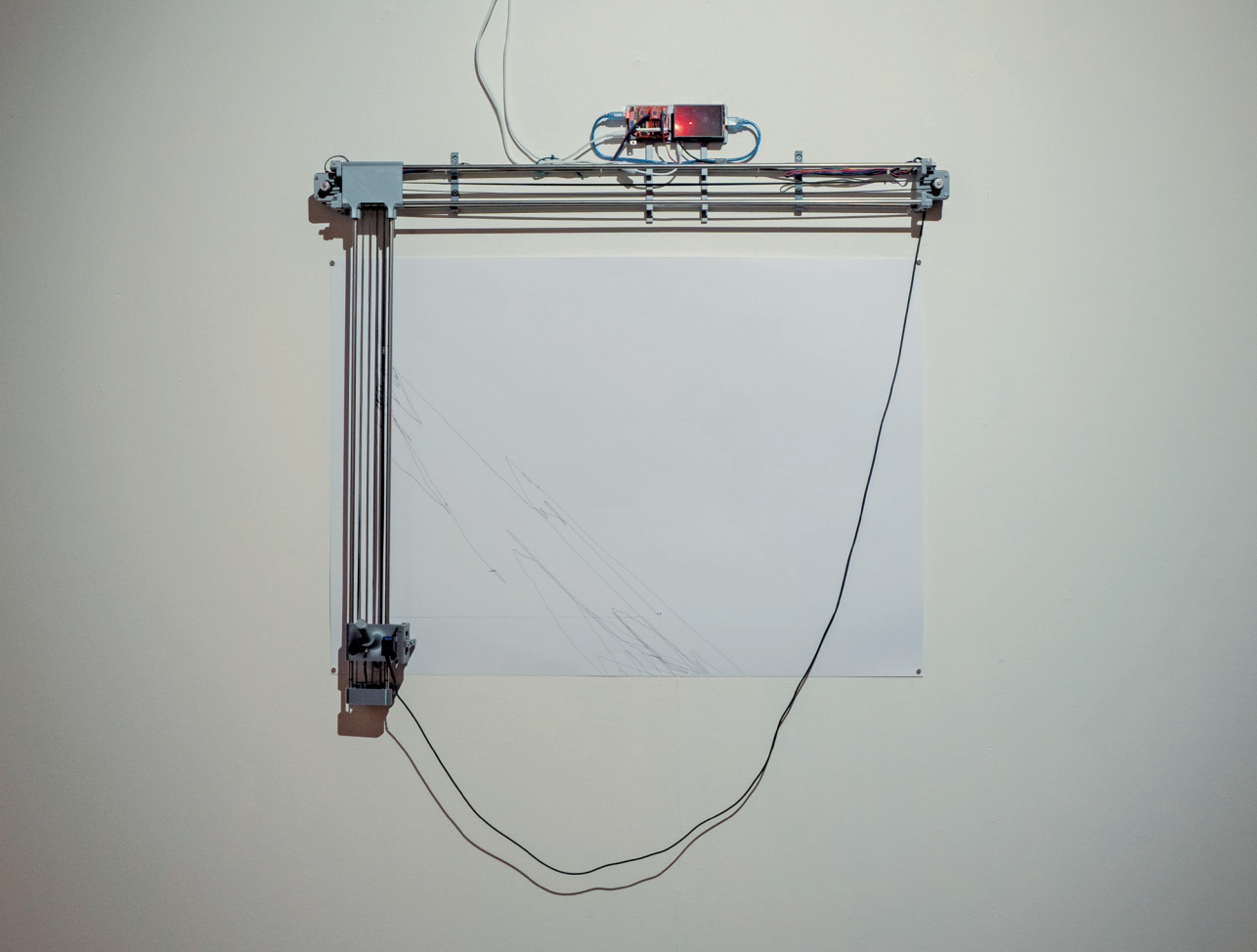
*90 x 130 cm.*

*Obra realizada en el Laboratorio de Recursos Media de la Universitat Politècnica de València.*

*Colabora Carlos Gago, Director de Proyectos de la ONG Xaloc.*

La obra compuesta por una máquina de dibujar a partir de un sistema cartesiano de tres ejes (x, y, z), está conectada a una fuente de datos que envía la geolocalización de un ave rapaz protegida. Los datos son procesados y dibujados por este sistema. El resultado son líneas aleatorias que nos muestran el trayecto diario del ave. Al igual que el viaje, la obra es proceso y constantemente se está realizando. La información datos (bits), se transforma en información física (átomos), dando lugar al paso de un signo a otro. La visualización es la metáfora del viaje de la imagen.

Doctor en Bellas Artes, es Profesor Titular de Universidad del Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Miembro cofundador de Artefactes, desarrolló obras electrónicas e instalaciones interactivas durante los años 2002 a 2007. Los resultados se seleccionaron en exposiciones y certámenes internacionales de arte electrónico: como ArtFutura, Barcelona; Ciberart, Bilbao; Fournos Centre Digital Culture, Atenas; Gran Canaria Espacio Digital, Las Palmas de GC; ESAD, Oporto.



## Sara Coleman //////////////////////////////////////

**Pulsión, 2016.**

*Tejeduría manual en máquina tricotosa.*

200 x 200 x 200 cm.

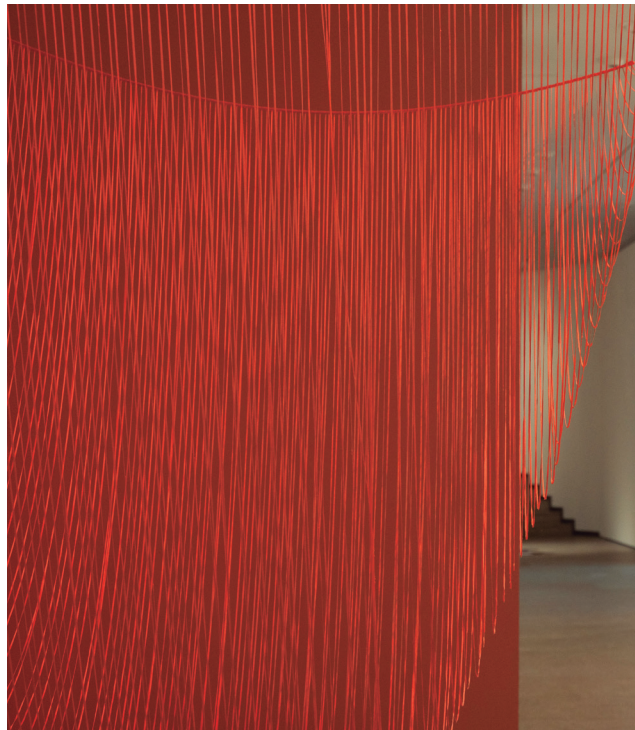
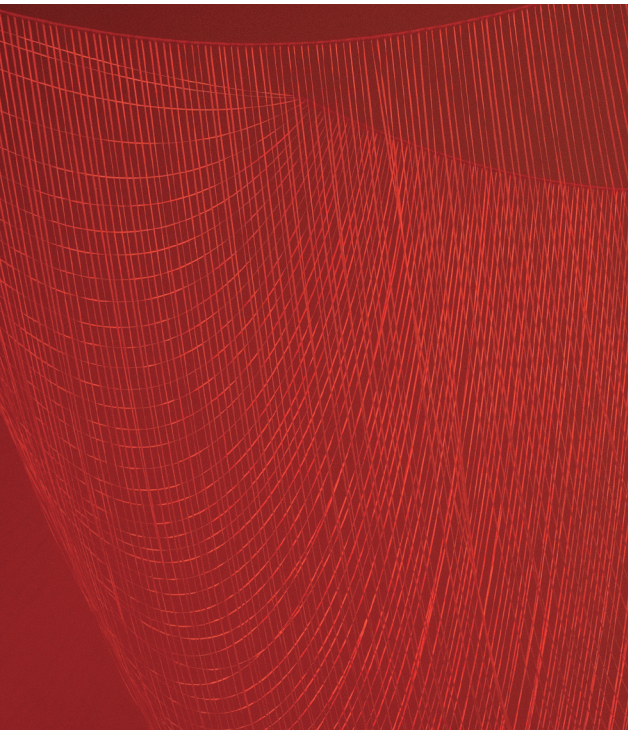
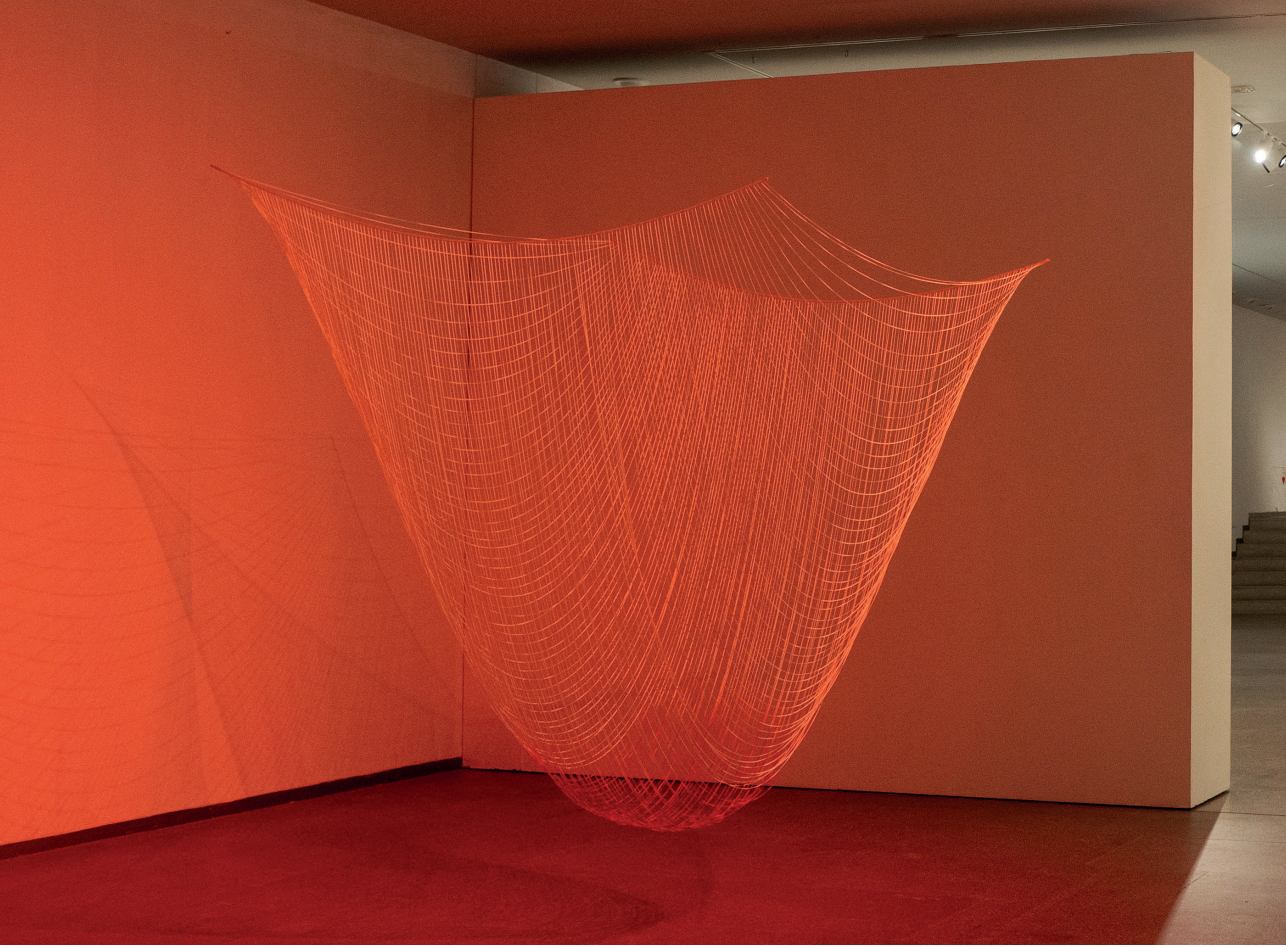
*Pulsión* indaga en las relaciones existentes entre cuerpo y espacio a través de la idea de membrana, entendida ésta como elemento simbólico de conexión, pero también como soporte. Pues, como señala J. L. Moraza: "la membrana se genera por la intensidad y el grado de complejidad de las interacciones que efectúa y es síntoma de lo abierto en un sistema, por lo que podemos entenderla como espacio intermedio y no como espacio del límite, que sin ser ni exterior ni interior, permite la interconectividad". Partiendo de este enfoque, Sara Coleman nos sitúa ante una obra que destaca por su monumentalidad y nos habla del cuerpo como espacio pulsional, presentándonos una topografía sensorial que se conforma de manera estratificada a través de la gravedad.

La obra parte de la estructura de un cuadrado de 2 x 2 metros y se desarrolla tridimensionalmente a través de la tejeduría manual en máquina tricotosa mediante catenarias que caen a diferentes alturas. Un proceso que parte de una metodología de trabajo que podríamos denominar como morfogenética y se inspira en los desarrollos arquitectónicos de Antoni Gaudí y Frei Otto, al mismo tiempo que en las investigaciones espaciales de Naum Gabo, pero que Coleman trabaja desde la propia especificidad textil. De esta forma, como indica la comisaria y crítica de arte María Marco: "Coleman transfiere al espacio de exhibición una metodología orgánica que parte del respeto por las texturas y las telas, trabajando de acuerdo a su naturaleza. Donde el hilo se convierte en una herramienta conceptual para crear universos complejos que evocan topografías, estratos geológicos de eras digitales".

*Pulsión* se nos presenta así, como una especie de arquitectura corporal blanda que nos habla de flujos, vacío, deseo... En definitiva, de cómo nuestros cuerpos funcionan como membranas espaciales sensibles, permeables y pulsionales. Una obra que cobrará todo su sentido cuando el propio cuerpo del visitante se confronte con ella, verdadero activador de esta escultura instalativa.

Artista, diseñadora y docente, Sara Coleman es Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Vigo –con estancias en la Academia de Bellas Artes de Viena y en la Cité Internationale Universitaire de París–, además de haber cursado estudios en Diseño de Moda, Textil y Patronaje. Su andadura profesional comienza como diseñadora de moda. Sin embargo, tras diez años trabajando en el mundo de la moda, será a partir del año 2013 cuando, interesada en desarrollar un trabajo más personal, empezará a trabajar los textiles en un sentido espacial, exponiendo sus esculturas e instalaciones tanto a nivel nacional como internacional.

Entre sus premios y menciones en arte, cabe destacar: Primer Premio ArtsFAD, Premio Julián Trincado en la Bienal 15 Mostra de Arte Naturgy (MAC), Premio Cultiva Cultura (Diputación Provincial de Pontevedra) y un Accésit en el I Premio Textil de Arte Contemporáneo (ICA Juan Gil-Albert). En el campo del diseño ha recibido el Primer Premio a la Iniciativa Empresarial y ha sido nominada al Premio International Woolmark Prize y al Mango Fashion Awards. Actualmente es profesora en la Facultad de Belas Artes de Pontevedra y desarrolla su investigación teórico-práctica atendiendo a la materialidad y espacialidad de los modos textiles, entendiéndolos como operadores interrelacionales y como interfaces espaciales transdisciplinares.



# Solimán López //////////////////////////////////////

\_Vertex3 repetition, 2016.  
Video extracto obra generativa. 5'25".

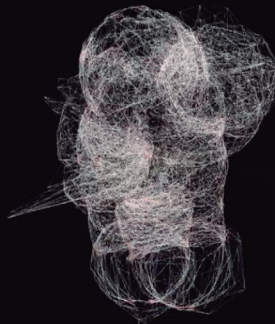
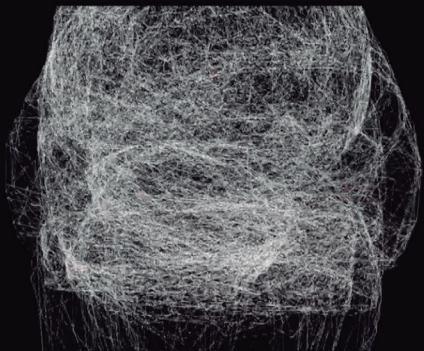
Como parte de la serie "High Meshes", proyecto en el que el artista crea una microcomunidad de cuerpos digitalizados mediante fotogrametría con la intención de, a través de una inteligencia artificial creada para la ocasión, y que combina y genera uniones entre los participantes a través de los datos de sus vértices, el proyecto nos muestra cómo la tecnología puede establecer nuevas relaciones humanas sin precedentes y sin atender a los parámetros tradicionales de generación de comunidades, como son la raza, el estatus económico, la religión, la geografía o la política.

En este proceso, la propia tecnología nos muestra sus patrones de aprendizaje en el que la combinación de líneas y puntos en un espacio tridimensional, repetidos millones de veces, generan un cuerpo, una red de conexiones que definen lo que podemos denominar como el humano digital, un tratamiento que nos recuerda a la propia naturaleza celular, que en sus conexiones y variaciones, su ADN, generan la biodiversidad del mundo conocido.

Solimán López es un artista español que reside entre Francia y España. Su principal actividad artística se centra en la interpretación de los cambios sociales, éticos, morales, psicológicos, económicos, sociológicos y artísticos derivados de la revolución digital y la aplicación de las nuevas tecnologías en la esfera de lo común. Solimán dirige además el laboratorio de Innovación en la Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia y es el fundador del Harddiskmusemen 2014, el primer Museo de la historia del arte que vive en un disco duro de 2TB repleto de obras de arte digital de más de 125 artistas internacionales. Este Museo también ha sido el primero en la historia en contar con un *backup* de sus metadatos almacenado en código genético.

Solimán ha expuesto su obra internacionalmente en varios países, destacando sus participaciones en la Bienal de Arte Digital de Brasil, el ZKM de Karlsruhe en Alemania, el Asia Center de Gwanyu en Corea del Sur, el Festival Ars Electronica de Linz en Austria, o el Festival Codame de Los Angeles entre otros. Solimán ha expuesto en más de una veintena de países diferentes, habiendo sido el único artista en la Bienal de Arte Digital de Brasil, en el Chronus Art Center con un proyecto individual, en el ZKM de Karlsruhe en Alemania, en ISEA19 en Corea del Sur, el festival CODAME en Los Angeles, CADAF en dos ocasiones, primer artista en vender un NFT en ARCO y primero en lanzar un NFT a subasta con Durán.

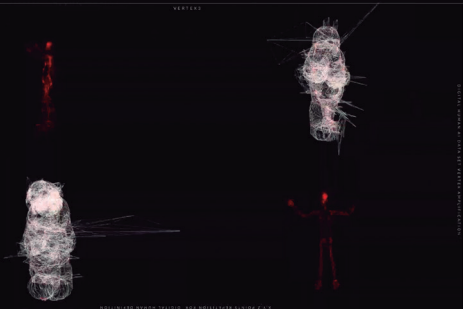
OSCILLOSCOPE VERTEX MANIPULATION



DIGITAL HUMAN: AI DATA SET: VERTEX AMPLIFICATION

X,Y,Z POINTS REPETITION FOR DIGITAL HUMAN DEFINITION

VERTEX



OSCILLOSCOPE VERTEX MANIPULATION

DIGITAL HUMAN: AI DATA SET: VERTEX AMPLIFICATION

X,Y,Z POINTS REPETITION FOR DIGITAL HUMAN DEFINITION

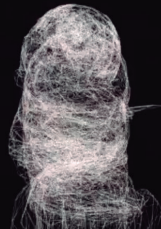
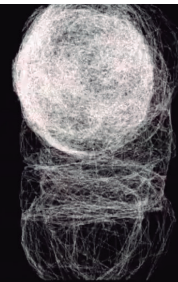
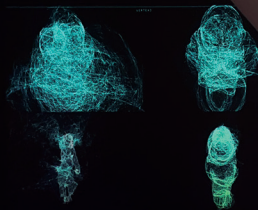
VERTEX



OSCILLOSCOPE VERTEX MANIPULATION

DIGITAL HUMAN: AI DATA SET: VERTEX AMPLIFICATION

X,Y,Z POINTS REPETITION FOR DIGITAL HUMAN DEFINITION



# Inma Femenía //

**\_Free Fall, 2023.**  
Impresión UV sobre PVC y motor rotatorio.  
366 x 50 x 50 cm.

Esta propuesta deriva de una línea de investigación centrada en el estudio de la relación entre la materia y el ámbito digital, en la reflexión acerca de cómo los avances tecnológicos van determinando continuamente nuestra concepción de la realidad. En este sentido, podemos considerar nuestra percepción de las imágenes como un ámbito cada vez más condicionado por procesos comunicativos de subida, descarga, edición y formateo. Estos factores, que tienden a convertir la imagen en abstracción, son el punto de partida de este proyecto.

*Free Fall* comienza con una captura de pantalla seleccionada aleatoriamente de una cámara de seguridad pública. Estos videos transmiten en tiempo real desde distintas partes del mundo a través de un lenguaje caracterizado por un punto de vista vertical y una escasa resolución. El fotograma escogido es sometido a un nuevo cambio de escala, se amplía, lo que continúa desmaterializando la composición digital, provocando todo un sistema de formas traducidas. La evocación formal de la gravedad congelada en el tiempo por la materialidad de la pieza hace referencia al artículo "En Caída Libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical" de Hito Steyerl, donde se apunta hacia una ausencia de fundamentos del futuro vivido a través de las pantallas. *Free Fall* visibiliza este concepto mediante la materialización de la imagen sobre un film de PVC. Este material transparente remite a la tecnología industrial de los grandes almacenes. La obra dialoga con el espacio a través de sus proporciones y un lento movimiento sobre sí misma que sugiere una contemplación reflexiva, necesaria para reconfigurar la imagen actual. Trascendiendo la forma y el significado de los objetos a través de su representación en los medios digitales, *Free Fall* evidencia el encuentro entre la óptica de la tecnología y la visión perceptiva de la realidad, simboliza el diálogo del lenguaje digital y el matérico. De esta dicotomía surgen las mutaciones propias del lenguaje visual que condicionan nuestra manera de experimentar el mundo.

El trabajo de Inma Femenía (1985, Pego, Alicante) se caracteriza por explorar la relación entre la materia y la percepción visual, destacando su conexión con el ámbito digital. Su obra estrecha los vínculos entre el mundo virtual y el real, reflejando el interés por el imaginario construido a través de las nuevas tecnologías. Entre sus últimas instalaciones *site-specific* destacan *Iris de Foc* en el Gran Teatre del Liceu de Barcelona; *Aire Magenta* en el IVAM de València; *Arc al Cel*, una obra permanente en el CaixaForum de València; e *Infraleve*, exposición individual en Bombas Gens Centre d'Art de València.

A lo largo de su carrera, ha participado en numerosas exposiciones colectivas nacionales e internacionales, como MK2 (Düsseldorf, 2023), MG16 (Colonia, 2022), La Capella de l'Antic Asil

(Alcoy, 2021), The Flat-Massimo Carasi (Milán, 2019), Shede Art Centre (Sichuan, China, 2018) y Praz-Delavallade (París, 2017). En 2017, fue nominada al premio The Paulo Cunha e Silvia Art Prize de Porto y ese mismo año ganó el premio Senyera de Artes Visuales de València. Su trabajo ha sido adquirido por instituciones como la colección INELCOM, la colección DKV, Colección José Luis Soler Vila (Bombas Gens), la Generalitat Valenciana y la Fundación "la Caixa".





3



**\_sinergias**

ciclo de conferencias

# Campus Crea, diálogos arte y ciencia. Un contexto multidisciplinar



Eva María Lantarón Caeiro

*Vicerrectora del Campus de Pontevedra. Universidade de Vigo*

La creatividad, entendida como la capacidad de aportar nuevas soluciones y respuestas a los retos de la sociedad, es el pilar que sustenta Campus CREA, el proyecto de especialización del campus de Pontevedra de la Universidade de Vigo, caracterizado también por la presencia de titulaciones únicas en Galicia. Centrado en las conexiones de la creatividad con la comunicación, el diseño, el arte y la educación, entre los propósitos centrales de este proyecto figura también el fomento del trabajo e investigación interdisciplinar y transdisciplinar, que permita aportar visiones innovadoras a partir de las conexiones que puedan establecerse entre ámbitos *a priori* distantes. Con esa idea, además de trabajar para conseguir la acreditación de campus de especialización de la Xunta de Galicia, Campus CREA impulsó un programa de doctorado que tiene precisamente como objetivo el desarrollo de investigaciones que conecten, cuando menos, dos de los ámbitos de conocimiento presentes en las facultades y escuelas del campus, promoviendo un diálogo entre arte y ciencia, entre comunicación y educación, entre diseño y sostenibilidad...

Del mismo modo, otro de los objetivos de Campus CREA es que esa creatividad e innovación conecten directamente universidad y ciudadanía, trasladando a la sociedad el conocimiento generado en las aulas, laboratorios o talleres. Todas estas dimensiones estaban presentes en el VIII Foro Internacional de Creación en la Frontera

*El múltiple que ocupa el espacio*, que en los meses de mayo y junio desplegó en Pontevedra un conjunto de actividades que conjugaban creación, investigación y transferencia. El propio punto de partida del proyecto impulsado por el grupo de investigación dx5, de la Facultad de Belas Artes, ponía el foco en las conexiones entre disciplinas y en cómo la idea de arte múltiple ha evolucionado desde lo multidisciplinar. Esto se hizo patente en las tres exposiciones que permitieron acercar a la ciudadanía de Pontevedra las creaciones de cerca de cuarenta artistas, en las intervenciones promovidas en el espacio público o en el foro académico *Sinergias*, que tuvo lugar en la sede de la Vicerreitoría do campus y que puso el foco en esas conexiones entre disciplinas, aparentemente distanciadas, en las que también profundiza el proyecto de especialización del campus de Pontevedra.

# Sinergias en la frontera de lo múltiple



Ana Soler

*Artista y PDI. Directora de dx5 Digital & Graphic Art Research. Universidade de Vigo*

En un mundo cada vez más interconectado y multidisciplinar, la noción de sinergia se convierte en un elemento fundamental para comprender la complejidad que nos rodea. Desde la convergencia de disciplinas hasta la interacción de ideas, entendemos que el concepto de múltiple se revela como una fuerza motriz que configura nuestra realidad contemporánea.

En este contexto, la filosofía del múltiple en el siglo XXI emerge como un campo de estudio esencial para explorar las interrelaciones entre el espacio, la tecnología, la creatividad y la experiencia humana. El ciclo de conferencias, que hemos dado en llamar *Sinergias*, invita a sumergirse en este fascinante universo de conexiones y significados compartidos.

El concepto de sinergia se refiere a la interacción de múltiples elementos que, al combinarse, producen un efecto mayor que la suma de sus partes. Esta idea, que ha sido explorada en diversas disciplinas, encuentra un campo fértil en la filosofía, especialmente cuando se entrelaza con el concepto de complejidad. La complejidad, por su parte, se refiere a sistemas que poseen múltiples componentes interrelacionados que pueden generar comportamientos emergentes y no lineales. Esta relación entre sinergia y complejidad, marca el hilo conductor que hemos querido seguir en nuestro ciclo de conferencias, una de las partes más teóricas de este proyecto de *El múltiple que ocupa el espacio*, pues invita a una reflexión profunda sobre cómo entendemos las dinámicas de interacción en el mundo.

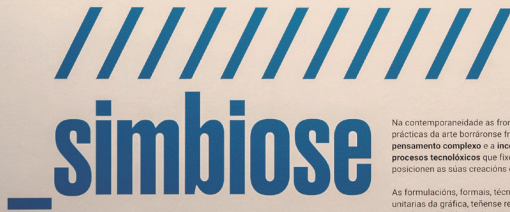
Desde la filosofía, el entendimiento de la sinergia puede ser abordado a través de la teoría de sistemas. Según el filósofo y teórico de sistemas Ludwig von Bertalanffy, "un sistema

no es sólo la suma de sus partes, sino que las interacciones entre ellas producen propiedades que no pueden ser explicadas únicamente a partir de los componentes individuales"<sup>9</sup>. Esta afirmación encapsula la esencia de la sinergia: los elementos en interacción generan resultados que trascienden sus características individuales, creando un nuevo orden que refleja la complejidad inherente de las relaciones.

La complejidad, entonces, no es simplemente un atributo de sistemas con muchas partes, sino que es una propiedad emergente de las relaciones dinámicas entre esas partes. El filósofo Edgar Morin señala que "la complejidad es una forma de pensar que toma en cuenta la interconexión, la pluralidad y la diversidad de los elementos en juego"<sup>10</sup>. Esta visión holística permite entender cómo la sinergia actúa en entornos complejos, donde las interacciones pueden generar resultados inesperados y a menudo sorprendentes.

Partiendo de la interrelación de estos conceptos, a través de una serie de ponencias magistrales, destacados expertos nos guiarán en un viaje intelectual para analizar las distintas facetas del múltiple en nuestra era digital y material. Cada ponente aportará su visión única, enriquecida por su experiencia y conocimientos en diversos campos relacionados con la filosofía del múltiple y el diálogo con la práctica del arte desde distintas perspectivas.

Viajaremos a través de la dimensión más intangible de la matriz digital, explorando cómo esta influye en la creación y difusión de significados en nuestra sociedad hiperconectada; nos sumergiremos en la tectónica de la imagen múltiple, revelando las complejas interacciones que subyacen en la génesis y evolución de las obras



# simbiose

08/05/2024  
30/06/2024

Na contemporaneidade as fronteiras conceptuais e prácticas da arte bótanse fronte do triunfo das teorías do pensamento complexo e a incorporación de novos procesos tecnolóxicos que fixeron que os artistas posicionen as súas creacións en territorios de interferencia.

As formulacións, formais, técnicas e conceptuais, antes unitarias da gráfica, teñense reformulado a favor dunha mirada producible desde o propio proceso de multiplexación e multiplexación. A gráfica, tal e como a comprendemos hoxe, é moito **máis híbrida e complexa ao instalarse no espazo**. Este desprazamento da estampa provocou novas preguntas e induciu algunhas respostas en relación coa idea de matriz que xera múltiples. A mirada múltiple no s.XXI devólvesenos poliédrica, nun bucle invasor mutante que coloniza as fronteiras das propias definicións.

O obxectivo deste proxecto é reflexionar sobre como a clásico bidimensionalidade da gráfica transiutou cara á procura dunha experiencia artística máis profunda e inmersiva, diferente a como a coleccionamos ata o de agora. Descubriremos como evolucionou a arte múltiple desde a **estampa tradicional en papel e de carácter bidimensional, cara ao obxecto escultórico e por extensión á súa instalación no espazo**. Se parte dese lugar habitado e impreso para sumerir a terceira dimensión, outro tipo de elementos que serán definitorios para comprender a nova realidade múltiple: o factor tempo en relación co factor de percepción da experiencia da obra.

Na proposta expositiva **Simbiose**, mergullámonos no universo da gráfica de campo expandido onde, os artistas seleccionados ocupan con distintos tipos de obras o espazo da sala, traballando desde a **multiplexación, desde a repetición, a transformación e a idea de matriz xeradora de orixinais múltiples**. Aquí, a repetición non só implica a reprodución, senón tamén a produción e a transformación continua que coloniza o espazo da instalación.

Almudena Fernández Fariña  
Altea Grau  
Ana Soler Baena  
Ángel Masip  
Annie Heyvaert  
Antía Iglesias  
Carlos Fer  
Elena Jiménez  
Esther Pizarro  
Inma Femenía  
Javier Pividal  
José Andrés Santiago Iglesias  
Juan Moro  
Maider López  
Mario Santamarina  
Pablo Barreiro  
Patricia Gómez y M<sup>a</sup> Jesús González  
Rita de Sousa Gaspar  
Rubén Tortosa  
Sara Coleman  
Soliman  
Vanessa Gallardo  
Víctor Solanas

múltiples en la era contemporánea; nos invitarán a reflexionar sobre el concepto de serie expandida y su relación con la experiencia humana, destacando cómo la producción y el consumo se entrelazan para dar forma a nuestra percepción del mundo; nos ofrecerán una perspectiva única sobre la originalidad en la producción y reproducción de obras múltiples en esta cultura de la copia, explorando cómo la creatividad se manifiesta a través de la multiplicidad de formas y expresiones; nos llevarán en un viaje de exploración por distintos tipos de territorios múltiples, donde las derivas tecnológicas y las cartografías complejas nos invitan a repensar nuestra relación con el espacio de la instalación y el uso de las ya no nuevas tecnologías; nos sumergirán en el fascinante mundo de los datos

como materia prima de la imagen, explorando cómo la información se convierte en una herramienta fundamental para la creación y comprensión de significados en la era digital.

El ciclo de conferencias que se presentó en Pontevedra durante el mes de mayo de 2024, ofreció una oportunidad única para entender a nivel teórico el sentido de lo que hemos dado en llamar *El múltiple que ocupa el espacio* desde la diversidad de miradas de distintos investigadores y expertos en la materia. Ahora, dichos especialistas, nos invita a través de sus textos a la reflexión y el diálogo sobre los desafíos y oportunidades que emergen desde esa intersección de la tecnología, el original múltiple y la experiencia de habitar el espacio de la instalación.

9. Bertalanffy, L. von. *General System Theory: Foundations, Development, Applications*, 1968.
10. Morin, E. *La méthode: 1. La nature de la nature*, 2005.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

- BERTALANFFY, L. von. (1968). *General System Theory: Foundations, Development, Applications*. New York: George Braziller.
- CAPRA, F. (1996). *The Web of Life: A New Scientific Understanding of Living Systems*. New York: Anchor Books.
- MORIN, E. (2005). *La méthode: 1. La nature de la nature*. Paris: Seuil.
- ROY, A. (2001). *War Talk*. Boston: South End Press.

### **3<sup>1</sup> FILOSOFÍA DE LO MÚLTIPLE EN EL S. XXI.**

CONTEXTOS Y SINERGIAS GRÁFICAS



#### **3<sup>1.1</sup> \_Gráfica, matriz y copia: Narrativas y cambios de paradigma en la cultura digital actual**

José Ramón Alcalá

#### **3<sup>1.2</sup> \_"Seriegenesia". Tectónica de la imagen múltiple**

Juan Martínez Moro

### **3<sup>2</sup> PRODUCCIÓN Y CONSUMO.**

LA SERIE EXPANDIDA HACIA LA EXPERIENCIA



#### **3<sup>2.1</sup> \_La matriz blanda del espacio tiempo**

José Gómez Isla

#### **3<sup>2.2</sup> \_Producción-reproducción. La originalidad de lo múltiple**

Juan Lara

### **3<sup>3</sup> DERIVAS TECNOLÓGICAS.**

NUEVOS MODOS DE ENTENDER LA COMPLEJIDAD

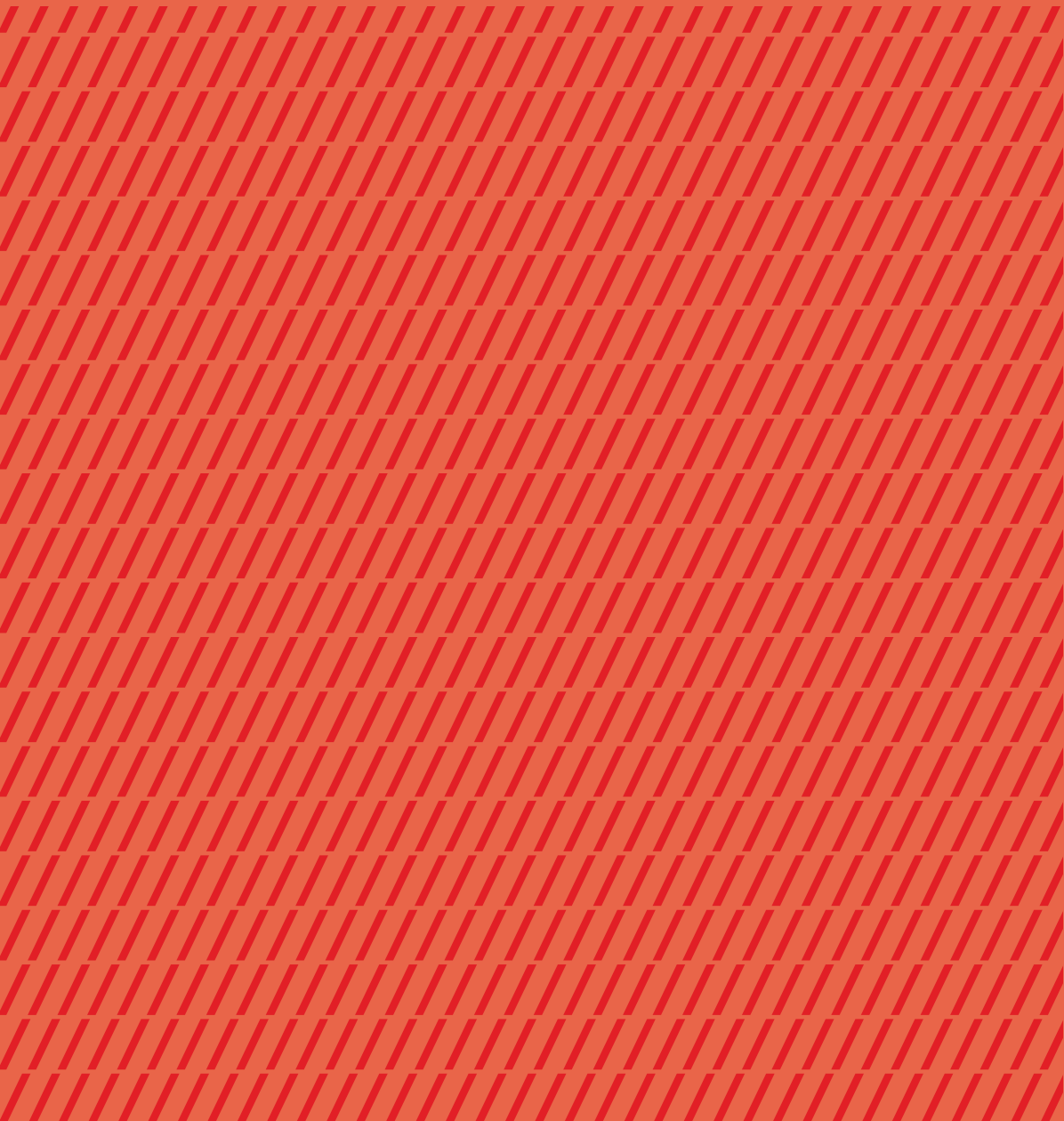


#### **3<sup>3.1</sup> \_Explorando territorios múltiples: Derivas tecnológicas y cartografías complejas**

Esther Pizarro

#### **3<sup>3.2</sup> \_Los datos como materia prima de la imagen**

Rubén Tortosa



**\_sinergias**

ciclo de conferencias

**FILOSOFÍA DE LO MÚLTIPLE EN EL S. XXI.**  
CONTEXTOS Y SINERGIAS GRÁFICAS

**\_Gráfica, matriz y copia: Narrativas y cambios  
de paradigma en la cultura digital actual**



José Ramón Alcalá

*Artista y PDI. Universidad de Castilla-La Mancha*

3<sup>1.1</sup>

## Preliminares; Una historia de la reproductibilidad de las imágenes técnicas (qué necesitamos completar y actualizar)

Ante la avalancha de invención de nuevas tecnologías para la gráfica realmente revolucionarias, se hace necesario de nuevo la puesta al día del concepto de múltiple. Este puede ser entendido en la actualidad como el resultado de sucesivos intentos experimentales por ampliar la idea de copia y reproducción en las artes gráficas, desde el uso de los primeros sistemas técnicos de reproducción –varios siglos atrás–, hasta la actual tecnología digital basada en la eficiencia de los algoritmos de inteligencia artificial generativa. Esta nueva idea ampliada del múltiple exige la revisión del relato que construye la historia de la reproductibilidad de las imágenes técnicas, que ahora necesitamos completar y actualizar.

Para ello, es necesario previamente trazar una genealogía del múltiple que ocupa el espacio<sup>11</sup>, anclando el relato historiográfico que describe el modo en que la reproductibilidad técnica de las imágenes alcanza de lleno al arte y modifica –para siempre– los paradigmas de la práctica artística. Un viaje sin retorno que comienza en la década de los sesenta del siglo pasado y llega hasta nuestros días con la matematización de los procesos generativos de las imágenes a través de los algoritmos de inteligencia artificial.

La filiación conceptual del múltiple nos lleva a trazar una genealogía de la copia. Una que recorra el trayecto que discurre entre la aparición de las imágenes técnicas devenidas del uso creativo de las máquinas modernas<sup>12</sup> hasta la actualidad, cuando su matriz no es sino el algoritmo de inteligencia artificial.

Se trata por tanto de continuar con la empresa colectiva de la construcción de su *relato*. Esa narración mitificadora que organiza la Historia, fija los objetivos, traza el itinerario, modela el cuerpo viviente de la genealogía artística y es entendida como el destino compartido que le da forma y provee de substancia –otorgándole un lenguaje específico, cargado de significado, tantas veces simbólico–, y dotando de sentido al viaje. Sin duda, una empresa colectiva para la construcción del relato en torno al concepto artístico de original y sus copias, de la reproducción, la estampa y el múltiple, de lo gráfico y sus gráficas, en el contexto de la cultura digital actual.

## La importancia del relato que traza la historia actualizada de la reproducibilidad en las prácticas artísticas

En primer lugar, sabemos que:

"[...] el objeto técnico nos habla. Lleva inscrito un texto implícito que nos dice algo nuevo sobre el mundo, determina nuestra forma de habitarlo y de percibirlo. Eso que llamamos *realidad* tenía un aspecto muy diferente antes del telescopio, la nevera, la escritura o las ecografías, y lo mismo puede decirse de eso que llamamos *nosotros*. Nos construimos en un diálogo continuo con los objetos que nos rodean. Existimos con ellos y a través de ellos.

El segundo modo en que lo narrativo impregna el mundo de la tecnología se refiere al modo en que contamos. Ninguna novedad técnica se nos presenta desnuda, de forma directa y neutra. En tanto que *especie narrativa*, para procesarla debemos filtrarla a través de relatos. Y el tono de esos relatos afecta el modo en que entendemos una tecnología, creemos en sus posibilidades, reconocemos sus riesgos, la percibimos con afecto o recelo [...].<sup>13</sup>

Sanguinetti, 2023

Algunos de estos relatos –esa selección de los publicados a lo largo del siglo XX y que hemos (los miembros de la comunidad artística) convertido por unanimidad en canónicos– fueron fuente de inspiración para dotar de concepto y discurso a nuestras obras y proyectos artísticos que ahondaban en las nuevas problemáticas venidas de la expansión y tecnologización de las técnicas y procesos de reproducción de las imágenes. Textos como *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, de Walter Benjamin (1936); *La Galaxia Gutenberg*, de Marshall McLuhan (1967); *Imagen impresa y conocimiento*, de W. M Ivins Jr. (1969); *Rizoma*, de Gilles Deleuze y Félix Guattari (1976); *Lo real y su doble*, de Clément Rosset (1996); *La piel de la cultura*, de Derrick De Kerckhove (1999).

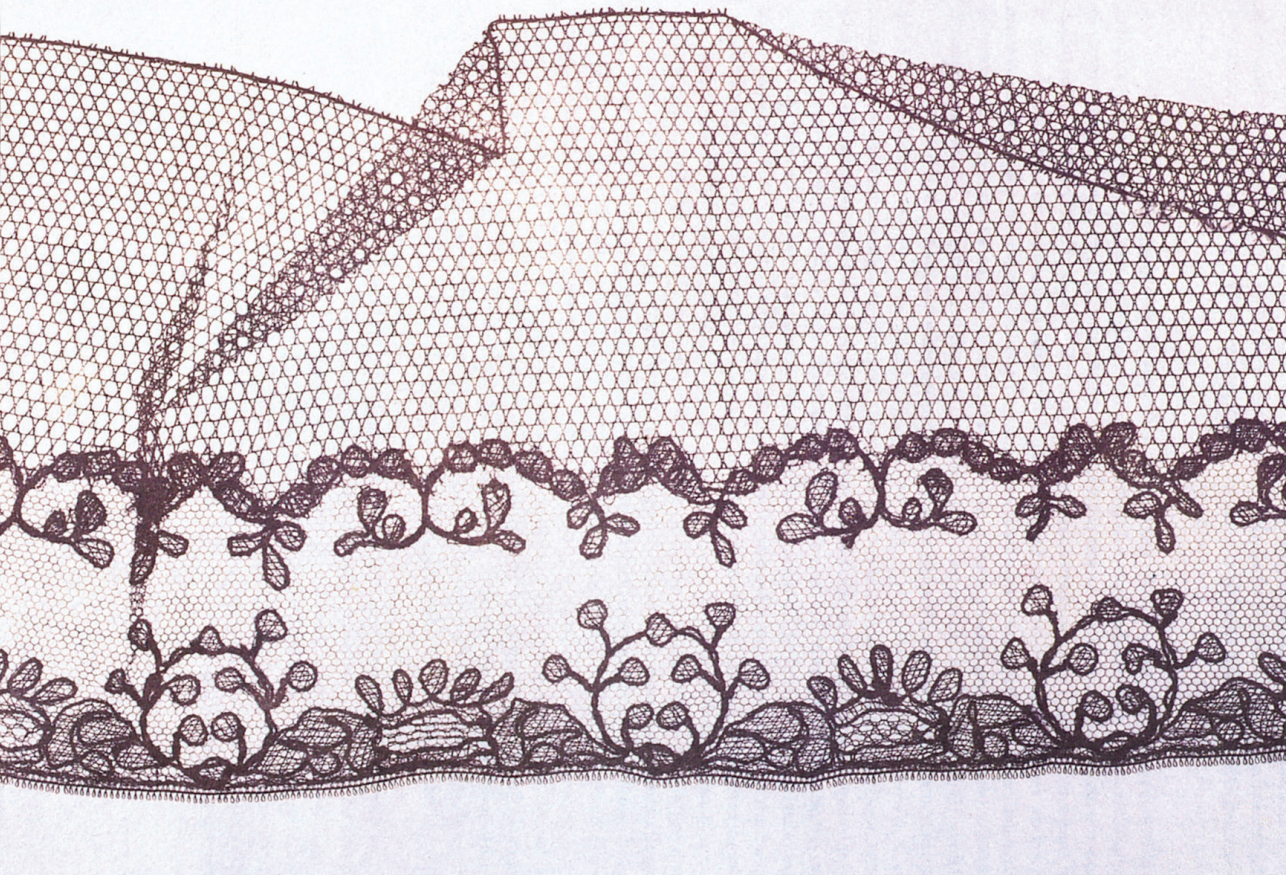
Con todos ellos, o a través de las creaciones artísticas venidas de la influencia de estos (y otros muchos), provocamos la necesidad de expandir el concepto de copia y la actualización del relato de la reproductibilidad, con el objetivo de insertarla en la dentro de una genealogía crítica de la cibercultura actual.

La reproductibilidad está conceptualmente soportada por tres conceptos, que son sus tres pilares básicos: la copia, la matriz y la gráfica.

## 1. Copia. Del mimeógrafo al algoritmo de inteligencia artificial

Podemos –y debemos– trazar una línea evolutiva en el concepto de copia-de-las-imágenes de naturaleza artística. Esta parte de la copia entendida como matriz-huella en las imágenes técnicas de las máquinas modernas.

Tomando como origen histórico (por su bello significado poético, y no las manos estarcidas de las cuevas neolíticas, pues no podemos considerarlas imágenes técnicas en sentido estricto, sino el conceptual –cuasi alegórico–), la copia impresa "por exudación" –xerografía– de la *Santa Faz* expuesta en Turín (primero y canónico retrato –a modo de selfi analógico– del relato cristológico), vamos a tropezarnos, evolucionado en la línea espacio-temporal, con los dibujos fotogénicos de William Henry Fox Talbot (1840); las termografías de John Francis Campbell (1883); las *electrorradiografías* de Augusto Righi (1905); los *rayogramas* de Laszlo Moholy-Nagy o Man Ray (1925); las *fotocopias xerográficas* de Chester F. Carlson (1938); las *codex-images* generadas por Harmond y Knowlton (década de los años 1960), las *infografías* (en mapa de bits) creadas por Andy Warhol (1989); las imágenes del *Efecto Kirlian* generadas en el CNRI francés (1999); las *arquitecturas algorítmicas* de arquitectas como Sonia Cilari (2000), la *serie genética de*



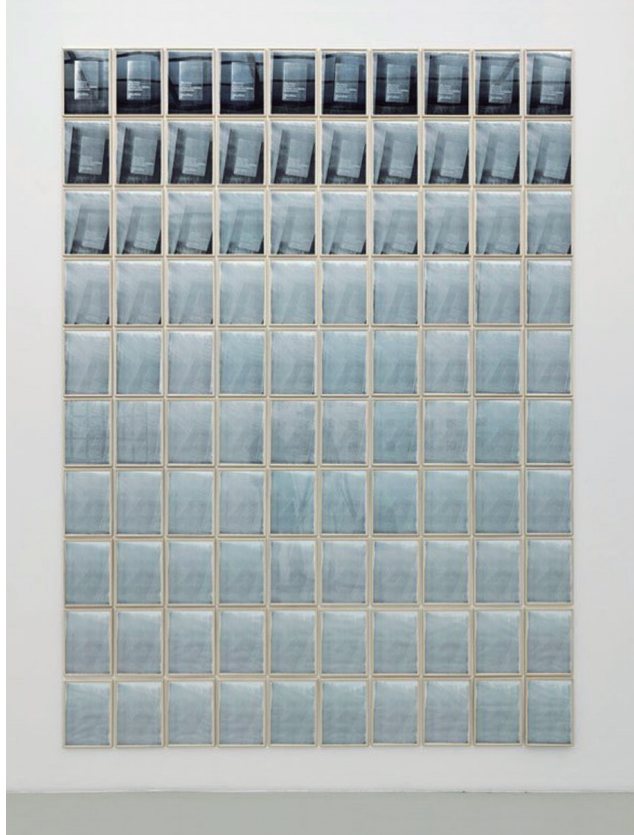
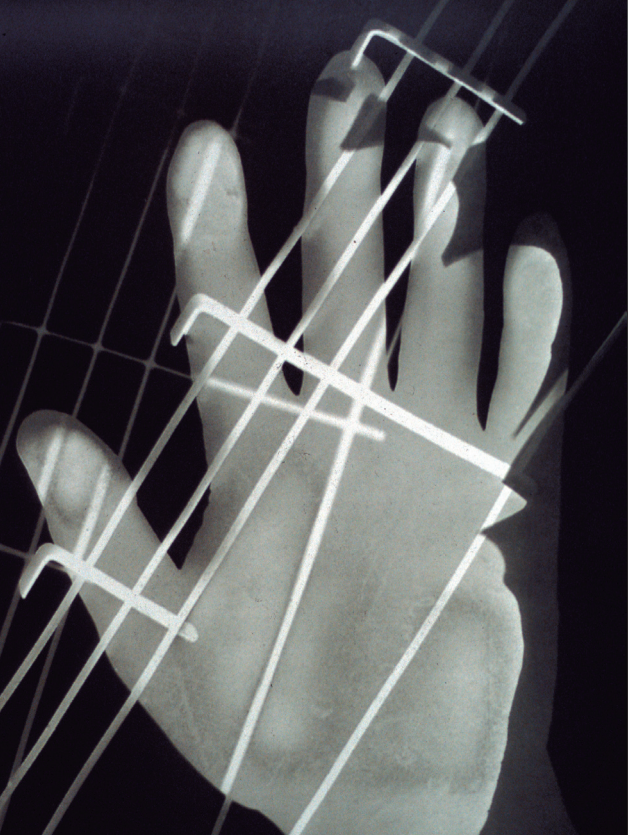
William Henry Fox Talbot. *Encaje*, 1840. Copia de dibujo fotogénico.

ADN (siglo XXI); hasta llegar a las actuales *imágenes-data* creadas por los algoritmos de inteligencia artificial generativa (2ª década del siglo XXI).

"El arte digital, como la realidad híbrida, es infinitamente multiplicable, pero está exento de todo linaje pues ninguna característica permite distinguir el original de sus copias".

Ollivier Dyens, 2005

Observamos que el arte prepara el terreno para nuevas conceptualizaciones en torno a la reproductibilidad de la imagen en la cultura de la copia. Así, en 1967, al artista alemán Timm Ulrichs genera, en 1967, a través del uso de una de las primeras copadoras xerográficas comercializadas, su célebre pieza *Die Photokopie der Photokopie der Photokopie der Photokopie*. 100 xerocopias que parten de la fotocopia de la portada de la primera edición (en alemán) del texto de Walter Benjamin: "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica", y cuyas copias se van fotocopiando secuencialmente, hasta llegar a la copia 100 (última copia de la copia de la copia...) que termina por ser una simple hoja DIN A4 en blanco (en lugar de una reproducción gráficamente fidedigna –mímesis– de esta portada (como lo era la primera fotocopia obtenida).





Alcalacanales y Begoña Sanjuán. *Cubeta*, 1988. Instalación con xerocopias (detalle), 1000 x 150 x 30 cm.

Sonia Landy Sheridan crea, en los años setenta, en el Art Institute de Chicago, reproducciones de imágenes técnicas llenas de significado conceptual, ahondando en la reflexión que la práctica artística mediante el uso de la nueva tecnología de reproducción y generación de imágenes va posibilitando a través del talento de estos nuevos artistas del media art.

Alcalacanales (José R. Alcalá y Fernando Ñ. Canales) intuyen a finales de 1980, que las numerosas fotocopias desechadas que se van apilando en los rincones de su estudio de copy art de Valencia son en realidad la substancia primigenia de la nueva obra de arte (por lo que deciden apilarlas en 9 bloques de más de 5000 fotocopias sobre papel normal cada uno mediante gruesos clavos atornillados en un recipiente de nobleza escultórica –hierro con patines artesanales de gran efecto plástico– creado a tal efecto por la artista Begoña Sanjuán).

Mediante todas estas propuestas, los artistas de la segunda mitad del siglo XX van poniendo en cuestionamiento y ampliando el concepto y significado de copia y de reproducción.

**Superior-izquierda:** Laszlo Moholy Nagy. *Hand Photogram*, 1925. Rayograma, 9'3/8 x 7'1/16.

**Superior-derecha:** Timm Ulrichs. *Die Photokopie der Photokopie der Photokopie der Photokopie*, 1967. 100 xerocopias.

**Inferior-izquierda:** Sonia Landy Sheridan. *Hand with seeds I*, 1970.

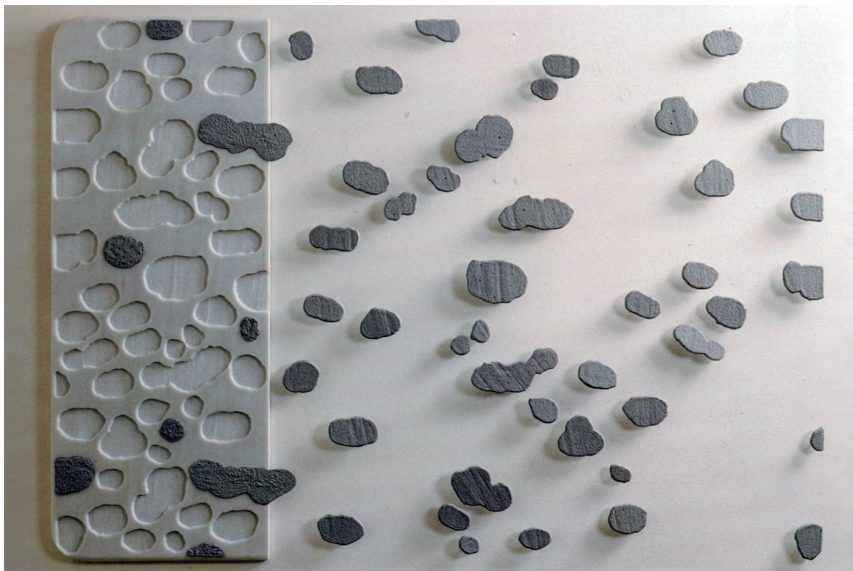
**Inferior-derecha:** Sonia Landy Sheridan. *Hand with seeds II*, 1970.

## 2. Matrix. La Matriz. De la plancha de grabado al algoritmo matemático

Hasta finales del siglo XX la matriz era considerada por las instituciones artísticas como la mera plancha de intermediación para la obtención de copias en los procesos de grabado. Su valor era solo como reporte y su vida estaba indisolublemente ligada a la de sus copias, limitándolas en su cantidad y determinando su calidad.

Por esta razón, las magníficas planchas de cobre que Francisco de Goya había grafiado (*graphéin*) para realizar estampaciones calcográficas de sus históricas series "Los Caprichos" y "La Tauromaquia", estaban custodiadas por la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, reposando entre paños de algodón en los planeros de la Real Calcografía Nacional. Sin embargo, algunas de las copias pertenecientes a las tres tiradas que el propio Goya había estampado a partir las planchas de las dos series mencionadas, se mostraban regularmente en el Museo del Prado, al ser consideradas "obras de arte", acompañando a las pinturas de la primera pinacoteca del país.

Sin embargo, a finales de la última década del siglo XX se va a producir un cambio de paradigma como consecuencia de la profunda transformación –extensión– en el concepto de la matriz del grabado. En 1995, el artista y grabador Jesús Pastor, quien lleva más de dos décadas experimentando con la tecnología electrográfica de reproducción y generación de imágenes y siendo un referente internacional de movimiento copy art, presenta en la Fundación Telefónica de Madrid su serie "Inflexiones".



Jesús Pastor. Serie "Inflexiones", 1995. Transferencia electrográfica sobre mármol, 100 x 172 x 3 cm.

## Jesús Pastor y la Matriz-Escultura en las imágenes técnicas

Pastor (Bilbao, 1954), Catedrático de Grabado por la Universidad de Vigo, no sólo es Licenciado en Bellas Artes (por la Universidad del País Vasco) y en Filosofía Pura (por la Universidad de Deusto), sino que posee además amplios conocimientos en Química. Todas estas capacidades técnicas y teóricas le permiten realizar una profunda investigación en torno al concepto de transferencia, cuyos resultados (teórico-prácticos) le llevarán a poner en cuestionamiento –ampliando– la noción tradicional de matriz.

La histórica aportación de Jesús Pastor<sup>14</sup>, consistió en concebir la matriz como reporte y copia final a un mismo tiempo, convirtiendo la bidimensionalidad tradicional de la matriz en escultura tridimensional. Por primera vez, gracias a una serie de sofisticados procedimientos de reporte (mediante transferencias de imágenes de tóner pigmentario obtenido por procesos xerográficos que actuaban como reserva de la mordida de la plancha), y una mordida con ácidos especiales (que el propio Pastor diseñó) capaces de horadar completamente materiales como el aluminio, el mármol o la piedra artificial, original, matriz y copia se funden en un solo elemento plástico, que adquiere naturaleza escultórica y ocupa el espacio tridimensional.



Las consecuencias de este revolucionario planteamiento y de este particular uso de las nuevas imágenes técnicas (las devenidas del uso creativo de las cuatro familias de máquinas modernas), serán varias: la más significativa fue el real decreto promulgado por el gobierno español, en 1996, por el que se establecía que las matrices (las planchas calcográficas) de los grabados de Goya de las series citadas pasarían de estar custodiados por la Real Calcografía Nacional (donde se encontraban almacenados en sus planeros al ser considerados hasta entonces material de reporte/transferencia) para la realización de la obra final) al Museo del Prado, al ser ahora, por primera vez en la historia de la pintura occidental, conceptuados como "obras de arte", y por ello expuestos junto a las pinturas de la colección real. La segunda (y no menos importante –al menos para nuestro propósito discursivo–, la concesión del Premio Nacional de Grabado al artista de copy art Jesús Pastor.

## La Matriz Múltiple

Esta matriz del grabado tradicional, toma un nuevo impulso con la aparición de las máquinas modernas de reproducción, donde la plancha de transferencia es ahora una cada vez y múltiple para cada una de las copias que se generan de forma automatizada e y de forma instantánea.

Trazando una genealogía evolutiva de la copia como interfaz múltiple, a través de las disciplinas que van a relacionar a partir de entonces –de nuevo– Arte, Ciencia y Tecnología, tomamos como representantes ejemplares las cronofotografías de Edward Muybridge y de Étienne Jules Marey; los experimentos fotográficos (inspirados en este último) de Marcel Duchamp con sus *Desnudos bajando escaleras*; la versión electro-termográfica del alemán Klaus Urbons con la máquina automática con escáner de barrido Kinderman (1990); las fotocopias esparcidas por el suelo realizadas por la fotocopidora xerográfica IBM al ritmo del zapateado de Rock & Roll del artista alemán Jürgen O. Olbrich para la Documenta de Kassel de 1984; las transferencias sobre vinilos blandos de las fotocopias de los autorretratos fotográficos de la artista franco-canadiense Ariane Thézé convertidos en mudas de piel humana para un disfraz de una-mujer-para-cada-día-de-la-semana (1983); los *collages* de copias xerográficas de los autorretratos faxeados, cuyas interferencias durante la emisión provocaban la representación de las heridas de la degeneración física y moral de la enfermedad terminal del artista alicantino Fernando Ñ. Canales (1995); para llegar hasta la producción de las doscientas copias múltiples creadas por el propio Marcel Duchamp para su *Boîte-en-valise*, ese museo portable que representa la matriz conceptual del ejercicio auto-curatorial de su propia obra, casi treinta años después de su ejecución (1942).

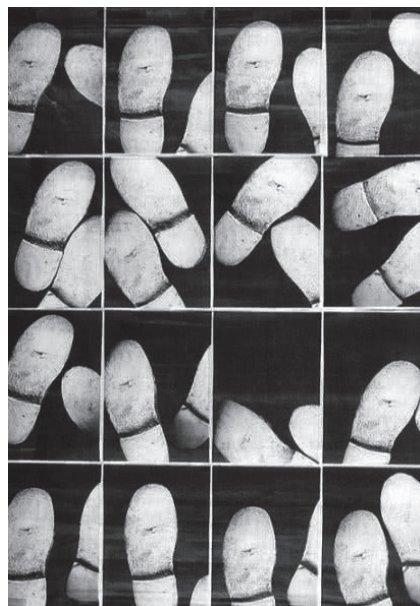
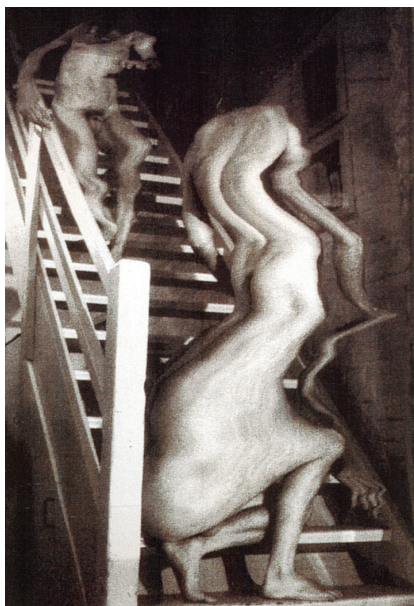
Podemos concluir ese viaje histórico por las copias de matriz múltiple con la iniciativa editorial de la revista múltiple PARKETT<sup>15</sup>, editada en Zúrich (Suiza) desde 1984, y que retaba –y sigue retando– a los artistas del top 100 del mundo del mercado del arte contemporáneo a idear y producir una pieza múltiple que acompañe cada número de la revista (en su edición especial para coleccionistas).



Étienne Jules Marey, 1886. Cronofotografía.

Sólo tres de ellos poseen en la actualidad la colección completa (más de 300 números). Uno de los cuales es la galerista-coleccionista Helga de Alvear, que donó toda la colección a la Facultad de Bellas Artes de Cuenca (al haber retirado su confianza del Museo Reina Sofía, receptor inicial de dicha donación).

Esta matriz múltiple se va a ampliar exponencialmente con la aparición del arte digital. Ahora, con lo digital, la matriz se ha devaluado por exceso. Ya no tenemos cuidado al hacer las fotos (antes, en la época analógica, los negativos eran caros, por lo que éramos muy selectivos disparando). Ahora la matriz es múltiple, barata, invisible, instantánea, una para cada copia, para cada uno de los miles de imágenes indiscriminadas que producimos compulsiva y convulsivamente 24/7.



**Izquierda:** Klaus Urbons. *Nude descendant an escalier [Nocturne I]*, 1990. Imagen bit e impresión térmica.  
**Derecha:** Jürgen O. Olbrich. *Photo Copy Rock'n & Roll*, 1984. Xerocopias, 20 x (21 x 24 cm).



Buena cuenta de ello es por ejemplo, el proyecto de la artista estadounidense Penélope Umbrico y sus populares *Sunset Portraits* (desde 2010), todo un fenómeno de las actuales redes sociales *online*. En la exposición de 2013 donde fue tomada esta imagen, Umbrico expuso un panel-*collage* conformado por 13 243.857 de las *snapshots* digitales subidas a la red Flickr en 2013 por los usuarios de su proyecto *Sunset Pictures*.

## La matriz múltiple ocupa el espacio-tiempo

La aparición de las tecnologías de comunicación telemática, (cuyo precedente es el telegrama, que Rauschenberg ya utilizó de forma creativa en 1961, con su *It is a portrait of Iris Clert, If I say so*, enviando un telegrama con ese texto desde Estocolmo a París), pone a disposición de los artistas, en la década de los setenta, la máquina telefax, para experimentar sobre el concepto de la copia moderna como una extensión espacio-temporal de la matriz múltiple. Desarrollando técnicas y lenguajes específicos del fax art, los artistas podrán abordar durante la década de los setenta y ochenta –hasta la aparición de Internet– la problemática de crear-en-el-tiempo desde el sentido estricto –tradicional– del *grâphein*, expandiendo así el concepto de original y copia, de creador y ejecutor material de la obra, sin renunciar a la materialidad, a la fisicidad de la obra.

Propuestas como la instalación performática *La activación de la superficie plana*, concebida y producida por Rubén Tortosa para la exposición *Variaciones en Gris*, en el Centro Colón de Madrid, en 1992, con la participación de once relevantes artistas habituados al uso de los nuevos medios, como Hockney, Landy Sheridan, Maruyama, Muntadas, Munari, Levine u Olbrich, interpretando cuadros cubistas del pintor español Juan Gris mientras realizaban en tiempo real sus envíos al Centro Colón a través de las máquinas telefax de sus respectivos estudios. Estas creaciones iban siendo recibidas e impresas xerográficamente por once máquinas telefax suspendidas del techo de la sala madrileña, convirtiendo en columnas unidimensionales gráficas las obras que iban recibiendo de los once estudios distribuidos por toda la geografía planetaria.

Esta ampliación (que no disolución) de la figura del artista-creador, esta unificación de distintos tiempos en el tiempo unificador de la *fax-machine* receptora e impresora de la obra xerográfica final, es sintetizada de forma magistral por el artista japonés Hirotaka Maruyama (AKA Maruhiro), quien, en 1992, idea y genera una pieza de fax art para el Museo Internacional de Electrografía (MIDECIANT) de Cuenca, realizando la acción de carácter performativo de desplazar una serie de baterías de 1.5 voltios al compás del movimiento del escáner de la pantalla del telefax de su estudio de la bahía de Yokohama, mientras era enviada y recibida

**Superior:** Fernando Canales. *Autorretratos Faxeados*, 1995. Instalación en la exposición *Artistas y Máquinas*, CCCC, Valencia, 2022.

**Izquierda:** Ariane Thézé. *Seven Days*, 1983. Instalación a escala humana. Transferencias sobre PVC.

**Derecha:** Imágenes de los números de la revista y detalles de los interiores. Colección Parkett. Facultad de Bellas Artes de Cuenca.



"en tiempo real" en el telefax del MIDECIANT, donde esta producía (imprimiendo xerográficamente) la célebre e histórica obra *The faxed batteries*. Paradigma de todas estas nuevas condiciones y características del nuevo arte. Maruhiro había concebido la obra, pero no sólo no la había ejecutado materialmente él, sino que sólo podía intuir cómo sería, cuando una máquina (que no un artista) le diera forma y substancia a 12 000 kilómetros de distancia. La obra había pasado de ser puro movimiento performático a una pieza plástica monocromática de dos dimensiones que ahora colgaba de las paredes de las salas de exposiciones del Museo de Electrografía español.

La copia final, obtenida a 12 000 kilómetros de distancia, había sufrido, durante su viaje de origen a destino, un largo y complejo proceso de sucesivas codificaciones y decodificaciones. La matriz original de transferencia había comenzado siendo de naturaleza lumínica –analógica– mediante la gestión del escáner del telefax emisor capturando las luces y las sombras del original depositado sobre su pantalla, generando una matriz rectangular donde se disponían espacialmente estas de manera ordenada (sobre su malla bidimensional). Esta había sido traducida a una nueva matriz de datos, que a su vez había sido convertida en una matriz de naturaleza sonora, cuyos datos (baudios) habían sido enviados telemáticamente (mediante la tecnología tradicional que usan los telegramas) hasta el telefax receptor, ubicado en su distante destino geográfico. En su viaje por la línea espacio temporal –convirtiendo la copia gráfica en una llamada telefónica convencional–, la matriz había respetado las condiciones gráficas del original, sucediéndose ahora una serie de traducciones a la inversa, pasando de la matriz de naturaleza sonora recibida a una de datos (analógicos o digitales, según la tecnología empleada), que a su vez era reportada sobre el soporte de la copia final (xerográfica –con tóner sobre papel normal–; termográfica –quemando con gradaciones tonales el papel térmico–; o digital –generando datos numéricos capaces de ser convertidos en colores impresos sobre cualquier tipo de soporte, físico o virtual–).

Este complejo e inédito progreso generativo de copias-a-distancia, basado en la generación de matrices múltiples que se sucede en la línea espacio-temporal, fue capturado y expresado artísticamente, por creadores de gran relevancia, como Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Joseph Beuys, Sonia Landy Sheridan, Christian Rigal o David Hockney experimentaron las posibilidades artísticas de la copia de las imágenes técnicas mediante el proceso de teletransmisión facsímil. Hoy estas experiencias gráficas forman parte de lo que podríamos denominar la base conceptual del actual arte de las redes *online* y, en general, del arte digital.

La evolución tecno-expresiva de estos pioneros experimentos de finales del siglo XX, queda fielmente plasmada en relevantes proyectos artísticos como *Flight Patterns* (2016) del creador-programador norteamericano Aaron Koblin<sup>16</sup>, cuyos rastros-huellas-en-movimiento dejados por los aviones que despegan y aterrizan en diferentes ciudades de la vasta geografía norteamericana son capturados en tiempo real por los satélites de comunicaciones, proveyendo a Koblin de datos

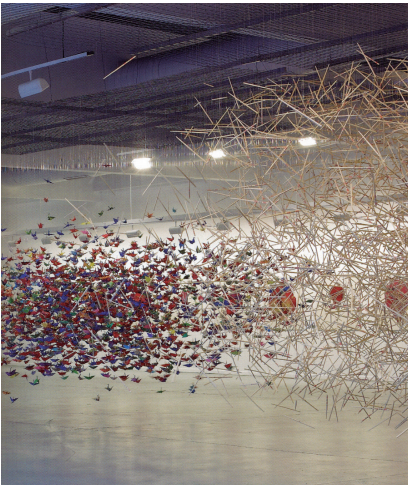
de visualización en permanente movimiento para generar matrices cartográficas que dibujan mapas exactos de la geografía norteamericana, por primera vez bajo otra metodología constructiva, invariables desde los mapamundis del romano Ptolomeo, en el siglo I d.C; o en la extraordinaria pieza, de 2016, *Veinte mil pies de altura*, del artista valenciano Rubén Tortosa y el programador de la Universitat Politècnica de València Miguel Sánchez, cuya matriz dinámica por geolocalización electrónica fabula metafóricamente sobre el vuelo de los aviones que pasan por encima de la pieza, cuyo rastro dibuja en tiempo real gracias a las propiedades térmicas de una tinta pigmentaria azul especial que es calentada por una lanza térmica que se mueve por el lienzo (oculta detrás del paño) siguiendo en tiempo real la ruta de cada avión detectado. Matrices por tanto que se autogeneran, mostrando en tiempo real la huella de su proceso secuenciado de multiplicación, mientras asaltan el espacio –plástico– bidimensional, convirtiendo los datos (electrónicos) que va recibiendo, en bellas formas plásticas autogenerativas en tiempo real.

## La matriz múltiple que asalta el espacio, tomándolo en su potencialidad performática

Todo ha quedado preparado y dispuesto para que las copias queden multiplicadas por el efecto de matrices que se autogeneran y autorreplican, mientras abordan el espacio, incluso desde la distancia físico-geográfica. Es hora de asaltar ese espacio en su versión instalativa. *Sites specific*s que artistas actuales como Inma Femenía (*Light Area 56m²*, 2010; *Freefall*, 2017), Rubén Tortosa (*Vía Líquida*, 2023) o Ana Soler (*Suicidios*, 2005; *Devorando delicias de bosque*, 2007; *Sadako*, 2009), van a concebir y ejecutar, sintiéndose herederos de la tradición de las vanguardias del siglo XX y comienzos del XXI, con célebres precedentes como *El Fin de Parsival* (1929-1988), la escenografía para la ópera *Parsifal* creada por Wolf Vostell y Salvador Dalí, y cuyas copias escultóricas encarnadas por las blancas motocicletas *Sanglas* de la Guardia Civil de Tráfico española atiborran la pared de piedra del



Inma Femenía. *Light Area 56m²*, 2010. Transferencia electrográfica.



**Superior:** Rubén Tortosa. *Vía Líquida*, 2023. Instalación en el CCCC, Valencia.

**Izquierda:** Ana Soler. *Sadako*, 2007. Instalación.

**Derecha:** Seiko Mikami. *Gravicells*, 2008. Fotografía de la artista junto a su instalación. I Jornadas OOH, Gijón.

estudio –hoy museo– del artista alemán en Malpartida de Cáceres. O las poderosas instalaciones performáticas del artista anglo-hindú Anish Kapoor, como *Svayambhu* (2007-2023) para la exposición *Untrue Unreal* en el Palazzo Strozzi de Florencia o en la Royal Academy de Londres (2009), en donde las copias –de naturaleza tridimensional– se autogeneran en tiempo real al compás de su automatizado movimiento mecánico en torno al espacio que ocupan.

Matrices intangibles, deudoras de su nueva y recién estrenada inmaterialidad digital que ocupan el espacio electrónico saturándolo con sus fantasmales copias múltiples que flotan lumínicamente en estas arquitecturas *líquidas*, mientras habilitan a nuestros avatares digitales a pasearlos. Así lo atestiguan trabajos históricos referenciales como los de los arquitectos y diseñadores digitales Marcos Novak, Sonia Cillari, Seiko Mikami o Toyo Ito a comienzos del actual siglo XXI.

## La matriz electrónica que desborda el espacio

Las tecnologías digitales de inmersión y las nuevas narrativas emanadas de los videojuegos nos confieren el último eslabón de esta secuencia evolutiva de la copia y sus matrices múltiples, que ahora no se conforman con asaltar el espacio de representación tridimensional, sino que lo desbordan, saliendo por primera vez del plano del cuadro, no ópticamente, como sucede en el trampantojo renacentista (base de toda la representación bidimensional de la pintura occidental desde entonces), sino en forma de inmersión, gracias a la complicidad entre las tecnologías de Realidad Virtual y los nuevos algoritmos de inteligencia artificial.

Varios ejemplos los encontramos con Solimán López (*Isolated*, 2021, esculturas matriciales de datos biométricos); teamLab (*Interactive installations*, 2010-2023) o Refik Anadol (*Unsupervised*, 2020, *AI generative immersive installation*). También merece especial atención para nuestros propósitos la pieza de Anadol, *Rumi Dreams* (2024), realizada en colaboración con NVIDIA, y que utiliza una IA capaz de transformar un muro-pantalla de proyección multimedia de 20 metros de altura y 40 metros de ancho y 16k de resolución en una Escultura de Datos de IA (*AI Data Sculpture*) generativa en tiempo real. Una obra de arte generativa que se alimenta

# HIGH MESHES

## Description

The project is based on the construction of a micro-community of humans digitised and reconstructed in 3D through photogrammetry.

After this process, and the body converted into data, the project is developed around the connection between the members of the group thanks to artificial intelligence who offers the relations of data (numbers) of the bodies in the data base.

These bodies are subjected to further digital treatments that reveal their digital materiality, structure and composition.

High Meshes proposes a new categorisation of the human species, belonging to the virtual environment, without economic, sexual, religious or other associations, analysing the figure of the body, its commodification in the age of data and its staging as an object.

[View video 1 \(dome installation\)](#)

[View video 2 \(immersive installation\)](#)

Featured publication: <https://www.20minutos.es/noticia/3602014/0/solimán-lopez-invita-crear-centre-carne-mayores-bases-datos-cuerpos-3d/>

EXHIBITED IN: CCCC Valencia, Spain // Festival Barcú 2019. Bogotá, Colombia // Galería Léucade. Murcia, Spain // Parque España. Rosario, Argentina.



de los datos de la flora, la fauna y el paisaje y que son recibidos y procesados en tiempo real por el algoritmo de *Large Nature Model* y que ha sido creada por Anadol en colaboración con los investigadores de NVIDIA AI, implementando en el modelo originario de *Getty Image* nuestro conjunto de 2,5 millones datos-fuente éticos *Nature*.

### 3. Gràphein / γράφειν (de la escritura al gesto atrapado)

Según la Real Academia Española, RAE, "grafía" es un préstamo de griego clásico –γραφία– *graphía*, de la raíz de γράφειν, *gràphein* "escribir". Y según dicha academia "gráfica-gráfico" es un préstamo (siglo XVIII) del latín *graphicus* "dibujado magistralmente" y este del griego *graphikós* "referente a la escritura o al dibujo", "hábil en lo uno o en lo otro", derivado de *gràphein* "dibujar", "escribir". A la misma familia etimológica griega relacionada con el hecho de escribir pertenecen *anagrama*, *apógrafo*, *autógrafo*, *diagrama*, *epigrama*, *grafiti*, *grafito* "mineral de carbono", "dibujo grabado", *grafología*, *gramático*, *párrafo*, *polígrafo* y *programa*.

La sociedad del siglo XIX, ante la avalancha de nuevas máquinas para la representación y reproducción devenidas de la invención de la electricidad, y ante la necesidad de denominarlas con propiedad, insertándolas en la genealogía de la cultura occidental, consensuó la traducción del originario –γράφειν– *gràphein* griego como "escritura" (tal y como así lo viene expresando –y traduciendo– literalmente la RAE, de donde hemos tomado su origen etimológico. Así, el invento de procesos de captura y fijación de los rayos de luz mediante el uso de halogenuros de plata u otras sustancias químicas sensibles a la luz, fue bautizado con el nombre de "fotografía", es decir, "foto" "*gràphein*", siendo vinculado etimológicamente a "escritura" "de luz". A partir de ahí, fue bautizando los subsecuentes inventos como: calcografía (escritura en cobre), litografía (escritura en piedra), serigrafía (escritura en seda), xerografía (escritura en seco) o electrografía (escritura con electricidad), y así sucesivamente.

En mil novecientos ochenta y nueve, cuando recibí por parte de la Universidad de Castilla-La Mancha el encargo de crear un museo que mostrase e investigase sobre las obras de arte generadas con procesos electromecánicos y que habían dado lugar a los lenguajes del copy art o del fax art, entre otros, mantuve un interesante debate con mis colegas europeos acerca de su correcta denominación. Tras barajar varios posibles nombres, me decidí por aquel que pudiese ofrecer mayor recorrido en el tiempo, sin perder su propiedad técnica. Museo Internacional de Electrografía fue el nombre finalmente elegido. Menos mal. Acertada decisión. Porque la experimentación febril e incesante acontecida en sus talleres y laboratorio por parte de artistas, docentes e investigadores de todos los rincones del planeta desde su inauguración, el siete de mayo de mil novecientos noventa hasta la actualidad, permitió que el objeto de estudio, el campo de conocimiento, las técnicas, procesos y lenguajes inventados y desarrollados por estos siguieran sintiéndose cómodos bajo el apelativo tecno-expresivo de "electrográficos".

Sin embargo, debo confesar que hubo momentos de crisis, de duda, de incertidumbre. Particularmente uno: el que fue provocado a comienzos del siglo XXI por la problemática derivada de la traducción tradicional del sentido etimológico de la acepción "electrografía" como "escritura eléctrica, electromecánica o electrónica". El problema no venía provocado por el proceso, cuya traducción –u origen etimológico– no era lo relevante, sino por la acción: el "escribir", el "escribir". La escritura tiene un fuerte sesgo que remite a marcar físicamente una superficie, como lo hace la luz sobre la placa soporte bañada en halogenuros de plata (fotografía), el cincel sobre la superficie-matriz de cobre (calcografía) o de piedra (litografía), los pigmentos sobre la malla de seda (serigrafía), los campos electros-táticos transportando la luz reflejada del original sobre la matriz de selenio amorfo –o silicio o plástico– sin llegar a tocarla –sin humedecerla, en seco– (xerografía), la electricidad decodificando las luces y sombras de los originales sobre superficies magnéticas o digitales (electrografía), los datos electrónicos decodificando digitalmente el original y grabándolos físicamente sobre superficies de metal (digigrafía o infografía), etc. Tomada la traducción en este sentido de escribir dejando huellas físicas sobre diversas superficies, la evolución de las máquinas nos conducía a un punto tal de evolución/revolución tecnológica de sus procesos y técnicas de representación, reproducción, estampación, que dar forma a las imágenes técnicas podía tornarse ahora virtual, inmaterial. Las representaciones habían ido progresivamente ocupando las pantallas, las proyecciones lumínicas (de naturaleza analógica o digital), y habían ido dejando sin cuerpo, sin fisicidad, sin *gráphein*, sin escritura –en su traducción tradicional– al objeto de la representación, de la reproducción.

Así que, llegó un momento que nos vimos enfrentados ante una nueva disyuntiva: cómo denominar a todas estas nuevas representaciones, reproducciones, estampas sin cuerpo, sin objetualidad física. Y, en consecuencia, ¿debíamos entonces modificar el nombre de Museo de Electrografía por otro que contemplase también las nuevas obras inmateriales que iban poblando su colección?

Afortunadamente, la sabiduría de mi amigo y compañero de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca y Catedrático de Estética, el reconocido filósofo valenciano Vicente Jarque Soriano, acudió en nuestro rescate. Jarque nos hizo observar que llevábamos décadas empleando inadecuadamente el término "escritura" como traducción literal del sentido etimológico del griego *gráphein*. Según sus investigaciones, este no remitía estrictamente al acto de colocar signos, palabras, ideogramas mediante la generación de incisiones de naturaleza física sobre distintos soportes. El *gráphein* era más bien, según los griegos clásicos, un gesto de naturaleza visual, que, apareciéndose ante nosotros con una durabilidad variable, éramos capaces de retenerlo en nuestra memoria, como el *imago* romano –del latín–, que es una imagen, una copia, algo que hemos sido capaces de reproducir en nuestro cerebro manteniendo activo su fichero mental, su memoria.

Por tanto, electrografía, ya no era tanto –o solo– "escritura eléctrica o electrónica", sino más bien el gesto congelado, retenido en nuestra memoria visual y convertido en *imago*, aunque en su origen este nos remitiera a una sombra evanescente, a luz en movimiento, a *bytes* electrónicos fluyendo por las pantallas, o al espacio-entre-pantallas.

Estábamos salvados, desde ahora, todo el arte electrónico, digital, toda proyección lumínica en el espacio real o virtual, estática o dinámica, permanente o fugaz, incluso hasta el net.art cabían bajo la definición técnica y etimológicamente correcta de "electro-gráphein", "electrografía". Habíamos superado la crisis. Toda duda se había desvanecido. Un campo inmenso de nuevas posibilidades artísticas, teóricas y conceptuales se abría a partir de ahora en el horizonte para *todxs nosotrxs*.

A partir de ese histórico momento, todas especulaciones artísticas, teóricas, filosóficas y conceptuales que hemos revisado en este texto, y que repasan la evolución técnica, semántica y conceptual de los otros dos pilares de la reproductibilidad en la época –o mejor decir épocas– de las imágenes técnicas derivadas del uso creativo por parte de los artistas de las máquinas modernas de generación y reproducción: la copia y la matriz, tenían ahora un encaje natural, de origen etimológico dentro de la compleja y ampliada actualidad del régimen visual, quedando por fin enmarcadas y refrendadas por este nuevo significado del "gráphein".

Es evidente que este nuevo marco, mucho más amplio, contribuye a normalizar y a trabajar en favor de la tendencia actual hacia la eliminación de los compartimentos estancos que tradicionalmente han compartimentado las prácticas artísticas y sus disciplinas y campos de conocimiento. Si hoy día ya no tiene sentido separar la pintura del dibujo, y este del grabado, la estampa y los procesos gráficos en general, y todos ellos de la escultura, todos ellos se reúnen y fusionan en la actualidad en un amplio campo expandido de lenguajes, técnicas y procesos que son vehiculados por las nuevas tecnologías, que colaboran con gran eficacia en la resolución de los problemas técnicos de la representación, que hoy es múltiple, híbrida, fusión de lo real y lo virtual, de lo objetual y lo inmaterial, de lo orgánico y lo digital.

## Ser múltiple en la era de las imágenes-entre-pantallas

Cuando el arte digital impone el nuevo paradigma de su reproductibilidad infinita, en la que perdemos la genealogía del original en sus reproducciones no ya facsímiles sino idénticas en su naturaleza a aquel, el concepto de estampa múltiple cobra su sentido más profundo. Ser múltiple es condición inherente a la naturaleza híbrida de las cosas, de los objetos, de los sujetos, de los acontecimientos. Todo queda afectado por esta nueva manera de concebir la creación, la poiesis.

Los artistas pertenecientes a las nuevas generaciones nacidas ya en el presente siglo XXI han logrado invisibilizar la tecnología en la gestión diaria de sus vidas digitales. La revolución impuesta por la filosofía Apple del *gadget* tecnológico, e inaugurada en 2007 por el iPhone, que nos ofrece por fin una interfaz intuitiva, donde todo el complejo tecnológico que la soporta queda ocultado cual punta del iceberg flotando en el océano de la comunicación, ha permitido que la santa triada de nuestra relación con las máquinas "persona-teclado-pantalla"<sup>17</sup> ocupe un lugar central en nuestro centro de operaciones diarias, permitiéndonos vivir y

gestionar nuestras vidas híbridas con la comodidad que impera en toda acción de naturaleza lúdica, auténtico corazón de nuestra funcionalidad digital actual. Así, *cyberpunks*, net.artistas, creadores de-en-por-y-para las redes sociales *online* (en adelante ya solo redes), asumen la naturaleza líquida, fluida y múltiple de sus artefactos artísticos. Los que no pertenecen a la cultura digital actual, los que no son miembros de las jóvenes generaciones del siglo XXI, se enfrentan al debate –público y privado– que trata de dar solución de continuidad a los viejos procesos de reproducción, buscando formas operativas y conceptuales que los mantenga con vida, útil y funcional. Para ello, es necesario revisar el concepto de original, de aura, de objetualidad, de unicidad y reproductibilidad, de apariencia; en cuanto a forma y presencia.

Laboratorios, talleres y grupos de investigación creados en nuestro territorio nacional para la construcción de las ideas avanzadas del campo de las prácticas artísticas de referencia como lo son/fueron el vasco Arteleku, el conense MIDECIANT, los madrileños Espacio P o MediaLab Madrid, el catalán MECAD, el valenciano Laboratorio de Luz, el gallego grupo dx5, entre los más destacados, hicieron (en las décadas de los ochenta y noventa) –y siguen haciéndolo en el siglo XXI– decididas apuestas por repensar las problemáticas devenidas de la transición de la cultura artística analógica a la digital, y entre estas, de forma especial, las cuestiones referidas a las nuevas condiciones impuestas por la reproductibilidad líquida, el concepto de múltiple digital, la revisión del concepto aurático del objeto desmaterializado, etc. En sus espacios para la experimentación e investigación, se generaron nuevos modelos propositivos para una nueva concepción de la práctica artística, del objeto artístico y del papel del artista en la era de las imágenes-entre-pantallas.

El nuevo proyecto del grupo dx5, *El múltiple que ocupa el Espacio* viene a sumarse, en 2024, a esta larga y fecunda tradición de revisar las teorías, los procesos, los conceptos, las actitudes, los discursos al amparo de toda esta revolución social y cultural que hemos focalizado en la cuestión no menor del original, sus copias, su reproductibilidad, y su estampa. Cómo ante nuevos procesos, nuevas actitudes y por tanto, nuevos discursos que devienen por ende en nuevas estéticas, y lenguajes.

Navegar entre las pantallas de los *pavilions* de *The Wrong Biennale* supone sin lugar a dudas presenciar en vivo y en directo un cambio de paradigma en las prácticas artísticas. Uno que nos establece una nueva era de la imagen –tal vez la cuarta<sup>18</sup>: Imagen-materia, imagen-film, e imagen y (propongo una cuarta) imagen-flujo–, y que viene a consolidar la idea de lo fluido en el múltiple contemporáneo, el múltiple digital. Todo parece expresar con claridad aquello que es constituyente de un nuevo mundo, de un nuevo escenario para el arte: el campo de las prácticas artísticas expandidas, donde la copia es ahora sustituida por "el múltiple que ocupa el espacio"<sup>19</sup>, desbordándolo e invitándonos a invadirlo de forma físicamente inmersiva. Copia, Matriz y Gráfica, los tres pilares de la reproductibilidad, quedan pues revisados y actualizados para que puedan seguir cumpliendo su función de generadores de las imágenes técnicas en la época de los modernos dispositivos tecnológicos.

11. Como muy bien ha sido definido el título general del VIII Foro Internacional de Creación na Frontera, organizado por el grupo de investigación dx5, perteneciente a la Universidade de Vigo, y que tuvo lugar en la ciudad de Pontevedra entre el 8 y el 10 de mayo de 2024, donde leí la ponencia que toma como base el presente texto.
12. Como ya he definido y publicado (Alcalá, 2015), las máquinas modernas de reproducción son aquellas cuya tecnología posee un funcionamiento automático e instantáneo y parten de cuatro familias tecnológicas, todas ellas comercializadas en la década de los años sesenta del siglo pasado. A saber: la copiadora xerográfica (1959), la interfaz gráfica de usuario que convierte en gestor de gráficos visuales a la computadora personal (1962), la cámara de fotografía Polaroid, con el papel relevador instantáneo –*Polacolor Pack Film*– (1963), y la cámara portátil de video (1967).
13. Pablo, S. *Tecnohumanismo; Por un diseño narrativo y estético de la inteligencia artificial*. Pp.12-13.
14. Véase: Pastor, J. *La transferencia en la creación artística*, 2003.
15. "La revista, en edición bilingüe inglés-alemán, tiene unas 250 páginas y una tirada de 10 000 ejemplares, y se calcula que es leída por unos 30 000 lectores [...] Desde 1984 se han publicado casi 100 números, en los que han colaborado 800 autores, con cerca de 2000 artículos. Por su parte, la colección de Ediciones Parkett cuanta con unas 220 obras, en todo tipo de medio o soporte –pinturas, grabados, dibujos, fotografías, esculturas, objetos, dvd y obras sonoras– y se ha mostrado en exposiciones en importantes centros de todo el mundo [...]". En: Montesinos, A. "Parkett; El arte y sus manifestaciones: La Colección Parkett". Pp. 13-14. Alcalá, J. R. y Jarque, V. *CAAC Cuenca, Centro de arte, Archivos y Colecciones*, 2016.
16. Véase: <https://www.youtube.com/watch?v=ystkKXzt9Wk>
17. Baricco, A. *The Game*, 2019.
18. Véase: Brea, J. L. *Las tres eras de la imagen*, 2010.
19. Soler, A. *Lo Múltiple que ocupa del espacio*, 2023.

## BIBLIOGRAFÍA

- ALCALÁ, J. R. (2015). "El artista y la maquina automática. Un nuevo enfoque para su análisis historiográfico". *ASRI - Arte y Sociedad. Revista de Investigación*. # 9. Octubre 2015. <http://asri.umed.net/9/arte-maquina.pdf>
- BARICCO, A. (2019). *The Game*. Barcelona: Anagrama.
- BREA, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Barcelona: Akal.
- DYENS, O. (2005). "La Realidad Híbrida". *Hybrid. Living in Paradox. Ars Electronica 2005*. Ars Electrónica Ed. Linz, Septiembre 2005.
- MONTESINOS, A. (2016). "Parkett; El arte y sus manifestaciones: La Colección Parkett". A: Alcalá, J. R. y Jarque, V. (2016). *CAAC Cuenca, Centro de arte, Archivos y Colecciones*. Cuenca: Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha. Col. Caleidoscopio.
- SANGUINETTI, P. (2023). *Tecnohumanismo; Por un diseño narrativo y estético de la inteligencia artificial*. Madrid: La huerta grande editorial.
- PASTOR, J. (2003). La transferencia en la creación artística. Resumen del trabajo de investigación presentado por el Dr. Jesús pastor Bravo como parte de los requisitos para la habilitación del Cuerpo de Catedráticos de Universidad del Área de Conocimiento de Dibujo. Convocatoria del 16/04/2003 (BOE nº91, 16/04/2003). Código Habilitación 1/185/0103. Manuscrito no publicado.
- SOLER, A. (2023). *Lo Múltiple que ocupa del espacio*. Pontevedra: Ediciones del grupo de Investigación dx5.

# \_"Seriegenesis". Tectónica de la imagen múltiple



Juan Martínez Moro

*Artista y PDI. Universidad de Cantabria*

3<sup>1.2</sup>

En este texto se tratan las siguientes cuestiones de fondo:

**Un análisis:** lo múltiple debe definirse en su calidad fenoménica (tándem percepción-experiencia), como un factor que trasciende la obra única, tanto en un doble sentido de difusión y/o expansión espacio-temporal, como de interpretación en radical apertura de la imagen y/o del objeto.

**Una crisis:** la copia ha pasado a ser unidad primordial en la retórica artística contemporánea, adoptando estructuralmente diversas soluciones tectónicas recurrentes: constructivista, minimalista, documentalista-investigadora, museográfica...

**Una praxis:** lo múltiple permite pasar de dos a tres y más dimensiones, así como penetrar la imagen.

## 1. Análisis

En 1870 el grabador francés Lúdivic-Napoleon Lépic sacaba a la luz un conjunto cohesivo de estampas bajo el título *El lago Nemi*, en la que, en cada una de ellas, se representaban diferentes condiciones atmosféricas de este célebre enclave paisajístico romano. A ella siguieron pronto otras propuestas seriadas bajo el mismo concepto y dinámica generativa, como *Vistas desde los bancales de Scheldt* (1870-1876), en la que también se ofrecían interpretaciones extremas de una misma localización paisajística. El autor estaba haciendo virtud de un potencial creativo propio y exclusivo de la gráfica de reproducción: la que proporciona el distancia-



miento, desfase o decalaje espacio-temporal entre la matriz en que está grabada de manera fija una imagen en calidad de patrón original o icono, y la estampa, más versátil, volátil y fenoménica, consecuencia siempre de interpretación inédita mediante el entintado variable de la plancha. De hecho, Lépició consecuentemente acuñó el concepto "aguafuerte versátil" ("*eau-forte mobile*") en su escrito *Comment je devins graveur à l'eau-forte* (1876), donde reconocía y fomentaba el estatus de cada prueba impresa a partir de una misma matriz, en calidad de obra distinta y única, con lo que, lo que previamente se había denominado "prueba rara", pasaba a valorarse *belle épreuve*.

Poco después al ejercicio de Lépició aparecería un semejante patrón generativo en versión pictórica. El célebre conjunto de lienzos de Claude Monet que forman la serie dedicada a *La catedral de Rouen* (1892-1894), están elaborados sobre el cimiento de lo que es un paradigma clásico de diseño experimental: el formado por una constante "matricial", la fachada de la catedral contemplada desde un mismo y único punto de vista; y un conjunto abierto de interpretaciones atmosféricas, lumínicas, estacionales..., que inciden sobre aquella: las variables experimentales.



Claude Monet. *La Catedral de Rouen*, 1892-1894.

El conjunto cobra pleno sentido "gráfico" si identificamos la estructura de la catedral de Rouen con una plancha-matriz grabada; haciendo lo propio entre las distintas versiones realizadas por el pintor francés y las diferentes formas en cómo puede ser entintada aquella, esto es, en cuanto aplicación de color, tonalidad, densidad o uso de recursos como el entrapado, el entintado por zonas, etcétera. Ya fuese por una vía o por otra, el método implícito basado en una secuencia de variación había quedado consagrado experimentalmente para las artes en general. Solo que, tanto en pintura como en gráfica, la fría fórmula experimental científica se tornaba experiencia perceptiva en el más auténtico sentido fenomenológico<sup>20</sup>.

La variación iconográfica basada en la potencial edición sin límites de copias a partir de un mismo original, es una característica constitutiva del grabado y la gráfica. Se trata de un modelo operativo, experimental y perceptivo-experiencial subyacente, derivado del propio condicionamiento técnico-metodológico de la disciplina, donde el ejercicio prueba-error ha operado históricamente desde su misma invención renacentista. Sustanciado mediante una dinámica abierta de sucesivas pruebas de impresión, ya sea de registro y/o de ajuste, de entintado,



de color, etcétera; hasta llegar a la prueba definitiva o *bon à tirer*. Lo que desde mediados del siglo XIX se ampliaría con la significativa noción de "entrampado", afín a la apertura conceptual ejercida desde las Sociedades de Aguafuertistas, que estimularon el desarrollo no especializado y no preceptivo de la disciplina. Así pues, progresivamente liberado de sus compromisos históricos mediatizados por objetivos prefijados de difusión del conocimiento establecido, a través de su participación en el diseño del libro; o de la difusión comercial de pruebas artísticas con pretensiones de exactitud para una misma obra, apareció en la gráfica de reproducción el libre juego de la variación creativa.

El más destacable ejemplo inicial de Lépic tendría continuación en las pruebas de combinación por superposición secuenciada con planchas xilográficas en autores como Edvard Munch, y, mucho más tarde de manera cuasi sistémica, por la variación de entintado y la introducción de elementos de *collage* en las serigrafías de Andy Warhol (series trans-icónicas de *Marylin, Mac, Lennin...*). Pero también con otros muchos métodos que hacían uso heterodoxo de los medios históricos, como la monotipia en sus múltiples versiones, el apropiacionista *frottage* introducido por los surrealistas, el urbano e itinerante estarcido grafitero, etc. Y aún hoy por todos aquellos autores cuya obra se basa en la repetición multiplicada, seriada, variada, participativa..., a partir de un mismo o compartido gesto, rasgo, molde, icono...

A este respecto, Gilles Deleuze en *Diferencia y Repetición* (1968), señalaba que, una vez abandonado el imperativo de la representación imitativa y el dominio absoluto y elitista de lo único, propios tanto de la pintura clásica como de las vanguardias históricas, el arte contemporáneo se había convertido en un "mundo de simulacros", gobernado básicamente por la tensión dialéctica entre diferencia y repetición. A lo que añadía: "a todos los efectos, la repetición es trasgresión. Ya que pone en cuestión la ley, al denunciar su carácter nominal o general, en beneficio de una realidad más profunda y más artística"<sup>21</sup>, reconociendo que esta tensión trasgresora tenía su reflejo más evidente en las series que aquí llamaremos "seriegénicas" de Warhol, lo que cabe traducir por "de génesis seriada". Sobre estas, Michel Tarantino añadiría tiempo después en el catálogo de la exposición *Repetición/Transformación* (1992), que: "[Warhol] ... realiza cuadros históricos de un tipo muy distinto de los que realizaron David o Géricault. Lejos de fijar un acontecimiento o un personaje en el tiempo, fija el tiempo sobre el personaje. Sus retratos de Lennin o Jackie Kennedy son intentos de ver cómo se ve a estas figuras"<sup>22</sup>.

El binomio repetición-variación constituye, así pues, una de las principales dialécticas generativas sobre la que se levanta buena parte de la producción artística contemporánea. En definitiva, el factor multiplicador, diversificador y generativo a partir de un mismo motivo o tema connota en la gráfica de reproducción múltiple un potencial *sui generis* que no albergan de modo tan estructural, intuitivo ni necesario otras disciplinas artísticas. Un fenómeno que ha sido reforzado exponencialmente por los recientes medios digitales, que también lo son de reproducción de la imagen, y, por tanto, están acogidos a una misma dinámica de decalaje entre la matriz y el soporte final (incluso aunque ambos o al menos uno de ellos sea virtual o no físico).

## 2. Crisis

Las raíces griegas 'génesis', 'genesis' y 'genia', corresponden respectivamente a nacimiento, producción y generación, por lo que aplicamos este concepto de *seriegenesia* para enfatizar sin complejo alguno el aspecto productivo, es decir, eminentemente materialista, que ostenta en todo caso la serie y sus necesidades estructurales. Pues a consecuencia de su doble naturaleza matricial y fenoménica, las imágenes y objetos de reproducción múltiple poseen además una marcada tendencia a constituirse en formaciones tectónicas.

La presentación fáctica de toda obra basada en un sistema de producción y configuración múltiple presenta una inédita y peculiar casuística. Es evidente que, frente a la tradicional obra en singular, la composición mediante elementos independientes y generalmente modulados se plantea como una tarea y un reto primordial para el artista contemporáneo, pues se trata de la materialización y configuración final, exposición o instalación de una idea, argumento, tesis o proyecto más o menos complejo. Ello implica ineludiblemente el establecimiento de un orden, o de un desorden, en el conjunto de elementos variados que conforman la obra; lo que pone de manifiesto un nivel infraestructural que debe ser interpretado también en sus componentes cognitivos y simbólicos. Algunas de las principales características del fenómeno seriegénico son:

- Cada elemento en singular pasa a cobrar sentido asimilado a dinámicas y conjuntos seriados o temáticos, antes que aisladamente.
- La actual cultura artística del fragmento seriado, se ha visto potenciada por la tecnología y los nuevos métodos proyectistas de investigación artística
- En este contexto, la idea de serie comporta un "fin en sí mismo". Una lógica que viene a dar respuesta tanto a una situación de mayor inflación productiva global, como a las necesidades compositivas demandadas por unos modos de presentación formal, a día de hoy ya clásicos, disciplinarios y hasta retóricos, como son principalmente la instalación y el proyecto expositivo.

Una de las pioneras y *a posteriori* más influyentes soluciones adoptadas tiene raíces minimalistas. Para el minimalismo era importante la definición de una metodología generativa en serie de indudable corte racionalista, aunque ello no significara renunciar totalmente a la entidad plástica de la obra. La plasticidad de la razón minimalista sencillamente era trasladada desde la autocontención del objeto escultórico tradicional, hacia el problema de su desarrollo en el espacio, en lo que se producía una "pérdida del centro". Será precisamente este cambio de rumbo en la intervención plástica el que ha tenido una influencia decisiva en todo el arte instalativo posterior, al plantear inevitablemente un problema tectónico, siempre contingente, de adaptación a cada espacio concreto, lo que se incrementa por la proclividad heteróclita de los nuevos materiales *seriegénicos* utilizados por el más reciente arte contemporáneo.

La "pérdida del centro" es un concepto esencial en la irrenunciable defensa de una plasticidad formal inédita, espontánea, natural y sorprendente, es decir, sostenida por el tándem trazado entre experiencia y percepción fenomenológica



Bernd y Hilla Becher. *Fachwerkhäuser*, 1959-1971.

(Merleau-Ponty, de nuevo), en que se debe expresar el arte sobre otras formas culturales de conocimiento, comunicación y creación. Sin embargo, no viene siendo un ejercicio de adaptación plástica, o de pérdida de centro, lo que muestran muchos ejemplos de composiciones moduladas relacionadas con el arte múltiple contemporáneo, sino que más bien encontramos un recurrente sistema racionalista en damero y ordenadas: una especie de formato de racionalización estrictamente cartesiano, a modo de auténtica reja carcelaria en la que queda atrapada ortogonalmente la obra y su propuesta.

Consultando publicaciones de pretensión canónica, como puede ser *Art at the Turn of the Millenium* (1999), el número de presentaciones formales de obra múltiple en un estricto formato cartesiano-ortogonal alcanza un número ciertamente importante. Lo que se puede corroborar ampliado a otros ejemplos y soportes, como es el caso de la más absoluta redundancia de esta misma fórmula rígidamente formalizadora del discurso artístico en la, en su día, renombrada exposición *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestras?*, celebrada en 2010 en el Museo Reina Sofía de Madrid y comisariada por Georges Didi-Huberman. Que, por cierto, se apartaba claramente de la más intuitiva forma de presentación que el propio



Nobuyoshi Araki. *Tokio Shuyo-Tokio-Mark der Gefühle*, 1998.

Aby Warburg, en quien se había inspirado Didi-Huberman para su proyecto, ha dejado a todas luces reflejado en la propia documentación fotográfica de su célebre *Bilderatlas Mnemosyne* (1925-1929).

Una y otra (la citada publicación revisionista y la exposición de título universalista) muestran el profundo calado que ostenta esta redundante forma de presentación ortogonal, hasta el punto de que parece haber adquirido una ubicua y acrítica patente de corso. Desde aquella rudimentaria e ingenua solución mecanizada serigráficamente del pop warholiano, pasando por los primeros movimientos conceptuales documentalistas, la ortogonalidad impera en los proyectos etnográficos de recolección e investigación documental y en la estrategia archivística de muchos autores, como pueden ser el matrimonio Bern y Hila Becher, Christian Boltansky, Sophie Calle, Santiago Sierra, Roni Horn, Damien Hirst, Nobuyoshi Araki y un largo etcétera.



*Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?*, 2010. Comisario Georges Didi-Huberman, Museo Reina Sofía de Madrid.

Todo ello a nuestros ojos "neuroplásticos" parece encorsetado en un rígido y predecible método de ordenación del material, que abunda en claros sesgos bien lecto-escritores (narrativos, ideológicos, académicos...); bien estrictamente geométrico-cronológicos (lineales), jerárquicos (piramidales) o taxonómicos (reticulares); bien deudores de férreas lógicas (o herméticas, lo mismo da) diagramáticas, esquemáticas, etcétera. En definitiva, son obras construidas mediante formas de presentación tendenciosamente racionalistas que parecen olvidar aquella condición plástica que no quiso dejar a un lado un movimiento tan aparentemente racional y desapasionado como se atribuye fue el minimalismo.

De manera muy significativa la primera y más preclara señal de alerta en relación a todo lo apuntado la dio ya, paradójicamente, quien había definido el concepto de campo expandido. Rosalind Krauss en un escrito titulado "La originalidad de la vanguardia: una repetición posmoderna" (1981), analiza críticamente la presencia de una forma ortogonal que aparece, de manera recurrente, en el arte moderno en sus posiciones de vanguardia, a la que denomina cuadrícula. Para la autora norteamericana la cuadrícula, estructural, lógica y axiomáticamente, está inscrita en un bucle de repetición de tan eterna como estéril capacidad innovadora. Apareciendo una y otra vez cual rémora en los más diversos estilos y movimientos artísticos de vanguardia, en una dinámica cíclica de pretendido descubrimiento epifánico-iniciático para cada movimiento en cuestión. Lo que, de hecho y en opinión de la autora, la habría convertido en un auténtico estereotipo enquistado en el sistema del arte contemporáneo.



En palabras de la propia Krauss, la cuadrícula (en nuestro caso la composición ortogonal): "también es una prisión en la que, en una nueva paradoja, el artista enjaulado se siente en libertad. Porque lo notable de la cuadrícula es que, a pesar de ser un eficaz distintivo de libertad, resulta extremadamente restrictiva en el ejercicio efectivo de la libertad. Al ser, sin lugar a dudas, la construcción más formularia que se puede trazar en una superficie plana, la cuadrícula resulta altamente inflexible [...] es enormemente difícil de usar al servicio de la invención". A lo que añade categóricamente, en alusión directa a aquellos artistas abonados a esta académica solución tectónica: "[...] desde el momento en que se someten a esta estructura, su obra cesa de desarrollarse –a efectos prácticos– y queda marcada por la repetición"<sup>23</sup>.

Se hace absolutamente necesario por tanto cuestionar críticamente extremos formalizadores como los traídos aquí a debate, con objeto de no caer en cualquier tipo de estéril inercia retórica. Pues si el arte del siglo XX supo defenestrar sucesivamente los sagrados altares del punto de vista único, de la peana o del corsé perimetral del marco, no se puede caer gratuita y ciegamente bajo el yugo de estériles y férreas cancelas estructurales. Es más, a estas alturas el arte debe incluso asumir de una vez por todas la imposibilidad, ya demostrada en primera instancia a principios del siglo anterior por la nueva física cuántica (principios de incertidumbre y de complementariedad de W. Heisenberg (1927) y N. Bohr (1927) respectivamente), de encerrar la realidad fenomenológica de la vida y su miríada de manifestaciones entrópicas, contradictorias y divergentes, entre las obsoletas abscisas y ordenadas de un sistema cartesiano. Por lo que, en definitiva, cabe cuando menos advertir sobre las inercias hipertróficas y de formulismo redundante en las que entra el arte con más que excesiva frecuencia, y cuyos principales síntomas hoy son:

- El exceso de racionalismo frente al más fluido y azaroso devenir plástico basado en la experiencia y la percepción fenomenológica de la realidad.
- La condicionante injerencia de tópicos, convenciones y propedéuticas lecto-escritoras, académicas e ideológicas.
- El sobrevalorado ejercicio de pretensión conceptualista y documentalista, anclado en modelos, métodos, propedéuticas y programas iconográficos de preceptiva historicista y/o científica.

### 3. Praxis

Pero, obviamente, la *seriegenesia* alberga inspiradores potenciales creativos. En la medida en que nosotros mismos somos también agentes artísticos, autores o activistas experimentales, consideramos obligado ofrecer junto a la crítica una propuesta artística, es decir, pasar de la teoría a la praxis y aportar una salida experiencial, dentro del diagnóstico establecido, al problema planteado.

El conjunto de obra bajo el título genérico *Pliegues y dobles* (2002-2010) surge del conflicto latente, en pleno éxito finisecular y global de la reproductibilidad técnica de la obra de arte, entre original y copia, en busca de una respuesta unificada al mismo. Las copias no cumplen en ella un convencional y previsible papel



Juan M. Moro. *Autorretrato*, 2007.

reproductivo de la imagen, sino que sirven para levantar un hecho creativo inédito, una dinámica autogenerativa, que permite superar las dos dimensiones del plano, revolucionándolo hacia la tercera dimensión. El proceso de multiplicación permanece, pero su intención y significado cambia radicalmente. La idea de serie no sirve ya, así pues, para la difusión espacio-temporal de la imagen, sino para trascender los propios límites bidimensionales y de lectura plana de la misma, construyendo desde la misma serie una obra susceptible de ser contemplada e interpretada tridimensionalmente desde múltiples puntos de vista. Como también levantando un doble eje perceptual que tanto mira hacia fuera como hacia dentro. Es decir, tanto en evolución expansiva, adaptable o abierta, superando cualquier convencionalidad en cuanto a los posibles límites dimensionales de la obra, como construyendo un espacio replegado hacia dentro o sobre sí mismo, con vocación de contenedor autorreflexivo o meditativo.

A partir de todo ello el artista elabora una realidad que contiene y proyecta su propia orografía viva de inesperadas inflexiones y fallas, totalmente ajena a lo que es una presentación llana e impoluta del mundo. El perpetuo cambio, movimiento y mutación son las únicas y posibles constantes en la realidad profunda del universo, siguiendo los Upanishads, al presocrático Heráclito, al barroco Leibniz y a la más cercana física cuántica. Accidentes que no se acogen a leyes ópticas, químicas o digitales previas, sino que sólo pueden ser descubiertos tras la atenta observación perceptiva y la manipulación experiencial directa con la materia prima. Pues el deseable atributo de plasticidad inherente a la actividad artística evoca, antes que el trabajo con materiales y superficies estables y rígidas, una capacidad de flexibilidad e inestabilidad inacabable, más acorde con la fluidez acuática y la dinámica de líquidos, o con la estratigrafía geológica. Cabe así identificar, primero, las diversas fuentes o epicentros de inflexión, para que los pliegues se desarrollen impunemente, cual ondas expansivas, por la superficie de la imagen. Cabe también recuperar la fecunda tradición experimental-experiencial del siglo XX, pues la intervención manual lleva a las técnicas del *collage*, el *assemblage*, el *décollage*, el *bricolage*... Cabe, en definitiva, considerar toda imagen o hecho perceptivo, como auténtica materia prima de la plástica, susceptible de ser rota, arrugada, rasgada, cortada, troquelada, agujereada, plegada, doblada, pelada...

Son obras que ineludiblemente, tal y como se ha señalado más arriba, ostentan una fuerte deuda tectónica o arquitectónica, reforzada en este caso por los motivos reproducidos: puertas, ventanas, escaleras, pasillos, balcones y miradores...; aludiendo aquí a fusiones o continuidades entre lo interior y lo exterior, lo abierto y cerrado, arriba y abajo...; y, dentro de estas dualidades, relacionándose con sensaciones, experiencias y percepciones de deambulación, aireación, respiración, iluminación, observación... Huellas y evocaciones relacionadas con el laberinto de la psique, o del espíritu.

Como escribía en 2006 el historiador italiano Maurizio Vitta: "La obra de Juan M. Moro está encaminada a despertar interrogantes más que a procurar respuestas, a suscitar inquietud más que a amansar el ánimo con su intrínseca belleza [...] Ello da lugar a estas imágenes tortuosas y laberínticas, en las cuales la realidad se despliega no como un artificio de difracción, lo que las reduciría a ser un mero juego de perspectiva, sino, más bien, como un lúcido reflejo de lo que es su íntima multiplicidad [...] En este sentido, la reflexión artística se vuelca en filosófica, y el mundo del arte se torna una vez más como el 'mundo de la vida', en el que el pensamiento fenomenológico nos revela su elocuente indeterminación..."<sup>24</sup>.

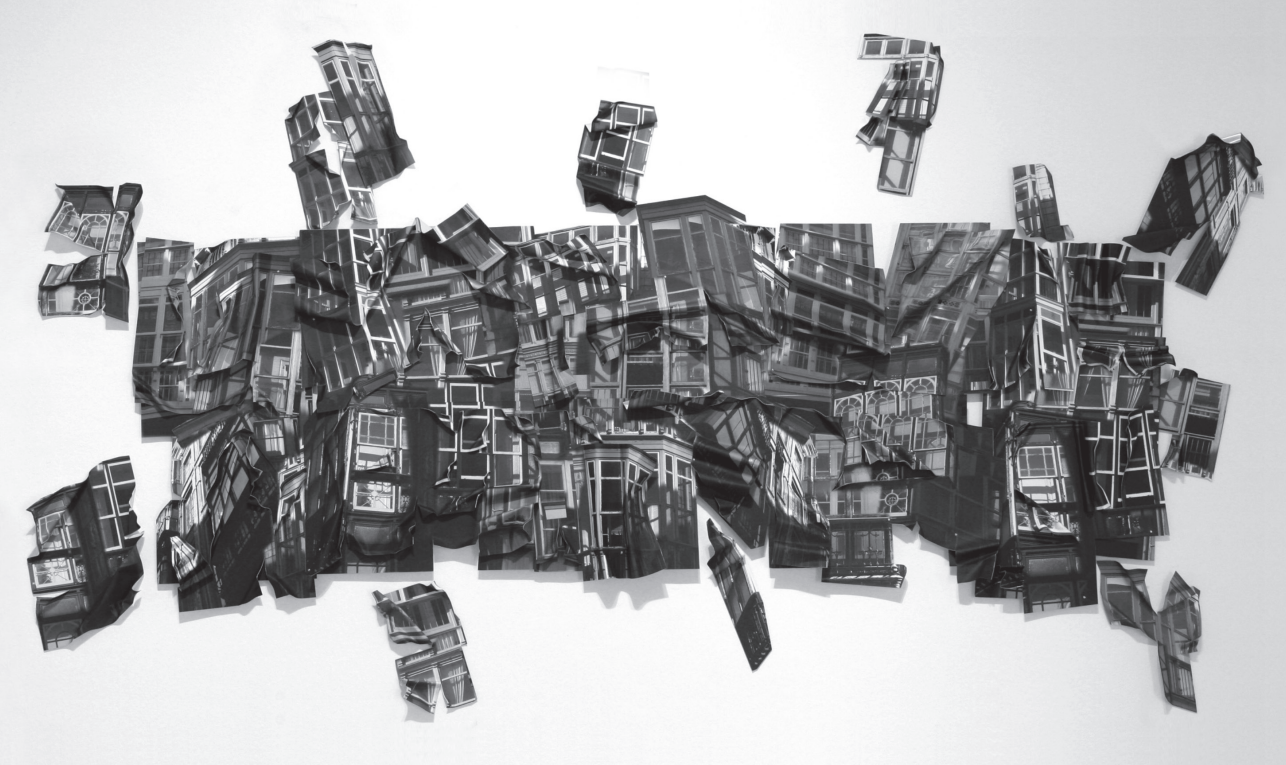
Como ejemplo más simbólico, la que lleva por título *Autorretrato* (2007), donde las facetas yuxtapuestas de la imagen-ícono de referencia han derivado en sucesivas capas superpuestas abiertas mediante rasgado y plegamiento, con objeto de descubrir tanto la múltiple potencialidad de caracteres que subyacen a todo individuo, como el hecho de que dichos niveles de penetración llevan, implacablemente y sin solución de continuidad, hacia uno, el mismo e insalvable enigma. Como es sabido, cuando menos desde el barroco, el pliegue es el umbral por excelencia del espíritu, pues da acceso a su encuentro y desvelamiento<sup>25</sup>.



Juan M. Moro. *Cuerpo-hogar I*, 2006.

También, en el caso del subconjunto titulado *Cuerpo-hogar* (2006), donde se aúnan dos elementos: un cuerpo sajado y los vanos-ventanas que permiten el tránsito y la visión, que lo oxigenan e higienizan. Los pliegues de la piel son el tránsito del tiempo y de la acción somática, y en su repliegue dejan al descubierto aberturas de entrada y salida, como también la propia adaptabilidad y flexibilidad de la coraza anatómica, que es profundamente permeable, plena de ventanales, miradores, linternas y lucernarios. Umbrales todos desde donde iluminar, respirar, ventilar, airear, pues si no el éter interior se enrarece, pudriéndose como en húmeda bodega.

Por último, *Panóptico* (2010) promueve la digresión visual basada en el accidente ocasional, en la mirada caleidoscópica, perpleja y hasta bizca (percepción doble, triple...) del posible mirón agazapado tras los visillos y contraventanas, ante la inestabilidad angustiada que introduce el perpetuo cambio de escena urbana. Pero en opuesta dirección visual, esto es de fuera hacia dentro, la acción radica



Juan M. Moro. *Panóptico I*, 2010.

en la transferencia de la movilidad perceptiva del viandante hacia los objetos de su contemplación, en este caso los edificios y elementos arquitectónicos. De modo que, como por un inusitado soplo de vida, los pesados y racionales bloques de cemento quedan dotados de animación y aéreo o expansivo movimiento, ineluctable condición de lo líquido, lo vibratorio, auto-reflexivo y eternamente mudable.

20. Véase: MERLEAU-PONTY, M. *Lo visible y lo invisible*, 1964.

21. DELEUZE, G. *Diferencia y Repetición*, 1988. P. 40.

22. TARANTINO, M. *Repetición/Transformación*, 1992.

23. KRAUSS, R. "La originalidad de la vanguardia: una repetición posmoderna". En WALLIS, B. *El arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Pp. 19-21.

24. VITA, M. "Juan Martínez Moro". *L'ARCA: The International magazine of architecture, design and visual communication*. Pp. 80-85.

25. Véase: DELEUZE, G. *El pliegue: Leibniz y el barroco*, 1989.

## BIBLIOGRAFÍA

DELEUZE, G. (1988). *Diferencia y Repetición*, Madrid: Ediciones Júcar.

MARTINEZ MORO, J. (2011). *Crítica de la razón plástica. Método y materialidad en el arte moderno y contemporáneo*, Gijón: Ediciones Trea.

TARANTINO, M. (1992). *Repetición/Transformación*, Madrid: Centro de Arte Reina Sofía.

VITA, M. "Juan Martínez Moro". *L'ARCA: The International magazine of architecture, design and visual communication*, Milán: 2006, nº 211.

WALLIS, B. (2001). *El arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*, Madrid: Akal.

# PRODUCCIÓN Y CONSUMO.

LA SERIE EXPANDIDA HACIA LA EXPERIENCIA

## **\_La matriz blanda del espacio tiempo**



José Gómez Isla

*Artista y PDI. Universidad Complutense de Madrid*

3<sup>2.1</sup>

## La matriz blanda del espacio-tiempo

El presente conjunto de reflexiones sobre lo que hemos convenido en llamar "matriz blanda", pretende dar una visión poliédrica en torno a ciertas huellas inestables y temporales, tanto físicas como conceptuales, que producimos sobre las cosas, los soportes y los territorios a través de la creación contemporánea. Todos esos rastros, generados con una determinada intención signíca o simbólica, y que aplicamos sobre todo tipo de materiales y soportes, resultarán efímeros si no disponemos de un medio adecuado para registrarlos y fijarlos. Al ser transfigurados por el arte, esos mismos gestos producen otras marcas, invisibles e indelebles, que transforman significativamente nuestra manera de pensar y mirar el mundo entorno.

Todos esos trazos, incisiones o marcas, producidos de forma consciente (sobre la materia, el cuerpo o el territorio), son tanto indicios de una presencia como señales inequívocas de una ausencia. Se convierten, en definitiva, en vestigios –casi arqueológicos– de los gestos mismos que los originaron. Aunque el gesto que provoca cualquier huella ya no se encuentre allí, en el espacio de la contemplación, el rastro que deja nos remite tozudamente a él, invocando con insistencia su origen.

El filósofo Vilém Flusser definió ese gesto particular de generar huellas como un "movimiento del cuerpo, o de un instrumento unido a él, para el que no se da ninguna relación causal satisfactoria"<sup>26</sup>. De esta reflexión surge una primera problemática porque, aunque cada huella aluda de forma silenciosa y enigmática al gesto que la provocó, casi siempre queda huérfana. No nos permite interpretar con facilidad la intención última con la que fue realizada.

En un relato clásico sobre las huellas que grabamos para recordar lo que no permanecerá, Plinio el Viejo, en su *Historia natural*, atribuía el origen de la pintura a un gesto conmovedor, personificado por una doncella corintia –la hija del alfarero Butades–. Sobre la pared de su hogar, la muchacha contorneó con un carboncillo la sombra de su amado producida por una lámpara la noche antes de que este partiese a tierras lejanas<sup>27</sup>. Aludiendo a este mismo pasaje, Régis Debray afirma que "representar es hacer presente lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar. Como si la imagen estuviera ahí para cubrir una carencia, para aliviar una pena"<sup>28</sup>.

El hecho de que las primeras imágenes del periodo auriñaciense (hace más de 40 000 años) surgiesen en ajuares funerarios o como figuras de culto tampoco es casual ni baladí. Esas imágenes cumplían una función trascendental: satisfacer la necesidad de perpetuar lo efímero, de conjurar la nada. Más que dispositivos culturales perfectamente codificados, capaces de encerrar significados precisos, estas imágenes surgieron como señales sin codificar, como improntas puras para mitigar el dolor ocasionado por la pérdida. Como sentencia Debray, "así, pintada o modelada, Imagen es hija de Nostalgia"<sup>29</sup>.

Por esa misma razón, muchas manifestaciones del arte parietal también presentan huellas de identidad hechas con el cuerpo humano. Las improntas de manos superpuestas con pintura negra, roja o blanca (o sus negativos, mediante estar-cido o soplado), sobre techos y paredes de cuevas prehistóricas, se reparten por todo el planeta desde el origen de los tiempos. Un ejemplo paradigmático de esa necesidad ancestral por dejar huella podemos apreciarlo, por ejemplo, en la *Cueva de las manos del Alto Río Pinturas*, en La Patagonia (Argentina, ca. 7350 a.C.).

La relevancia de todas esas marcas en la Antigüedad prefiguraba ya el deseo de perpetuación y de memoria en un imaginario colectivo que hoy continúa absolutamente vigente. En estas y aquellas manifestaciones pervive siempre ese anhelo, tan humano por otra parte, de trascender más allá de nuestra propia existencia, de dejar un legado para la eternidad. Desde el origen de los tiempos, religiones y creencias de toda índole se preocuparon por alimentar y satisfacer ese deseo de trascendencia e inmortalidad. Muchas manifestaciones artísticas se han hecho eco de esa misma necesidad ontológica: la misión de estas imágenes, que construyen relatos complejos, o que representan cosas o conceptos de forma simbólica, se centra a su vez en salvarnos del abismo doloroso que se interpone entre la propia imagen-huella y el objeto/sujeto al que invocan, y que, generalmente, ha desaparecido de la escena. Las fotografías de cualquier álbum familiar, por ejemplo, cumplen magistralmente esa función. Pero, al mismo tiempo, también se convierten en *memento mori* que nos recuerda constantemente que el tiempo se nos escapa de entre las manos: *Tempus Fugit*<sup>30</sup>.

Aquellas mismas preocupaciones del arte primitivo coincidían en esencia con otras reflexiones del mundo clásico, convirtiéndose en objeto de estudio central de la filosofía. Desde aquel viejo aforismo, *Panta Rei* (Todo fluye), que Platón atribuyera al filósofo presocrático Heráclito de Éfeso en uno de sus *Diálogos* (el *Crátilo*)<sup>31</sup>, el ser humano no ha dejado de hacerse preguntas sobre la realidad cambiante y sobre cómo aprehenderla y comprenderla, pese a su fugacidad. Esa reflexión sobre el devenir de nuestra existencia fue resumida por Heráclito en su más conocida sentencia: "Nadie puede bañarse dos veces en el mismo río"<sup>32</sup>. Atrapar y fijar instantes trascendentes en nuestro constante devenir temporal ha sido una de las máximas preocupaciones del arte y la cultura desde el origen de los tiempos. Buena parte de las huellas que producimos no son más que intentos denodados por aprehender, registrar y atrapar lo efímero, ya sea propio o ajeno.

Pero de nada servirá generar huellas de nuestro paso si no las dotamos de sentido. Jean-Marie Schaeffer, en su ensayo *La imagen precaria*, afirma que toda imagen-huella es una señal (sin codificar) antes que signo propiamente dicho<sup>33</sup>. Esas señales sólo adquieren expectativas de significado cuando conformamos con ellas ideas y contenidos simbólicos complejos, para conquistar plenamente su condición de imágenes. Comenzamos así a pensarlas como obras de arte o artefactos culturales e ideológicos de una determinada época.

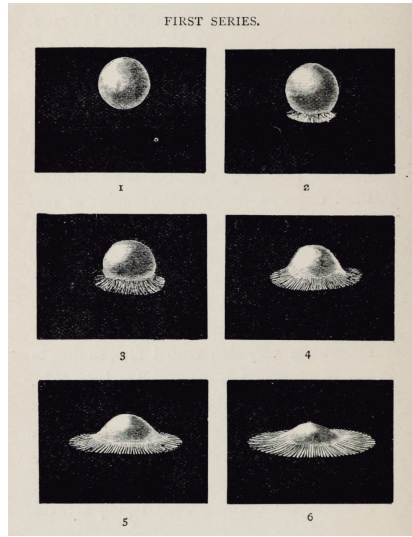
## La huella en el espacio simbólico de la representación

Nos planteamos pues este concepto particular de huella en un sentido amplio –ya sea de forma literal, metafórica o simbólica–, pero siempre con una intención expresiva inequívoca producida sobre esa matriz blanda del espacio-tiempo. Algunas de las obras a las que me referiré atestiguan cómo ciertos creadores abordan la temática del flujo constante desde planteamientos conceptuales y medios muy diversos, ya sea desde la pintura, la escultura, el dibujo, el grabado, la instalación, la fotografía, el vídeo o la performance. Desde esa complejidad disciplinar trataremos de poner en valor las dimensiones metodológicas y simbólicas que abordan.

Comenzando por un autor universal, citaremos en primer lugar los estudios que Leonardo da Vinci realizó sobre el agua en sus formas más diversas. Su visión particular de ciertos fenómenos naturales, como turbulencias, corrientes, tormentas o inundaciones, fue recopilada en múltiples cuadernos de dibujo y apuntes a lo largo de su vida. Gracias a su curiosidad insaciable y su agudísima percepción para estudiar esos fenómenos dinámicos de los fluidos, a Leonardo lo seguimos considerando un extraño híbrido entre artista y científico. Con herramientas básicas de dibujo intentó atrapar y comprender todo tipo de manifestaciones, tan fugaces, cambiantes y escurridizas, que un ojo poco entrenado apenas llegaba a percibir. Debido a su mutación constante, esas manifestaciones acuáticas resultaban complicadas para ser fijadas y representadas mediante el dibujo. Sin embargo, tratando de hacer visible lo invisible, Leonardo ejecutaría cientos de esquemas de funcionamiento y bocetos de trenzados y rizos acuáticos, sobre formas diversas de cascadas, corrientes o salpicaduras. De esta forma, conseguiría anticipar lo que siglos más tarde pasaría a conformar una rama específica de la Física: la mecánica de fluidos.

Más de tres siglos después, y gracias a la mediación técnica, las imágenes tendrían en nueva herramienta de conocimiento para dar un salto cualitativo hacia el mundo contemporáneo, espoleadas a su vez por el Positivismo. Este cambio radical se produciría, sobre todo, gracias al descubrimiento del medio fotográfico (1839) y audiovisual (1895) que, en realidad, también generan otro tipo de huellas, en este caso lumínicas. Aquella revolución visual en marcha, capaz de registrar fenómenos demasiado fugaces para nuestro "ojo lento", conseguiría transformar significativamente nuestra percepción del mundo a nivel conceptual, desde la ciencia y la tecnología, sí, pero también desde el arte.

Durante el último tercio del siglo XIX, el físico y educador Arthur Mason Worthington realizaría un conjunto de experimentos que trataban de "congelar" distintas fases de una gota chocando contra una superficie o sumergiéndose en un fluido. Las imágenes resultantes fueron recogidas en su libro *The Splash of a Drop*, publicado en 1895. Para ello, Worthington ideó un dispositivo, a modo de *flash* primitivo, que incorporaba un electroimán con el que se generaba un breve destello de luz. Gracias al chispazo luminoso provocado por este artilugio en una habitación a oscuras, Worthington lograría retener en su retina percepciones nítidas de distintos momentos del impacto de gotas –de leche o mercurio– contra una



**Izquierda:** Leonardo da Vinci. *Cuatro estudios de agua*, c. 1510-1513. Pluma y tinta, Castillo de Windsor, Biblioteca Real (W. 12579r).

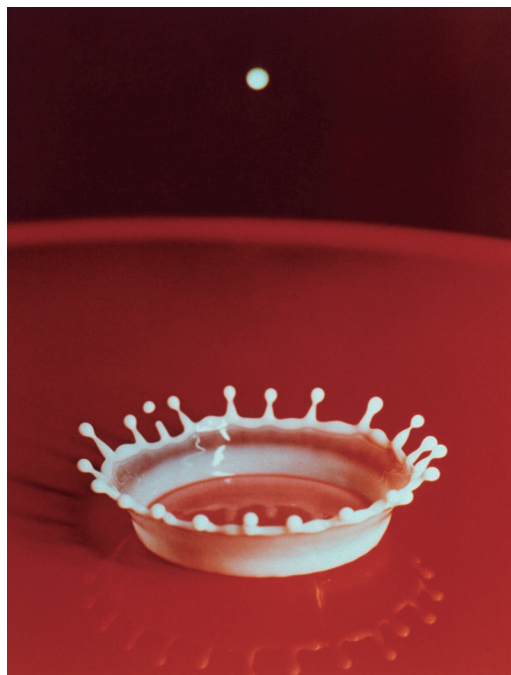
**Derecha:** Arthur Mason Worthington. *The Splash of a Drop. First Series (fragmento)*. Publicado en 1895.

superficie plana. A modo de instantáneas, separadas entre sí por centésimas de segundo, Worthington dibujó varias series de salpicaduras bellísimas, con formas geométricas, regulares y circulares. Pero, a pesar de la innovación técnica de sus experimentos, las impresiones visuales producidas en su retina con ese brevísimo destello aún resultaban limitadas, puesto que, tras percibirlas durante sólo un instante, debía dibujarlas a mano, basándose en esa impresión visual efímera, y no en un registro directo. Sólo décadas después, al reducirse significativamente las velocidades de obturación de las cámaras a fracciones de segundo, el propio Worthington adoptaría la instantánea como un método aún más preciso, congelando esas salpicaduras mediante fotografía ultrarrápida, y ya sin la subjetividad del dibujo, la impresión retiniana y la interpretación personal.

Casi cuarenta años después, Harold Edgerton, un ingeniero eléctrico del MIT, y también fotógrafo avezado, revolucionaría nuevamente el mundo de la imagen técnica con patentes como la luz estroboscópica, unos primeros registros cinematográficos en *slow motion*, o el *flash* electrónico, capaz de registrar instantáneas en apenas millonésimas de segundo. Así lograría registrar imágenes tan icónicas y fascinantes como la de una bala atravesando un manzana, *Bullet Through Apple* (1964), o la salpicadura de una gota de leche en forma de corona, *Milk Drop Coronet* (1957). Fotografías como estas transformarían para siempre nuestra percepción de la realidad, afectando igualmente a los modos de representación del arte contemporáneo. Así ocurre, por ejemplo, con una fotografía de Chema Madoz, que genera una analogía formal y poética entre una ensaladera de cristal y el chapoteo de un objeto sobre la superficie del agua. Casi como homenaje a Edgerton, Madoz evocaría en esta obra aquella salpicadura tan fascinante que sólo resultaba visible gracias a la mediación tecnológica del *flash* ultrarrápido.

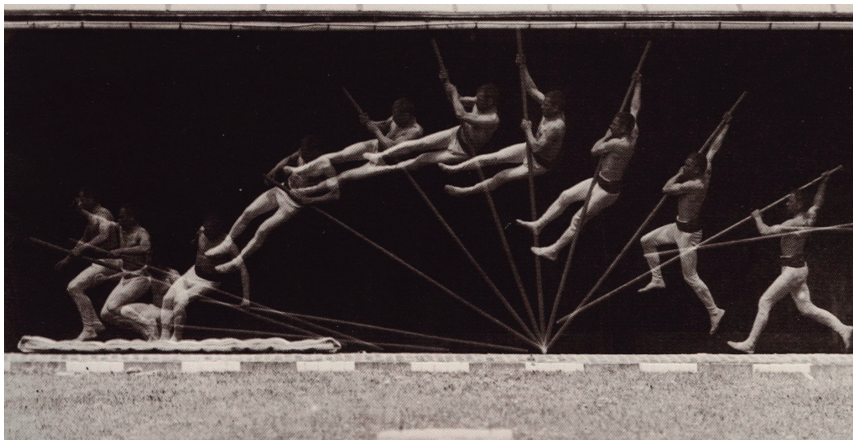
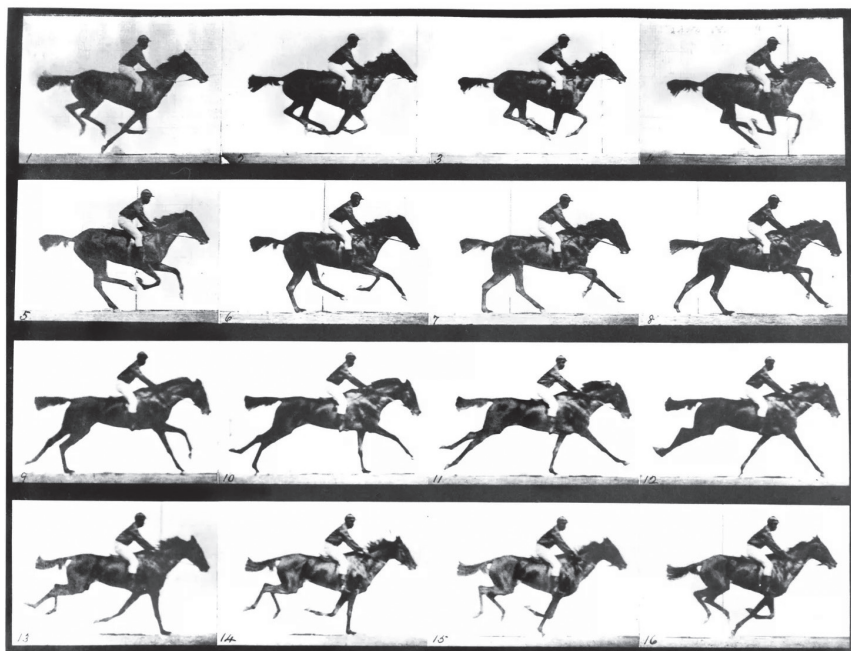


**Izquierda:** Chema Madoz. *S/T*, 1998. Fotografía.



**Derecha:** Harold Edgerton. *Milk Drop Coronet*, 1957. Fotografía.

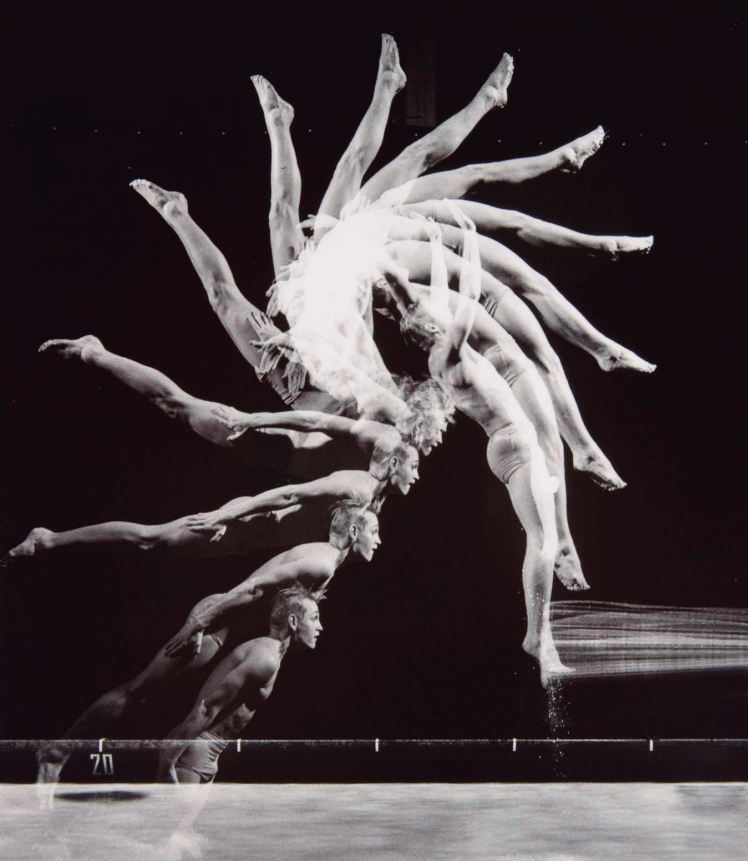
Previamente a Edgerton, otros dos fotógrafos de finales del XIX, en Estados Unidos y Francia respectivamente, emplearon sus propias innovaciones técnicas para capturar y segmentar distintas fases temporales de un movimiento mediante registros instantáneos, consiguiendo así velocidades de obturación inéditas para la época, de apenas centésimas de segundo. Gracias a estas innovaciones podemos deleitarnos, por ejemplo, con las secuencias multifase experimentadas por Eadweard Muybridge desde 1873, congelando el galope de un caballo en un recorrido cubierto con dieciséis cámaras dispuestas en batería; o en los estudios del movimiento humano –y animal– registrados por Étienne Jules Marey con la cronofotografía, que, en su caso, fijaba múltiples instantes sucesivos sobre una misma placa fotográfica con la ayuda de un obturador multidisparo, bautizado como "fusil fotográfico". Esta segmentación fotográfica del movimiento, que la tecnología lograría registrar de forma múltiple, mediante instantes encadenados de tiempo desplegados visualmente en el espacio, serviría para que muchos artistas de vanguardia, entre el XIX y el XX, variasen también para siempre su manera de representar ese continuo espacio-tiempo. Pintores como Edgar Degas, con sus estudios analíticos del movimiento en bailarinas o en carreras de caballos, pasando por artistas futuristas italianos (como Giacomo Balla, Severini o Umberto Boccioni), hasta llegar a Marcel Duchamp con su *Desnudo bajando una escalera* (1912), se verían profundamente influidos por las nuevas formas en que esas fotografías instantáneas de Muybridge y Marey desvelaban de una forma inédita la realidad cambiante y fugaz. Gracias al disparo multifase, todas



**Superior:** Eadweard Muybridge. *Annie G. with Jockey*, ca. 1887. Secuencia de 16 fotografías instantáneas (0.031 segundos).

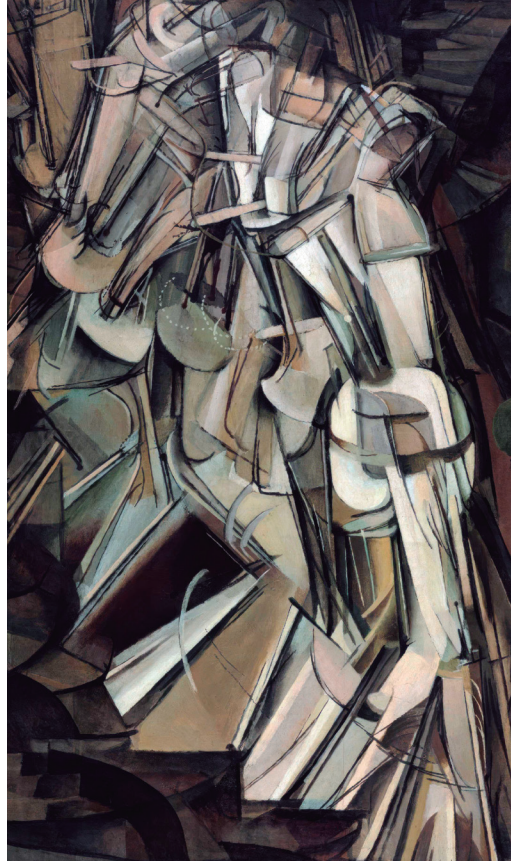
**Inferior:** Etienne-Jules Marey. *Saut à la perche*, 1890-91. Cronofotografía.

aquellas imágenes de movimientos fugaces, cuya "arquitectura estructural" podía registrarse en forma de secuencia fotográfica, ampliaron nuestra forma de representar conceptos y formular preguntas sobre la nueva realidad observada y registrada a través del objetivo.



**Izquierda:** Harold Edgerton. *Back Dive*, 1958. Fotografía.

**Derecha:** Marcel Duchamp. *Desnudo bajando una escalera*, 1912.



## El espacio ocupado por la instalación, la pintura y la gráfica expandida

De igual manera, y como consecuencia natural, a partir de la segunda mitad del XX, el arte actual comenzaría a desbordarse más allá del plano bidimensional de la representación. Ahora, en sus nuevas formas expresivas, sobre todo en formato instalativo, el arte contemporáneo lograría expandir sus propios límites gracias a nuevas segmentaciones temporales, de herencia claramente cronofotográfica, que se producían a lo largo y ancho del espacio expositivo. Aquí, lo repetido y lo múltiple, siempre igual pero siempre diferente –parafraseando a Heráclito–, se alimenta y se conecta espacialmente con la posición del instante precedente, para cobrar carta de naturaleza y ocupar su posición apropiada en el espacio tridimensional que habitan los espectadores. Instalaciones inmersivas, como *Causa-efecto* (2011-2012), de la artista Ana Soler, nos permiten deambular a través de esas secuencias temporales expandidas en el espacio donde, lo que parece ser una misma pelota de tenis (en su calidad de múltiple), dibuja en el espacio un recorrido visual continuo de rebotes contra el suelo y las paredes de la sala de exposiciones, generando cadenas secuenciales en donde el espacio y el tiempo se funden en un único estado.

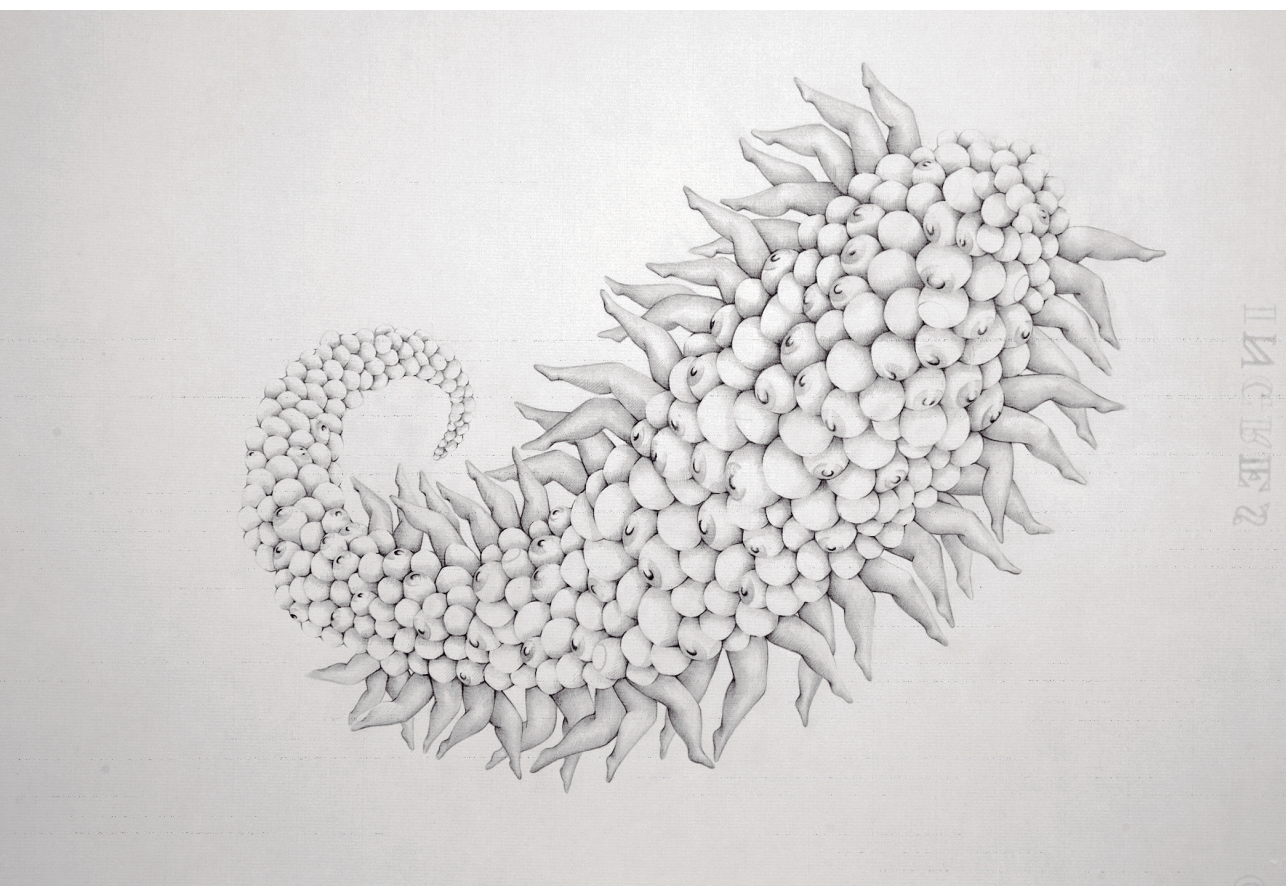
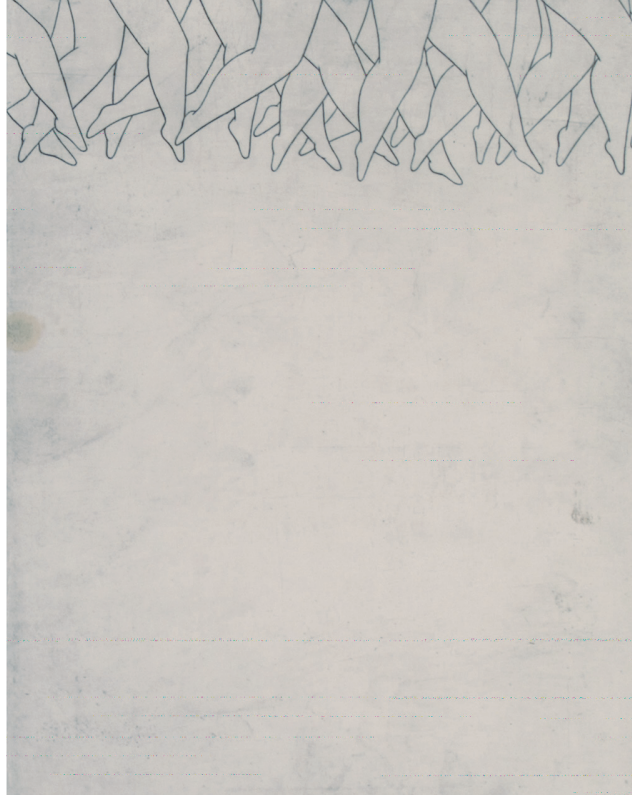


Ana Soler. *Causa-efecto*, 2011-2012. Instalación.

Esa misma idea de lo múltiple, como generador de ritmos dinámicos, podemos apreciarla también en buena parte de la obra de la artista Carmen González García. En un dibujo expandido en varios pliegos de papel, titulado *Estampida* (2007), un conjunto múltiple de piernas femeninas se superponen y corren en una misma dirección, desbordando el margen derecho del papel para invadir un nuevo soporte (ocupando hasta seis pliegos distintos) en una suerte de carrera en fuga. Otra serie de esa misma exposición, titulada *Invertebradas* (2007), reúne un conjunto de dibujos compuestos por infinidad de piernas y ojos, agrupados en volúmenes que recuerdan a animales marinos emergiendo de forma sinuosa desde el fondo de la imagen hacia el espectador, jugando con la perspectiva. Pero, al igual que otros artistas, esta creadora también ha sentido la necesidad de expandir su obra con piezas múltiples en el espacio tridimensional, más allá del soporte plano del dibujo o la pintura. Partiendo de esos mismos motivos, ensayados previamente en dibujos como *Flores invertebradas I y II* (2007), Carmen generaría nuevas piezas para otras series, como *Tiempo de Espera* (2009) o la instalación *The Wall of Invertebrate Flowers* (Seúl, 2007). En esta última, esas piernas, ahora recortadas físicamente sobre distintos papeles decorados en color y dotados de textura y relieve táctil, se superponen físicamente entre sí, en formación circular, generando una suerte de rosetones o flores que invaden el espacio expositivo, escapando así de la bidimensionalidad del dibujo.

**Derecha-superior:** Carmen González. *Estampida*, 2007 (fragmentos). Dibujo.

**Derecha-inferior:** Carmen González. *S/T*, 2007. De la serie "Invertebradas". Dibujo.



INGRÈS



Carmen González. *La parte mínima del todo* (detalle), 2018. Instalación.

En obras más recientes, como las pertenecientes a su exposición *La parte mínima del todo* (2018), o su instalación titulada *La conversación* (2023), surgen otros motivos múltiples (similares aunque diferentes entre sí, al haber sido pintados y recortados a mano), con formas ovaladas, orgánicas o en forma de hoja. Partiendo de la pintura, estos motivos se multiplican tridimensionalmente en la instalación para generar volúmenes sorprendentes, creando ritmos visuales cambiantes que recorren las paredes y el suelo del espacio expositivo. De esta forma, Carmen conquista el espacio mediante esos motivos pintados que, de forma casi celular, crean conjuntos tridimensionales de color que varían sus ritmos visuales y direccionales a medida que los transitamos y deambulamos a su alrededor.

Vanessa Gallardo es otra artista española que imprime –generalmente mediante serigrafía– motivos seriados sobre papel que se convierten en tridimensionales cuando los pliega e invaden el espacio expositivo por acumulación visual. En algunas de sus intervenciones, esos centenares de piezas múltiples, impresas con un mismo patrón visual, se integran en el espacio como un conjunto unitario, aunque cada pieza individual sea levemente diferente del resto. Es ahí donde radica la particularidad de sus propuestas, a diferencia de otras obras minimalistas clásicas que también empleaban la repetición modular, como las instalaciones de Donald Judd, Carl André o Dan Flavin. Por ejemplo, en una de sus instalaciones, titulada *Ruido* (2016), Vanessa Gallardo incorpora al espacio expositivo –de techo a suelo– un conjunto de piezas impresas en formato rectangular que, por su disposición y forma, nos recuerdan poderosamente la estructura de una pared de ladrillo caravista. De esta forma ocupan el espacio existente entre esquinas y paredes contiguas de la galería donde la artista interviene. Lo que diferencia a estas piezas entre sí es que, a la textura visual propia de cada impresión serigráfica, se le ha añadido una segunda textura táctil, distinta en cada pieza, utilizando un sistema de encolado de partículas de carborundo, adheridas a cada estampa,



Vanessa Gallardo. *Ruido*, 2007. Instalación.

lo que las convierte en piezas únicas. Con este conjunto de texturas visuales y táctiles, que generan ese ruido al que alude el título, Vanessa produce una sensación visual que inevitablemente evoca un muro de ladrillos "aparejados" con la típica estructura modular de una pared sin enlucir. Con este muro, inundado de ruido visual, la autora nos habla de las interferencias constantes que se producen en nuestro entorno contemporáneo, inundado de pantallas y *glitches* digitales, y que nos dan una visión distorsionada y fragmentaria del mundo que nos rodea.

En esa misma línea, en torno a lo uno y lo múltiple, se mueve también el escultor Antony Gormley, donde cada ejemplar repetido se convierte en célula individual de un conjunto unitario, y donde lo diferente, y al tiempo semejante, forma parte indivisible del conjunto. En una instalación colaborativa, titulada *Field for the British Isles*, expuesta en distintas salas desde 1993, Gormley tapiza el suelo del espacio expositivo con una aglomeración de miles de pequeñas figuras humanas de terracota que miran fijamente al espectador. Estas piezas han sido modeladas por cientos de voluntarios y artesanos, a partir de unas instrucciones básicas del artista sobre su tamaño y su forma. Lo mismo ocurre en otra instalación formada por un conjunto de esculturas de metal, también con forma humana, pero esta vez de tamaño natural, titulada *The Lost Horizon I* (2008). En esta intervención, una serie de vigías en bipedestación, que han permanecido a la intemperie, en distintos parajes y durante largo tiempo, se reúnen ahora en el espacio museístico para ocupar posiciones ortogonales diferentes entre el techo, el suelo y las paredes de la sala. Su contemplación inmersiva nos invita a pensar que, aun partiendo del mismo molde, todos esos vigías resultan diferentes, debido a su posición en el espacio y también esas improntas únicas que han dejado sobre su superficie las inclemencias del clima, al adherirse a estas esculturas todo tipo de oxidaciones, líquenes u otros elementos que nos remiten con insistencia al proceso temporal inexorable que los transforma.



**Superior:** Antony Gormley. *The Lost Horizon I*, 2008. Instalación.  
**Inferior:** Néle Azevedo. *Minimum Monument Project*, 2005. Instalación.

Una reflexión similar sobre el tiempo, que, por extraña paradoja, nos iguala y nos hace diferentes, se convoca en las intervenciones efímeras de la artista brasileña Néle Azevedo y que, con el título *Minimum Monument Project*, lleva produciendo desde 2005 en distintos lugares del mundo. En ellas, una multitud de pequeños personajes sedentes, hechos de hielo a partir de varios moldes, ocupan el espacio público de distintas plazas, gradas y escalinatas. A medida que el tiempo transcurre, y debido al calor del sol, esas miles de formas antropomórficas de hielo se funden progresivamente a distintos ritmos, adquiriendo constantemente nuevas apariencias, para terminar por disolverse completamente.

## El tiempo expandido en el relato visual

Pero no quería centrarme únicamente en la idea de lo múltiple invadiendo el espacio del espectador que contempla las obras, bien sea a través de la instalación o del desbordamiento de cualquier otra disciplina visual. También quería plantear una reflexión distinta, desde mi ámbito específico de conocimiento –la fotografía–, centrándome en su particular plasmación gráfica de la cuarta dimensión: el tiempo. Curiosamente, esa dimensión temporal ha sido desplegada a menudo por el arte plástico sobre el espacio físico de la representación, es decir, en las otras tres dimensiones, problematizando así el concepto mismo de duración temporal.

Uno de los filósofos contemporáneos que más y mejor ha reflexionado sobre nuestra noción del tiempo es Henri Bergson. A través de ensayos como *El pensamiento y lo moviente* o *La evolución creadora*, Bergson nos habla de un concepto clave para descifrar la paradoja conceptual del espacio-tiempo que se manifiesta a menudo en nuestro imaginario simbólico: la duración. Para sintetizar uno de sus argumentos, deberemos entender antes por qué Bergson afirma que el espacio es homogéneo, mientras que el tiempo para él es heterogéneo. Extrapolándolo al terreno de la representación gráfica, podríamos afirmar que ciertos "depósitos de tiempo" que la fotografía, por ejemplo, trata de fijar en forma de instantáneas, se despliegan y se extienden sobre lo homogéneo del espacio bidimensional de la imagen, plasmándose de forma múltiple y secuencial. Sin embargo, todos esos momentos seguirán perteneciendo en esencia a lo heterogéneo; continúan siendo cambio y flujo constantes, a pesar de nuestros intentos denodados por atraparlos en posiciones fijas a lo largo del espacio representado. En síntesis, Bergson sostiene que la duración en sí no puede experimentarse al contemplar esas fases de tiempo desplegadas y congeladas en la imagen, como sucede, por ejemplo, con las cronofotografías de Marey. Según Bergson, esos instantes fijos sólo serán sucedáneos que nos ayudan a comprender, al menos conceptualmente, la esencia misma de la duración:

"[...] tenemos la movilidad en su esencia y sentimos que se confunde con un esfuerzo cuya duración es una continuidad indivisible. Pero como un cierto espacio habrá sido franqueado, nuestra inteligencia, que busca lo fijo por todas partes, supone, cuando ya es tarde, que el movimiento *se ha aplicado* sobre este espacio (¡como si el movimiento pudiera coincidir con la inmovilidad!). [...] Pero los momentos del tiempo y las posiciones del móvil son solamente unas instantáneas tomadas por nuestro entendimiento sobre la continuidad del movimiento y de la duración. Con estas vistas yuxtapuestas se tiene un sucedáneo práctico del tiempo y el movimiento, que se pliega a las exigencias del lenguaje, esperando que él se preste a las del cálculo; pero no se tiene más que una recomposición artificial. El tiempo y el movimiento son otra cosa"<sup>34</sup>.

Por eso, siempre según Bergson, no es posible experimentar la duración temporal si la representamos desplegada sobre el espacio que, por definición, es fijo y uniforme, a través de instantes atrapados en él por el obturador de una cámara. Por múltiple que sea la exposición del disparador, y por muy bien que logremos

extender espacialmente esos "tajos" de tiempo sobre el plano de la representación, al congelarlos en posiciones contiguas entre sí, estos ya nacen muertos desde el mismo instante en que son capturados y fijados:

"¿Cómo no ver que el fluir es la esencia de la duración y que de lo estable pegado a lo estable no resultará jamás nada que dure? Lo que es real no son los estados, simples instantáneas tomadas por nosotros una vez más a lo largo del cambio; al contrario, [lo real] es el flujo, la continuidad de transición, el cambio mismo. Este cambio es indivisible, incluso es sustancial. Si nuestra inteligencia se obstina en juzgarle inconsciente, en agregarle cualquier soporte, ello se debe a que ella lo ha reemplazado por una serie de estados yuxtapuestos; pero esta multiplicidad es artificial, como lo es también la unidad que en ella se restablece"<sup>35</sup>.

Precisamente, y tratando de comprender, al menos a nivel mental, lo que el concepto de duración bergsoniano comporta, el fotógrafo japonés Hiroshi Sugimoto inició en los años noventa una serie compuesta por distintas imágenes de salas de cine a las que llamó *Theaters*. En cada una de las fotos resultantes, el obturador de la cámara de Sugimoto permanecería abierto durante horas para fotografiar frontalmente las pantallas cinematográficas, así como el espacio oscuro de la sala que las rodeaba, permitiendo que una película completa se proyecte en la pantalla durante su visionado, condensándose así en una única imagen fija, pero de larga duración. La acumulación de millones de fotogramas superpuestos, unos sobre otros, durante el tiempo de proyección de cada largometraje, genera



Hiroshi Sugimoto, *Regency, San Francisco*. De la serie "Theaters", 1992. Fotografía.

imágenes enigmáticas, ya que, todas esas pantallas fotografiadas muestran invariablemente un blanco immaculado debido a la sobreexposición lumínica de la propia proyección fílmica, mientras que la luz reflejada por esas mismas pantallas sobre el patio de butacas ilumina tenuemente el resto de la estancia. Si no conociésemos el contexto y la filosofía que encierra el *modus operandi* de Sugimoto, no alcanzaríamos a comprender del todo las cuestiones que esta serie tan metódica nos plantea. Es la propia duración de cada película, traducida al blanco total de las pantallas, por superposición de todos sus fotogramas, la que convierte esas salas de cine en lugares visualmente incomprensibles e inquietantes.

Mucho antes, en 1936, el filósofo Walter Benjamin ya había señalado ese aire enigmático que se producía en ciertas fotografías, el famoso "aura" en fuga que escapaba de las obras de arte clásicas con la aparición de la fotografía o el cine. Según él, dicho aura –propio de lo único e irrepetible– aún vibraba en los primeros retratos fotográficos del XIX, condicionados por los largos tiempos de exposición a los que obligaba la técnica de la época<sup>36</sup>. Su análisis anticipaba, en cierto modo, el concepto de duración bergsoniano, que ya podía apreciarse en aquellas primeras imágenes:

"La escasa sensibilidad a la luz de las primeras placas exigía una larga exposición al aire libre. [...] El procedimiento mismo inducía a los modelos a vivir no fuera, sino dentro del instante; mientras posaban largamente crecían, por así decirlo, dentro de la imagen misma y se ponían por tanto en decisivo contraste con la instantánea, la cual corresponde a un mundo entorno modificado [...] Todo estaba dispuesto a durar en estas fotografías tempranas"<sup>37</sup>.

Con una filosofía similar a la de Sugimoto trabaja el fotógrafo alemán Michael Wesely, quien, con una cámara estenopeica, lograría fotografiar desde los años noventa distintas panorámicas de la ciudad de Berlín en proceso de reconstrucción, tras la caída del muro, en 1989. Con tiempos de exposición de casi un año y medio por cada foto, Wesely registra en sus negativos imágenes fascinantes, donde se perciben los cambios arquitectónicos que van produciéndose fantasmalmente sobre la piel de la ciudad. Al mismo tiempo, el sol dibuja en el cielo diversos "estratos de luz", en función de si su trayectoria diaria es más baja (en invierno) o más alta (en verano). Gracias a este modo de entender la fotografía de larga duración, años más tarde se originaría alrededor del mundo una corriente fotográfica, denominada solarigrafía, como la que abandera en España Diego López Calvín. En sus imágenes, el tiempo de exposición a la luz del sol perdura al menos seis meses, que van generalmente desde el solsticio de invierno al de verano, o viceversa. Así, en estos paisajes panorámicos realizados con cámaras cilíndricas, este fotógrafo consigue registrar visualmente los distintos estratos de tiempo que van superponiéndose, unos por encima de otros, gracias a las distintas trayectorias que el Sol traza en el cielo en función de la época del año en que se encuentre.

Muchos otros artistas plásticos, que desde los años sesenta se situaron en territorios limítrofes entre el land art y el body art, también se han servido de la fotografía para documentar las huellas efímeras que sus *performances* e



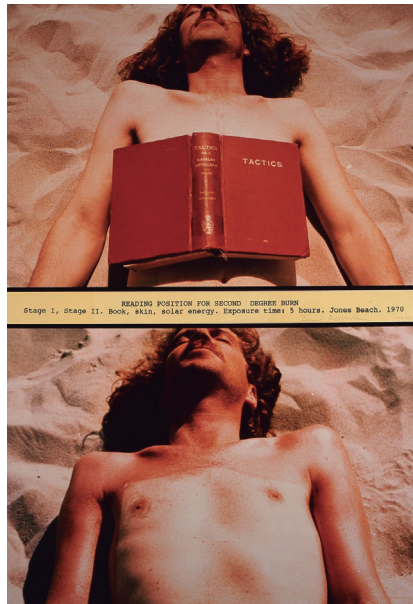
Michael Wesely. *Potsdamer Platz, Berlín, 27-3-1997/13-12-1998*. Fotografía.

intervenciones han ido produciendo sobre esas matrices blandas del cuerpo o el territorio cuando se incorpora el tiempo en ellos. Así, por ejemplo, buena parte de las acciones performativas de Richard Long se generan mediante su deambular en el paisaje. Sin embargo, en lugar de documentar esas acciones en el momento mismo en que se producen, Long las fotografía a posteriori, registrando únicamente el rastro visible que ese deambular ha ido generando sobre el territorio, y antes de que la naturaleza termine por borrarlo de nuevo. Así sucede, por ejemplo, con acciones como *A Line Made by Walking, England* (1967) o *Walking a Circle in Ladakh* (1984).

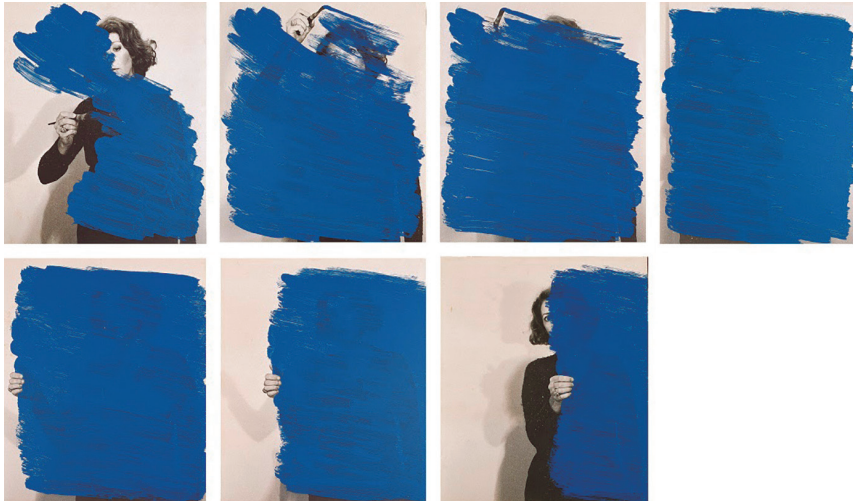


Richard Long. *Walking a Circle in Ladakh, 1984*. Fotografía.

En esa misma línea se presentan instantáneas de otros autores que han fijado fotográficamente sus huellas transitorias, como las que produce Dennis Oppenheim, cavando en círculos sobre un paisaje nevado, en *Annual Rings* (1968), producida en la frontera entre USA y Canadá, o las de Andy Goldsworthy, que utiliza, según la ocasión, materiales efímeros, como placas de hielo, barro u hojas, como elementos de construcción para sus propias intervenciones en el paisaje. En otras ocasiones, estos mismos autores han utilizado su cuerpo como materia prima para producir, con ellos o sobre ellos, otro tipo de huellas, visibles pero efímeras, que van ser registradas por la cámara antes de desaparecer. Esto ocurre, por ejemplo, con la acción de Oppenheim, titulada *Reading Position for Second Degree Burn* (1970), que le provocó quemaduras selectivas debido a su exposición prolongada al Sol, al extender sobre su torso desnudo un libro que sólo le protegía parcialmente de la luz; este es el caso también de Goldsworthy, al fotografiar la huella dejada por su propio cuerpo sobre el suelo, mientras la lluvia cae sobre él en la acción *Rain shadow*, St. Abbs, Scotland (junio, 1984). En ambos casos, las acciones de estos autores se documentaban en forma de dípticos fotográficos, registrando el antes y el después de cada acción particular. Otras *performances* igual de elocuentes a nivel visual, como las protagonizadas por la artista portuguesa Helena Almeida, también se construyeron con ese mismo *modus operandi*. Mediante el concurso de la cámara y la secuencia registrada en forma de polípticos, Almeida lograría el método ideal para construir su particular narrativa. Piezas como *Pintura habitada* (1976), *Siénteme* (1976), *La ola* (1997), o *Dentro de mí* (1998), van a adquirir en esta autora una significación plena en ese cruce de caminos que establece entre la pintura, el dibujo, la performance y la fotografía.



**Izquierda:** Dennis Oppenheim. *Reading Position for Second Degree Burn*, 1970. Díptico fotográfico.  
**Derecha:** Andy Goldsworthy. *Rain shadow*, 1984. St. Abbs, Scotland. Díptico fotográfico.



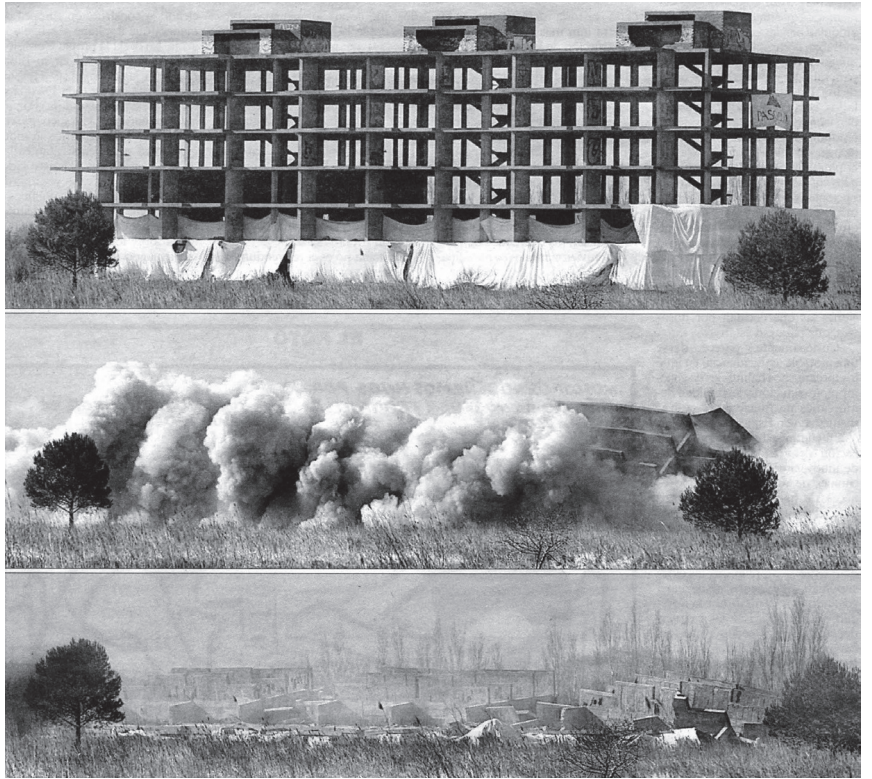
Helena Almeida. *Pintura habitada*, 1976. Políptico fotográfico.

De igual modo, el artista conceptual Ignasi Aballí se reapropia de ciertas imágenes de un mismo lugar, casi siempre extraídas de los medios de comunicación, para construir su propias *Secuencias temporales* (2010). Esta serie, compuesta por dip-ticos o polípticos, según el caso, nos permite percibir imaginariamente las distan-cias temporales que separan unas instantáneas de otras, y que, dependiendo de cada secuencia, ocupan intervalos temporales de apenas fracciones de segundos, entre toma y toma, o de casi un siglo de distancia.

En cualquier caso, para narrar un fluir temporal convincente en cada una de esas secuencias, Aballí se sirve paradójicamente de fotos fijas que niegan cualquier temporalidad a los propios documentos, cancelando así cualquier posible du-ración interna en la propia imagen. Lo mismo sucede con los fotomontajes que Esther Ferrer realiza sobre su rostro, titulados *Autorretrato en el tiempo*, perte-neciente a la serie "El libro de las Cabezas" (1981-2009). En estos fotomontajes, Ferrer divide sistemáticamente su cara por un eje de simetría vertical, dejando en cada uno de los lados dos versiones de su propio rostro pertenecientes a distin-tos periodos de su vida, distanciados entre sí por varios años de existencia.

Continuando con el argumento de Bergson, cualquiera de estas secuencias fotográficas antes descritas nos impedirá experimentar la duración *per se* de cada una de las acciones que en ellas se documentan, tanto si han sido produ-cidas por los propios artistas o por el paso inexorable del tiempo sobre ellos. Todos estos registros fotográficos, tratados de forma secuencial y múltiple para documentar las acciones descritas, sólo pueden aspirar a hacernos inteligibles, de modo conceptual, las propias duraciones performativas a las que aluden, pero no a experimentarlas.

"Las elipsis temporales que producimos entre foto y foto no son pues más que construcciones culturales que se alejan de nuestra percepción directa de las cosas. Sólo adquieren sentido para nosotros al tomar distancia de la realidad, como espa-cios simbólicos que llenamos con una semántica y una interpretación apropiadas"<sup>38</sup>.



**Superior:** Ignasi Aballí. *Secuencia temporal VIII*, 2010. Tríptico fotográfico.

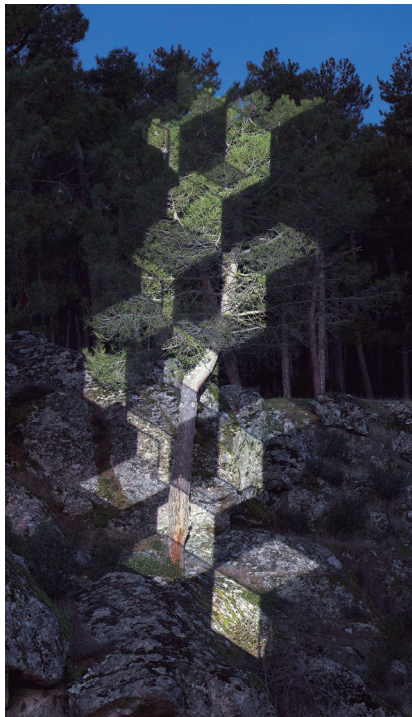
**Inferior:** Esther Ferrer. *Autorretrato en el tiempo*, de la serie "El libro de las Cabezas", 1981-2009. Fotografía.

Otros fotógrafos, en cambio, como Javier Vallhonrat, han trabajado a menudo con largos tiempos de exposición, en lugar de utilizar imágenes instantáneas y secuenciales. En su serie "Autogramas" (1993), por ejemplo, Vallhonrat genera una suerte de autorretratos, mediante encuadres dirigidos a diversas zonas de su cuerpo, que serán sistemáticamente iluminados con la llama de una cerilla, mientras perdure encendida esa luz incandescente delante de la cámara. En esa misma línea han trabajado otros autores, como Gjon Mili, quien, además de usar sistemáticamente el flash estroboscópico inventado por Harold Edgerton –de quien fue discípulo directo–, trabajó con largos tiempos de exposición ininterrumpidos, siendo pionero en una práctica fotográfica novedosa, conocida actualmente como *light painting*. En una serie fotográfica realizada por Mili para la revista *LIFE* (1949), será la luz puntual de una pequeña linterna, empuñada a oscuras por el artista Pablo Picasso, la que, mediante el movimiento de la mano en el aire, produzca rastros luminosos y continuos que se convertirán en motivos figurativos dibujados en el espacio.



Javier Vallhonrat. *S/T*, de la serie "Autogramas", 1991. Fotografía.

Por último, y en juego dialéctico genuino entre la luz natural y la artificial, las propuestas fotográficas y videográficas de Javier Riera plantean un diálogo retórico constante entre lo natural y lo cultural. Mediante formas geométricas de luz, proyectadas con potentes cañones sobre el paisaje, este artista genera un fuerte contraste visual entre lo orgánico de la naturaleza, utilizada generalmente como soporte de sus proyecciones, y lo ordenado de la geometría, proyectada e incorporada al paisaje como una segunda piel de tiempo y luz. Su pieza audiovisual, titulada *ESC SC1* (2014), fue realizada a partir de una secuencia fotográfica compuesta por una veintena de imágenes en el paso del día a la noche. Durante el proceso que duró la generación de esas imágenes, los valores de diafragmado y velocidad de obturación de su cámara permanecieron fijos. Con esta metodología de trabajo, tan sistemática, Riera quiere acentuar el carácter mecánico del proceso utilizado para registrar los cambios de luz, a medida que el tiempo transcurre. La pieza descrita arranca con la pantalla en blanco con una imagen sobreexposta. Pero, a medida que la secuencia avanza, las formas del paisaje van emergiendo y tomando cada vez más cuerpo, sucediéndose al cabo del tiempo por nuevos estados en los que la luz natural del paisaje y la de la imagen proyectada conviven en cierto equilibrio. La pieza concluye con una última imagen donde sólo se aprecia el motivo geométrico proyectado sobre los árboles, mientras que el resto del paisaje prácticamente desaparece en la oscuridad de la noche.



En síntesis, todos estos depósitos de tiempo y luz que el arte contemporáneo ha ido generando sobre un sinfín de soportes, ya fuesen físicos o virtuales, y de los que nos hemos ido apropiando para dar forma y significado al concepto de duración formulado en su día Bergson, no son más que rastros, huellas o itinerarios culturales producidos sobre esa matriz blanda, mutable y efímera del espacio-tiempo de la que se compone nuestra propia existencia.

26. Flusser, V. *Los gestos. Fenomenología y comunicación*, 1994. P. 8.
27. Cfr. Plinio el Viejo. *Naturalis historia*, libro XXXV, 77-79 d.C. (15) y (151) XLIII. (Capítulo XII).
28. Debray, R. *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, 1994. P. 34.
29. *Ibid.* P. 34.
30. La locución parece derivar de un verso de Las Geórgicas, poema de Virgilio, que rezaba: "Sed fugit interea, fugit irreparabile tempus" (Pero huye entre tanto, huye irreparablemente el tiempo). En: Virgilio Marón, P. *Georgicae*, 2017. P. 284.
31. Platón. C, recogido en Diels-Kranz, *Die Fragmente der Vorsokratiker*, 22 A6.
32. Robinson, T. M. *Heraclitus: Fragments. A Text and Translation with a Commentary*, 1987. También publicado [en línea]. [Consulta el 23 de mayo de 2024] <<https://heraclitusfragments.com>>.
33. Cfr. Schaeffer, J. M. *La imagen precaria. Del dispositivo fotográfico*, 1990.
34. Bergson, H. *El pensamiento y lo moviente*, 1976. Pp. 15-16.
35. *Ibid.* P. 16.
36. Cfr. Benjamin, W. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". En *Discursos Interrumpidos I*, 1987. P. 31.
37. Benjamin, W. "Pequeña historia de la fotografía". En *Discursos Interrumpidos I*, 1987. P. 69.
38. Gómez-Isla, J. "Narrativas de la intimidad. Estrategias artísticas de apropiación y montaje en torno al tiempo y al relato del álbum de familia". En: Vicente, P. y Gómez-Isla, J. (eds.). *Álbum de familia y prácticas artísticas*, 2018. P. 93.

## BIBLIOGRAFÍA

- BENJAMIN, W. (1987). *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus.
- BERGSON, H. (1976). *El pensamiento y lo moviente*. Madrid: Espasa Calpe.
- BERGSON, H. (1985). *La evolución creadora*. Madrid: Espasa Calpe.
- CARLOS, I. (2008). *Helena Almeida. Tela rosa para vestir*. Madrid: Fundación Telefónica.
- DEBRAY, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- FLUSSER, V. (1994). *Los gestos. Fenomenología y comunicación*. Barcelona: Herder.
- FRIZOT, M. (1984). *Etienne-Jules Marey*. París: Centro National de la Photographie Paris. Photo Poche.
- GONZÁLEZ, C. (2007). *Invertebradas*. Catálogo de la exposición celebrada en el Espacio Permanente de Arte Experimental II. Hospedería de Fonseca. Salamanca: Servicio de Actividades Culturales. Universidad de Salamanca.
- GONZÁLEZ, C. (2009). *La Espera*. Catálogo de la exposición celebrada en el Museo Barjola. Gijón: Gobierno del Principado de Asturias. Consejería de Cultura y Turismo.
- GONZÁLEZ, C. (2018). *La parte mínima del todo*. Catálogo de la exposición celebrada en el Centro de Escultura de Candás. Museo Antón. Asturias.
- LANCEROS, P., BARJA, J. (2018). *Leonardo da Vinci: El libro del agua*. Madrid: Abada.
- MAH, S, y GÓMEZ-ISLA, J. (2010). *Anatomía del movimiento. Las fotografías de Harold Edgerton*. Madrid: La Fábrica.
- MUYBRIDGE, E. (1957). *Animals in Motion*. New York: Dover Publications.
- PLATÓN. *Crátilo*, 402a y 440c, recogido en Diels-Kranz, *Die Fragmente der Vorsokratiker*, 360 a.C.
- PLINIO EL VIEJO. *Naturalis historia*. Libro XXXV, 77-79 d.C. (15) y (151) XLIII. (Capítulo XII).
- ROBINSON, T. M. *Heraclitus: Fragments. A Text and Translation with a Commentary*. Toronto (Canadá): University of Toronto Press, 1987. *Heraclitus: Fragments* también ha sido publicado [en línea]. [Consulta el 23 de mayo de 2024] <<https://heraclitusfragments.com>>
- SOLER, A. (2012). *On/Off. Causa. Efecto*. Pontevedra: Mustang Art Gallery/ Junta de Andalucía.
- SCHAEFFER, J. M. (1990). *La imagen precaria. Del dispositivo fotográfico*. Madrid: Cátedra.
- TATAY HUICI, H. (1998). *Sugimoto*. Catálogo de la exposición celebrada de Haroshi Sugimoto celebrada en la Fundación La Caixa y Centro Cultural de Belém. Barcelona: La Caixa.
- VIRGILIO MARÓN, P. (2017). *Georgicae*. 70 a.C.- 19 a.C. Versión castellana: Geórgicas. Sevilla: Ulises.
- COLEMAN, C. (1999). *Chema Madoz*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía / Aldeasa.
- VICENTE, P. y GÓMEZ-ISLA, J. (2018). *Álbum de familia y prácticas artísticas*. Huesca: Diputación de Huesca.
- WORTHINTONG, A. M. (1895). *The Splash of a Drop*. Londres: Society for Promoting Christian Knowledge.
- ZÖLLNER, F. (2007). *Leonardo da Vinci. Obra pictórica completa y obra gráfica*. Köln: Taschen.

**\_Producción-reproducción.  
La originalidad de lo múltiple**



Juan Lara

*Director de Ogami Press*

3<sup>2.2</sup>

"Lo más profundo que tenemos es la piel".

Paul Valéry

En el inmenso escenario de la existencia humana, vivimos inmersos en una era absolutamente dominada por la imagen, un fenómeno cuya antigüedad se remonta a los comienzos de nuestra especie. Desde tiempos inmemoriales, el hombre ha dejado su huella en la piedra y los huesos, trazos primigenios de una creatividad gráfica que ha acompañado nuestra evolución. Ya en la prehistoria, el arte no solo ocupaba un espacio físico, sino también un espacio en el intelecto humano. La esencia del pensamiento gráfico, por su propia naturaleza, es una danza perpetua entre conceptos duales: lo negativo y lo positivo, la matriz y la estampa. Esta dualidad ha convertido la obra gráfica en un terreno fértil para la creación a lo largo de la historia.

Se hace necesario realizar una reflexión histórica sobre la evolución del concepto de obra gráfica para comprender su resonancia en la contemporaneidad. Sus raíces se remontan a los primeros intentos humanos por entender y replicar el mundo que nos rodea. Los antiguos rodillos sumerios, datados en el 4000 a.C., representan los primeros sistemas de estampación de imágenes múltiples, nacidos de un deseo de registro y comunicación. Posteriormente, los egipcios tallaron piedra, crearon moldes para sellos y estamparon en papiros, mientras que, en China, en el siglo V a.C., emergieron las primeras tallas en madera para la impresión textil. La invención del papel alrededor del año 105 d.C. permitió la evolución de las técnicas de impresión. En Europa, la xilografía del siglo XV inauguró la reproducción de imágenes sobre papel, principalmente para ilustrar textos religiosos, seguida por el buril, que introdujo el grabado sobre metal.

La xilografía fue la precursora de la imprenta, el invento que revolucionó la comunicación y desplazó el dibujo en favor del texto como el principal medio de transmisión visual. La imprenta impuso el alfabeto como el hilo narrativo primordial, difundiendo la cultura a través de la palabra escrita. El ser humano, impulsado por un afán de desarrollo y aceleración, perfeccionó los sistemas de reproducción múltiple: desde la xilografía hasta la imprenta, el grabado, la litografía, el *offset*, y finalmente las redes y los sistemas digitales, precipitando una avalancha de imágenes. Hoy, es probable que en un solo día se generen más imágenes que en todo el siglo XX.

En nuestra era, volvemos a percibir el mundo a través de un torrente de imágenes. La aceleración en su producción ha alterado nuestra relación con ellas, generando una suerte de fatiga visual y emocional. Paul Valéry, en su profético texto "La conquista de la ubicuidad", vislumbró un futuro en el que las imágenes y sonidos surgirían y desaparecerían a nuestro antojo con un simple gesto, como si fueran tan accesibles como el agua o la electricidad. Walter Benjamin evocó esta visión en su ensayo *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Esta meditación nos impulsa a reimaginar el concepto actual de gráfica, quizás como un medio para recuperar el aura de las imágenes, transformando el arte de meros objetos de consumo a objetos de contemplación.

Tradicionalmente, la obra gráfica ha sido identificada por su técnica y a menudo menospreciada en contraste con el concepto más puro de creación. La palabra "técnica" a veces se devalúa desde una perspectiva artística y creativa, quizás porque el desarrollo tecnológico ha dejado de lado la sensibilidad. Sin embargo, de forma inconsciente la técnica está y estará irremediablemente ligada a la modernidad. El filósofo francés Gilbert Simondon afirmaba que la tecnicidad comienza con una fase mágica, y como técnico, no puedo sino compartir su visión. La técnica ha moldeado nuestro mundo y debemos relacionarnos con ella de manera reflexiva y sensorial. El acto creativo no se da por sí solo; necesita una acción, desde la alteración hasta la manipulación o la multiplicación. Estas acciones son inherentes a muchos de los procesos técnico-gráficos y son esenciales en el concepto de creación gráfica.

Ogami Press es el nombre de nuestro proyecto de taller de grabado, en él trabajamos con artistas contemporáneos, y cada proyecto nos obliga a repensar y comprender el sentido de la creación desde los procesos. Cada obra requiere un procedimiento en continua transformación. Comprender la gráfica actual implica superar conceptos arcaicos, como confundir su potencial multiplicador con el abaratamiento de la obra, o su accesibilidad con un arte menor. Hoy, el arte gráfico mantiene una envidiable salud gracias a su capacidad de adaptación histórica. Sus técnicas, muchas de ellas con siglos de antigüedad, ahora impulsan la creación contemporánea.

Actualmente, la reivindicación de la técnica desde la sensibilidad y el pensamiento gráfico se identifican con ideas de la cultura oriental. El pensamiento occidental, influenciado en gran manera por Platón, considera la reproducción como algo que diluye la esencia del original, como una copia devaluada o incluso demoníaca. En contraste, el pensamiento oriental no concibe la idea de un original único, sino más bien se entiende como un proceso heterogéneo y polimorfo en constante transformación, tal y como nos cuenta el filósofo surcoreano Byung Chul Han en su ensayo *Sanzhai. El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*.

El original, entonces, se concibe como huella, no solo física, sino también como una huella mnémica, tal como lo describe Jacques Derrida con su término *différance* ('diferencia'), una impronta que se transforma con el tiempo y sirve como herramienta de recuperación de la memoria.

En la práctica gráfica, hablamos de huella y matriz, pero nunca de original, pues la creación se produce a través de la diferencia, la transformación constante del "original". En los procesos de estampación, el técnico busca mejorar su copia anterior, en un intento perpetuo de aprendizaje y observación. De todos los sistemas de reproducción, el grabado es el más manual y, como argumentaba Walter Benjamin, mantiene el aquí y el ahora, la autenticidad. Hoy más que nunca, tiene sentido recuperar el aura perdida de las imágenes.

La era digital ha transformado las formas de acercarse al arte gráfico. Las galerías y subastas, tradicionales puntos de adquisición, han sido complementadas por el comercio electrónico, expandiendo la influencia de la obra gráfica a los cinco continentes. La digitalización también ha influido en los métodos de trabajo

técnico, aportando herramientas fundamentales en el trabajo profesional, tal como ha ocurrido a lo largo de la historia. La obra gráfica y su comercialización siempre han enfrentado el desafío del alcance, pero Internet ha roto esas barreras, permitiendo que editores de todo el mundo produzcan y distribuyan obra gráfica a nivel global.

Pese a todo y sin intentar salirnos del sistema Ogami Press como modelo ha decidido centrar sus esfuerzos en la cercanía, el contacto con el público y la didáctica de los procesos, preservando así la esencia de la creación gráfica. Para comprender nuestra contribución al mundo de la gráfica, he seleccionado cinco proyectos que ilustran nuestra forma de trabajar, entender el trabajo artístico contemporáneo y abordar los desafíos creativos de nuestro tiempo.

### ***Imagine corpore I y II.*** **Almudena Lobera (Madrid, 1984)**

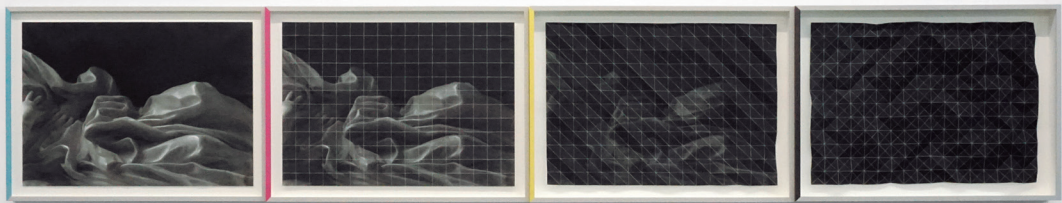
La obra de Almudena Lobera se ha ocupado en los últimos años de mostrar modelos alternativos de configuración de lo visible. Indaga en la naturaleza de la imagen, sus diferentes capas, la percepción de lo (no)representado, el cuestionamiento del dispositivo "obra de arte" y la relación de la obra con el espacio y el espectador. Trabaja con diferentes medios: dibujo, obra gráfica, objetos, instalaciones, video-instalaciones, fotografía, acciones *site-specific*...

A lo largo de su prolífica carrera artística ha trabajado con Ogami Press desde muy joven en diversos proyectos que han marcado un giro en la concepción de la gráfica tradicional aportando desde la práctica artística un lenguaje renovador.

La serie "Imagine corpore" comprende dos piezas que se relacionan de manera recíproca desde el concepto de desconstrucción de la imagen contemporánea.

Inspirada en el legado del virtuoso orfebre manierista Wentzel Jamnitzer, la obra *Imagine corpore I* (2014) presenta un misterioso políptico gráfico en el que la imagen de un paisaje se desvanece a medida que se repliega, toma volumen, se abstrae y se transforma en cuatro elementos, retomando la gama cromática previa a la fotografía en blanco y negro. Un trabajo que habla del proceso de captura, percepción, interpretación y representación de lo que vemos, en el que confluyen armónicamente lo sensorial con lo tangible, lo calculado con lo aleatorio, lo regular con lo irregular, lo variable con lo unívoco, la desconstrucción con la construcción, la imprecisión con la entelequia.

*Imagine corpore II* parte de un detalle del plegado del ropaje de la escultura en mármol del *Éxtasis de la beata Ludovica Albertoni* (1671-1674) de Bernini. La pieza mediante técnicas de estampación se va desvaneciendo a negro a medida que se pliega geoméricamente. El orgánico pliegue de mármol fotografiado se convierte en puro plegado geométrico monocromo. La obra pone en relación la historia del arte con el diseño y la producción de imágenes impresas, proponiendo un modo de ver la composición calculada existente en lo aparentemente



**Superior:** Almudena Lobera. *Imagine Corpore I*, 2014. Fotografiado sobre papel Basik, fotoaguafuerte en cobre sobre papel Arches 250 g.

**Inferior:** Almudena Lobera. *Imagine Corpore II*, 2017. Fotografiado sobre papel Basik, estampación artística, pliegues y marcos pintados.

aleatorio, así como la transmutación entre medios de representación que se sucede en el consumo de obras artísticas y sus reproducciones; de lo escultórico a la fotografía, a una imagen plana convertida de nuevo en volumen. Cada uno de los pasos del políptico tiene un lateral de la moldura tintado en un color *offset* (CMYK) apuntando directamente a una separación del cromatismo de la imagen concebida para la reproductibilidad técnica.

Estas dos series que nos hablan de la imagen contemporánea parten del pensamiento renacentista del uso de la perspectiva como un hito que cambió los protocolos visuales del momento al igual que las nuevas tecnologías de la actualidad están cambiando las convenciones visuales, haciendo que nos relacionemos de otra manera con las imágenes digitales actuales.

## ***Als ob y las soluciones imaginarias.*** **Pedro Luis Cembranos (Madrid, 1974)**

Pedro Luis Cembranos es un artista ecléctico y sorprendente que aborda sus trabajos desde disciplinas tan diversas como el videoarte, la pintura, la escultura, la música o el grabado. Con Ogami Press desarrolló el proyecto *Als ob y las soluciones imaginarias* durante el año 2018, en un trabajo arduo y complejo que cuestiona la misma esencia de la gráfica actual.

*Als ob* y *Las soluciones imaginarias* son dos series de trabajos que continúan en la línea desarrollada en anteriores proyectos, basados en la idea de paisaje como representación, en su vinculación con los conceptos de identidad y territorialidad, y en la manipulación política y económica de los aspectos emotivos e intangibles que se establecen en esta relación directa. Estos trabajos sobre la manipulación del entorno físico y su representación, se concretan en una serie de piezas resultantes de la realización de diversos ejercicios prácticos de fragmentación, reproducción, repetición y réplica.

*Als ob* ('como si', en alemán) es el nombre que el filósofo Hans Vaihinger utilizó para definir una serie de razonamientos en torno al concepto de ilusión, por el cual el hombre crea ciertas ficciones –sistemas de pensamiento científicos, filosóficos o religiosos– y nos comportamos como si el mundo encajara en estos modelos. Según este principio, la idea de verdad sería la más imaginaria de todas las soluciones, en palabras de Alfred Jarry.





Pedro Luis Cembranos. *Als ob*, 2018. Papel impreso, papel de periódico, alabastro, mármol y madera.

El conjunto de piezas realizadas para Ogami Press bajo el nombre de *Als ob* parten del ejercicio de fragmentación y repetición de elementos concretos del entorno, y de la manera en la que formalizamos su representación, desarrollando una serie de trabajos que juegan con la diferencia entre el concepto de múltiple y pieza única. El proyecto se sirve de la reproducción masiva y seriada de determinados elementos del entorno, concretándose en piezas realizadas a partir de la edición de cientos de ejemplares de una misma imagen repetida, apilados en un único cúmulo de papel. La edición completa es utilizada en bloque, como unidad, y trabajada con tecnología de corte. Esta repetición seriada es a un tiempo edición múltiple y ejemplar único, cuestionando la naturaleza de estos conceptos supuestamente antagónicos.

El trabajo se materializó en una exposición en Ogami Press en el mes abril de 2018, donde una serie de esculturas compuestas de papel, mármol, alabastro y madera que se distribuían por el espacio poniendo de manifiesto la contradicción de conceptos arraigados en la tradición gráfica como lo verdadero y lo falso, lo digital y lo analógico, lo real y lo imaginario.

## Écrire en blanc. Javier Pividal (Cartagena, 1971)

"De alguna manera son las palabras las que forman el motivo principal de las obras agrupadas bajo el proyecto *Écrire en blanc*, escribir (en blanco) de Javier Pividal y, sin embargo, puede que en este caso poco importen, o por lo menos no en la manera en que habitualmente nos servimos de ellas..."

Roberto González, 2012

*Écrire en blanc* es quizás el trabajo más trascendente que se ha realizado en Ogam Press. Fue uno de esos que marca una pauta en los modos de hacer de una editora emergente por esas fechas, en la manera de abordar un proyecto complejo donde el mismo proceso va definiendo el camino, dejando que las cosas sean como son, donde no hay un límite y la técnica se vuelve orgánica para crear una poética de la forma.

Tomando como referente conceptual a Roland Barthes, y más concretamente sus *Fragmentos de un discurso amoroso* de 1977, Pividal crea una tipografía que parte de una síntesis geométrica reductiva, que busca representar la sola esencia, la mínima expresión geométrica para conseguir un tejido estructural del que se sirve, como él mismo dice, para "excribir" con "x" para extraer el significado y dejarlo en puro blanco.



Javier Pividal. *Écrire en blanc*, 2010. Fotolitografía, fotopolímero, *inkjet* y lápiz sobre papel Incisioni 310 g, 45 x 32,5 cm c/ud. Edición de 20 ejemplares.



Javier Pivald. *Écrire en blanc*, 2010. Fotolitografía, fotopolímero, inkjet y lápiz sobre papel Incisioni 310 g, 45 x 32,5 cm c/ud. Edición de 20 ejemplares.

El blanco se muestra entonces invisible para desvelar un vacío que hay que llenar, tras la fría geometría se esconde todo, unas palabras hechas cuerpo, un alfabeto que se oculta como un iceberg, donde sólo emerge una pequeña parte, lo que queda oculto induce al pensamiento.

"Las superficies de *Écrire en blanc*, escribir en blanco son, de hecho, el lugar que todos podemos habitar, la posición desde donde reapropiarnos de las grafías que componen las citas, el espacio que a partir de ese momento permite resignificar nuestras emociones con palabras de otros. Para entonces, el contenido de esas palabras ya nos pertenece, y su escritura desdibujada ya no es sino un ruido de fondo, niebla, blanco que aún estando presente, desaparece".

Roberto González, 2012

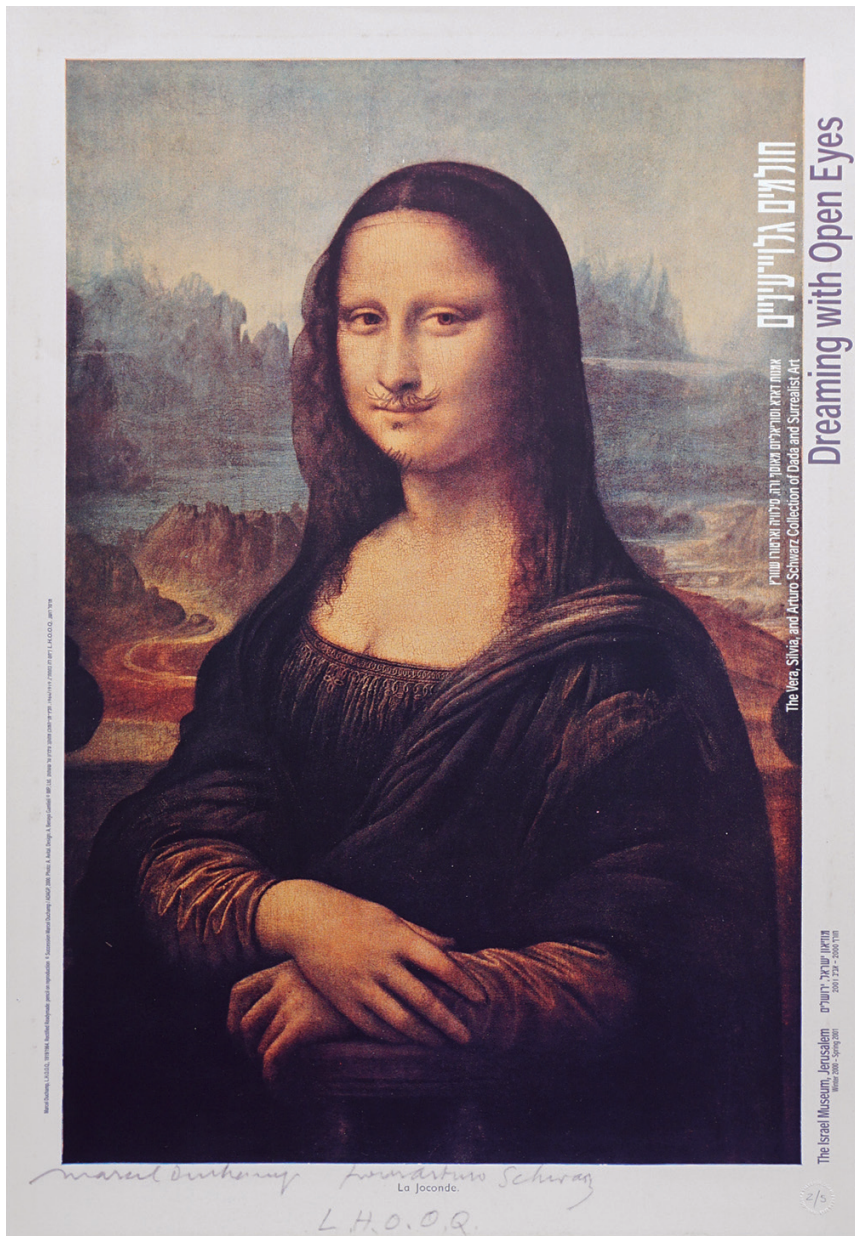
## **100 veces mejor.** **Raúl Valverde (Madrid, 1980)**

Raúl Valverde es un artista multimedia español afincado en Nueva York. Sus instalaciones, videos y obras de arte generadas por computadora se encuentran en la intersección de los medios digitales, la fotografía y la arquitectura.

El proyecto de Raúl Gómez Valverde *100 veces mejor*, creado específicamente durante Ogami Press Pop-up #1, en el año 2013, presenta una selección de carteles adquiridos en las tiendas de los Museos Reina Sofía, Thyssen y Prado, que el artista "re-originaliza" mediante la integración en el contexto galerístico. Cada obra se ofrece en edición limitada de 5 ejemplares a un precio 100 veces superior al original. Cada pieza ha sido sellada con un texto gofrado que contiene el nombre del artista, la editora y el año de apropiación. Además, ha sido numerada en edición de 5 ejemplares convirtiendo la obra en una edición limitada y cuestionando así los límites de la gráfica. Con esta propuesta, Gómez Valverde no sólo se apropia de los grandes nombres de la historia del arte, sino que elige además obras que han sido previamente reproducidas con un objetivo cultural y comercial: un modo de difusión y democratización de "lo coleccionable" implícito en la edición de obra gráfica. Este proyecto que hace uso del humor, al límite de la falsificación y en contraposición con la gráfica tradicional es un punto de inflexión en nuestro trabajo editorial ya que se desprende de cualquier aproxima-



Raúl Valverde. *Guernica (100 veces mejor)*, 2013. Impresión *offset* y sello seco sobre papel estucado 45 x 90 cm. Edición de 5 ejemplares.



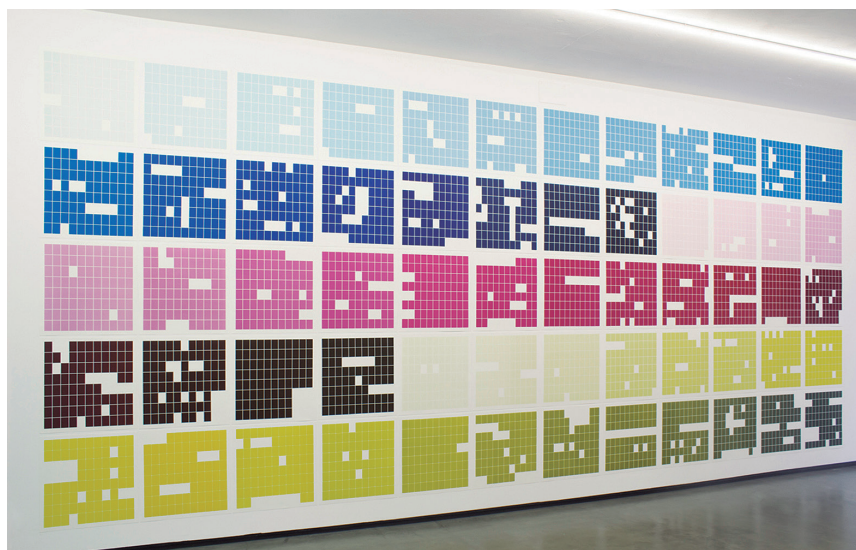
Raúl Valverde. *L.H.O.O.Q. (100 veces mejor)*. Impresión *offset* y detalle del sello seco sobre papel estucado, 48 x 66 cm. Edición de 5 ejemplares.

ción con el proceso artesanal y pone de relevancia el pensamiento conceptual de la gráfica haciendo tambalear los pilares tradicionales que se establecieron en la convención de Viena de 1960. Para que la obra se pudiera considerar obra gráfica original debía estar firmada y numerada, estampada por el artista o estampador, con una matriz original destruida al finalizar la edición y excluyendo cualquier procedimiento de estampación fotomecánica.

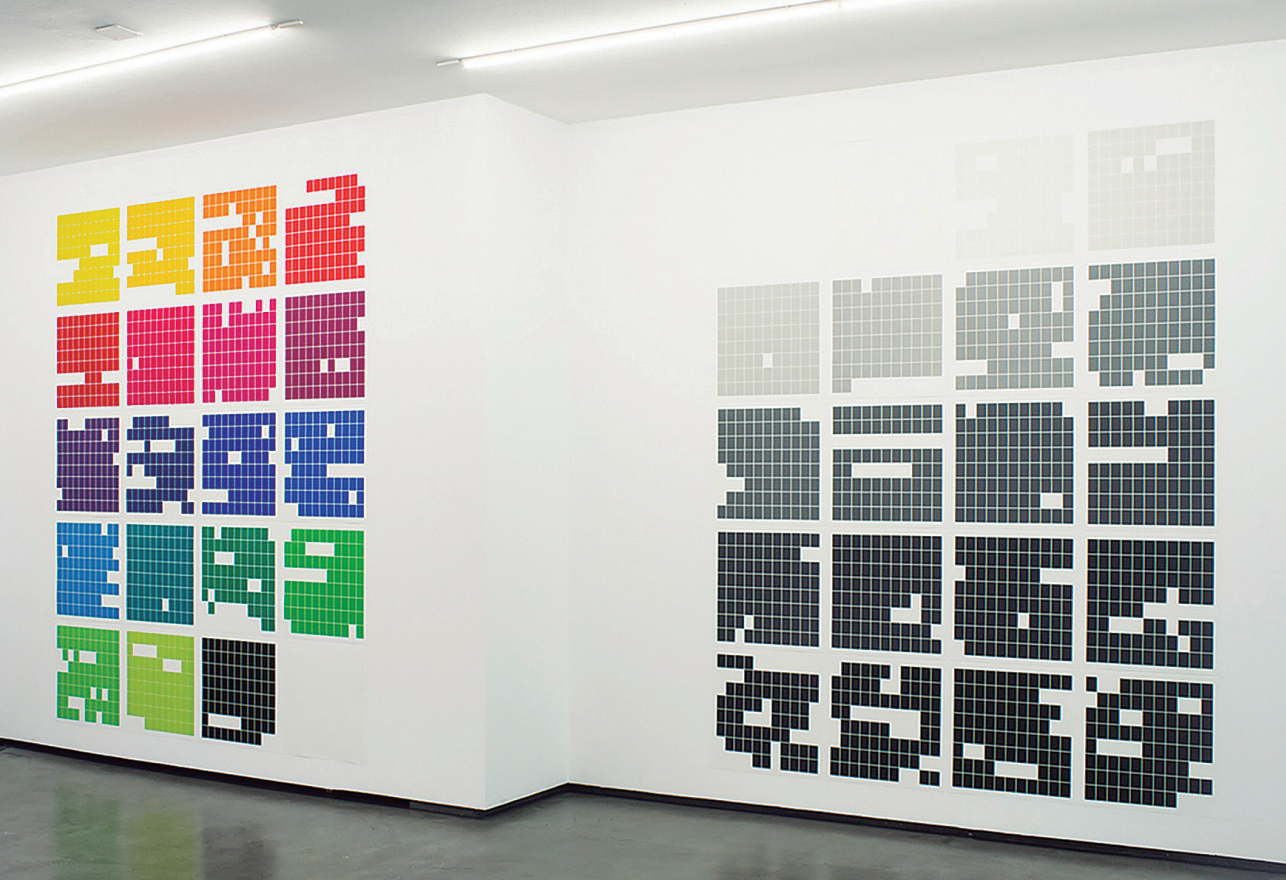
### ***Otra vida futura.*** **Juan Carlos Bracho (La Línea, 1970)**

Juan Carlos Bracho es un artista que parte de la experiencia del dibujo como hilo conductor de un discurso conceptual que habla de los procesos creativos como parte de una experiencia reflexiva. Parte muchas veces de ejercicios simbólicos de repetición gestual o de registros cartográficos de espacios que en su aparente monotonía contienen toda una simbología metafísica de interés estético y romántico al mismo tiempo.

*Otra vida futura* es un proyecto que desarrollamos en colaboración en el año 2017. Lo múltiple y lo único y su relación dual se convierte en la motivación de un trabajo que quiere profundizar sobre los conceptos esenciales de la gráfica y su relación con otros entornos donde la imagen se proyecta de múltiples formas. El proceso absolutamente analógico de estampación, la creación cromática manual y los errores inevitables del proceso se contraponen a los sistemas digitales de impresión mecánica.



Juan Carlos Bracho. *Otra vida futura*. Estampación en relieve sobre papel Canson Edition 250 g, 100 piezas de 50 x 50 cm c/ud.



**Superior:** Juan Carlos Bracho. *Otra vida futura*. Estampación en relieve sobre papel Canson Edition 250 g, 100 piezas de 50 x 50 cm c/ud.

**Inferior:** Detalle del proceso de ejecución de la obra.

Está compuesto por 100 estampas de 50 x 50 cm. Cada una de ellas reproduce los colores y los errores de impresión del anterior proyecto del artista "Lo quiero todo": una serie de multipáginas monocromos. Las piezas de *Otra vida futura* se organizan en cinco series y se estampan a partir de una misma matriz que se modifica antes de ser entintada para reproducir el orden exacto de los errores constatados.

Este proyecto constituye una traducción analógica de los colores obtenidos digitalmente y una intensa apología del error y del azar en clave sintética y codificada. Ambos trabajos y sus respectivos procesos de re-producción suponen en definitiva un viaje de ida y vuelta de lo manual a lo mecánico; de lo analógico a lo digital y de lo abstracto a lo concreto y una profunda reflexión sobre el color y la construcción mental del paisaje desde la abstracción más radical.

## DERIVAS TECNOLÓGICAS.

NUEVOS MODOS DE ENTENDER LA COMPLEJIDAD

### **\_Explorando territorios múltiples: Derivas tecnológicas y cartografías complejas**



Esther Pizarro

*Artista y PDI. Universidad Europea de Madrid*

3<sup>3.1</sup>

En este texto trataremos de aproximarnos a una mirada donde el arte y la tecnología se encuentran para trazar nuevos mapas conceptuales y estéticos. Exploraremos cómo las herramientas digitales y las formas de expresión emergentes nos llevan a descubrir territorios inexplorados, tanto físicos como virtuales, a través de la lente de lo múltiple, la seriación y la repetición. Desde la intersección de estos conceptos, nos sumergiremos en paisajes artísticos donde la multiplicidad y la repetición nos invitan a reinterpretar la complejidad del mundo que nos rodea, con una perspectiva fundamentalmente ecosófica, detectando emergencias medioambientales que actúan como hilo conductor en las investigaciones propuestas. La ecosofía es un campo interdisciplinario que combina elementos de ecología y filosofía, y se refiere a una perspectiva o filosofía de vida que busca la armonía y el equilibrio entre los seres humanos y la naturaleza. Se basa en una profunda conciencia ecológica y comprensión de la interconexión y la interdependencia entre todos los seres vivos y los sistemas naturales. Aboga por el desarrollo sostenible, que implica el uso responsable de los recursos naturales, y la adopción de prácticas que minimicen el impacto negativo en el medioambiente. También fomenta la conservación y restauración de ecosistemas degradados. La ecosofía sostiene que tanto los sistemas naturales como los sociales son complejos e interdependientes<sup>39</sup>.

A continuación, presentaré una serie de instalaciones donde la modularidad y la repetición permiten activar el espacio tridimensional del espectador generando una experiencia inmersiva, a través del uso de la tecnología; sensorial, mediante el empleo de audio, luz y tacto; y matérica, a través de la diversidad de materiales empleados y de la innovación en biomateriales sostenibles.

*Mapas de movilidad. Patronando Madrid (2013)*<sup>40</sup> establece un paralelismo entre el mundo textil y el cartográfico, apropiándose de sus recursos visuales, gráficos y textuales. La instalación construye un gran mapa tridimensional en el que se cruzan rizomáticamente multitud de líneas que representan las geografías cotidianas de cien ciudadanos anónimos en sus recorridos habituales por la ciudad. Este proyecto visibiliza recorridos anónimos para generar unos patrones de desplazamiento, un mapeado social y un mapa tridimensional de movilidad ciudadana. Se trata de una cartografía de derivas, un rizoma de flujos y una superposición de trazados de comportamientos. El proyecto se sustenta en las fichas de cada uno de los registros generados, donde un bordado de hilo rojo nos muestra la trayectoria diaria que ese individuo ha realizado, una manera sistemática y precisa de evidenciar recorridos invisibles.

"Esther Pizarro nunca ha confiado en los informes urbanísticos oficiales y ha preferido descifrar las cartografías de las ciudades desde su experiencia cotidiana. Con materiales textiles, flexibles y funcionales ha imaginado derivas y pliegues entre las vidas cruzadas en encuentros casuales que forman el tejido de las ciudades habitables".

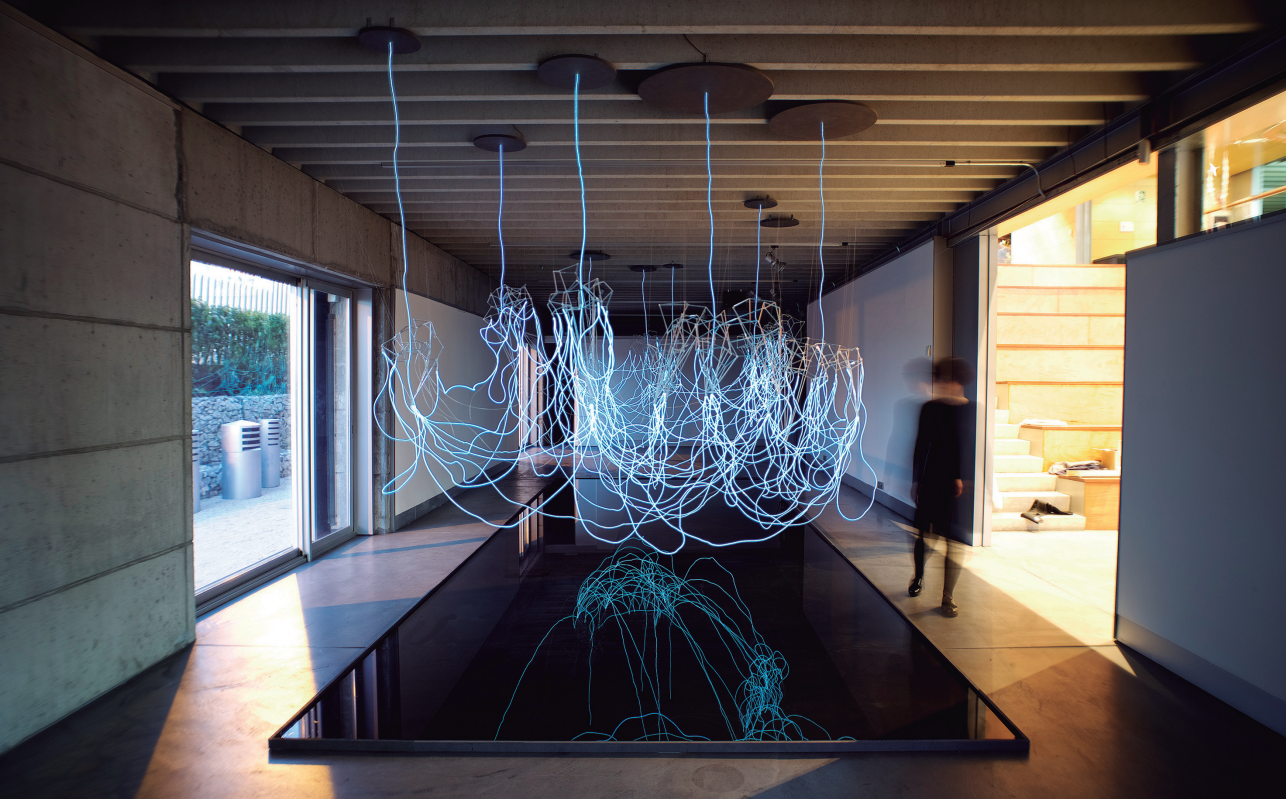
*De la Villa, 2013*



*Mapas de movilidad. Patronando Madrid, 2013. Corte láser sobre aluminio, goma roja, 600 x 400 x 150 cm. Fotografía: Markus Schroll.*

*Cloudscape* (2016) interpreta la ciudad como un sistema complejo; una red de nodos, enlaces y conexiones capaz de visualizar los múltiples estratos que encierra. Necesitamos considerar nuevos métodos de análisis, modelado y simulación que reflejen la creciente complejidad y la naturaleza interconectada de nuestros tiempos. Ya no es suficiente con explorar el espacio urbano como un mero soporte físico de capas superpuestas. Hoy en día precisamos retratar las relaciones intangibles que en él se suceden y que lo hacen más que nunca un organismo vivo. La instalación parte de una colaboración realizada con la Fundación Metròpoli, que ha estado investigando ampliamente el territorio Diamante del Caribe y Santanderes, en Colombia. *El diamante* es la metáfora utilizada por la Fundación Metròpoli para describir la nueva escala de ciudades, un territorio en bruto que se va puliendo por diferentes agentes, entre ellos el conocimiento humano. Suspendingos en el aire, unos nodos cristalinos de diferentes tamaños representan las diez demarcaciones que constituyen la zona denominada Diamante del Caribe y Santanderes, en Colombia. Esta instalación multimedia y sonora contempla el paisaje como un organismo vivo, que palpita; un ente frágil y cristalino, conectado entre sí mediante líneas de luz que aparecen y desaparecen; potenciando el carácter dinámico, y a la vez intangible, del territorio. Puntos, líneas y superficies que representan las ciudades, los ejes de conexión física y digital y los sistemas ambientales.

Analizando la instalación de arriba abajo, nos encontramos un primer nivel que representa la huella del territorio en forma de discos circulares que describen las isócronas de cada núcleo urbano. Suspendidos de estos círculos, unos nodos geométricos, cristalinos, apenas perceptibles en función del haz de luz que les



*Cloudscape*, 2016. Varilla de borosilicato, cable electroluminiscente, fibra de madera, lámina de agua y sonido, 800 x 450 x 350 cm (h). Fotografía: Markus Schroll.

ilumina, focalizan el área de influencia de cada ciudad en una lectura abstracta de la misma. Unos prismas piramidales, realizados en varilla de borosilicato, rematan esta configuración, haciendo un guiño a la figura del diamante. De los vértices de los prismas piramidales surgen unos cables electroluminiscentes que se activan o desactivan, con una luz blanca fría, en función del audio de la instalación; mostrándonos el carácter dinámico y fluctuante de la urbe contemporánea, una continua e intermitente emisión de datos en forma de impulsos lumínicos. El conjunto se enmarca en una lámina de agua, en el plano horizontal del suelo, que nos devuelve la verdadera cartografía del territorio, ya que toda la composición se encuentra intencionadamente invertida en sentido especular. La piel cristalina del agua actúa de espejo de un paisaje intangible y frágil, pero a la vez potente y dinámico.

La instalación *Datascape* (2016) visualiza en forma de gráfico tridimensional los perfiles urbanos existentes en una ciudad, territorio o zona geográfica. Siete variables urbanas (población, tasa de crecimiento demográfico, educación, salud, turismo, industria y agricultura) definen un método aplicable a cualquier entorno urbano y escalable en cuanto a su acotación espacial, que se centra en la compleja visualización de datos que hace que cada ciudad posea un perfil único y diferenciado. El proyecto pone en valor estas variables en forma de paisaje de probetas, enfatizando así el carácter experimental y de laboratorio que todo territorio posee. Los datos responden a estudios reales desarrollados por la Fundación Metrópoli en este territorio colombiano. Tomando como estudio de caso particular el potencial que tiene el Río Magdalena en el territorio colombiano denominado el Diamante del Caribe y Santanderes, se han seleccionado diez

demarcaciones (Barranquilla, Bucaramanga, Cartagena, Cúcuta, Santa Marta, Montería, Valledupar, Riohacha, Barrancabermeja y Sincilejo), que delimitan el trazado de nuestro paisaje.

Una columna vertebral cristalina, que simboliza la presencia del río Magdalena, hilvana el territorio. El río es el conector ecológico y de recuperación de la agricultura, el futuro corredor logístico del país, el eje de conexión de la costa con el interior y el elemento clave para la integración de las ciudades del Diamante. Su trazado, dibujado espacialmente con varilla de vidrio transparente, como el agua que circula por su lecho, describe una columna tridimensional que cose longitudinalmente los diez nodos urbanos. El agua, principal actor en este escenario, se erige doblemente como protagonista de la instalación; por un lado, alude al recorrido del Magdalena en el territorio reseñado, casi como un circuito eléctrico (una conexión tubular continua que permite, mediante trazos transparentes, aludir a la cuenca de un río imaginario y esquemático). Su segunda referencia aparece de forma física, mediante la utilización de agua teñida de colores, para simbolizar en unas columnas-probetas cristalinas, a modo de gráfico de barras, los datos capaces de definir cada región y de hacerla única.



*Datascap*, 2016. Tubo y varilla de borosilicato, agua con colorantes, fibra de madera, 800 x 450 x 350 cm (h).  
Fotografía: Markus Schroll.

La instalación artística *#NiUnaMenos* (2019)<sup>41</sup> visibiliza, en forma de diagrama tridimensional, los asesinatos de mujeres cometidos en el territorio español por violencia de género, en el año 2018. *#NiUnaMenos* es el nombre que adquirió la convocatoria de una movilización para frenar la violencia machista en Argentina y que tuvo lugar por primera vez el 3 de junio de 2015. La consigna "Ni una mujer menos, ni una muerte más" fue acuñada por la poeta y activista mexicana, Susana Chávez Castillo, en la década de 1990 para denunciar los feminicidios en Ciudad Juárez, México. Este *hashtag* se ha extendido por todo el mundo, siendo España uno de los países que lo ha utilizado en sus movilizaciones contra la violencia de género. Los datos nos permiten cuantificar mediante cifras una alarmante lacra social que aún no hemos sido capaces de erradicar. Cada año víctimas inocentes pierden su vida, sus sueños y su libertad; discriminadas por el hecho de ser mujeres (feminicidio).

Suspendidas en el espacio, cuarenta y siete probetas cristalinas, que albergan en su interior un líquido de intenso color rojizo, hacen alusión a los asesinatos clasificados dentro de la tipología de feminicidio íntimo oficial (mujeres asesinadas por un hombre con el que mantenían o habían mantenido una relación). El nivel de líquido de las probetas nos indica el rango de edad de fallecimiento. Sobre el lienzo vertical de la sala, y a ambos lados, se articula un diagrama de líneas, en cuyos nodos confluyen en el número de asesinatos (por mes) ocurridos a lo largo de todo el año; hasta sumar una cifra total de 97. Cada mes se completa con el nombre, apellido y edad de cada una de las víctimas. En el plano horizontal del suelo, una constelación de 97 círculos blancos teñidos por una mancha roja en su centro refuerza la instalación, a modo de gráfico de dispersión. El espectador

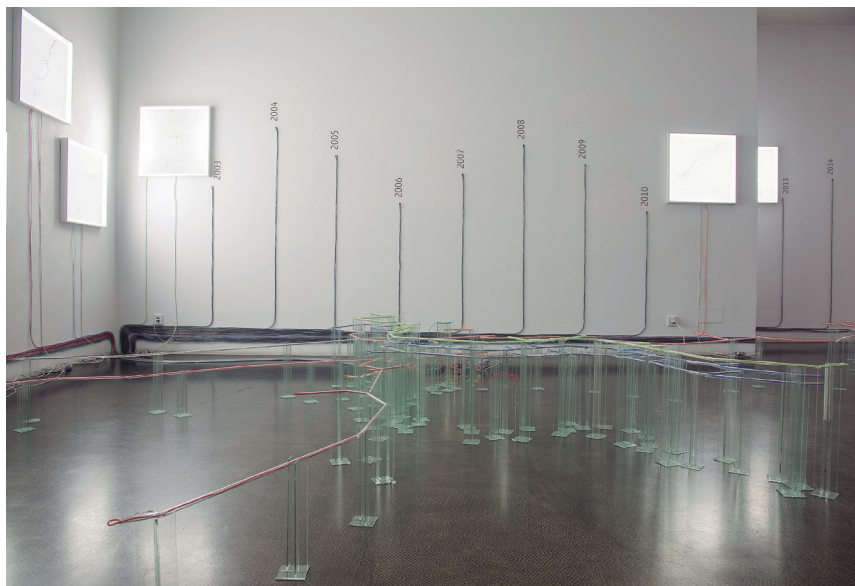


*#NiUnaMenos*, 2019. 47 tubos de vidrio de borosilicato de 85 cm de longitud, 99 círculos de papel secante, 99 cartelas de papel secante grabadas al láser, cinta adhesiva roja, 2030 x 510 x 300 cm (h).  
Fotografía: Markus Schroll.

se introduce en una cartografía diagramática, cimentada en datos veraces, y construida mediante la suspensión de una frágil y tensionada estructura, que aborda la vulnerabilidad, fragilidad y dureza de la condición femenina, mediante el uso de dos materiales de gran simbolismo: el vidrio y el agua.

*Liquid mapping :: connected to...* (2017)<sup>42</sup> representa la cartografía de cómo está conectada la geografía española con el resto del planeta a través del cableado submarino. El 99% del tráfico de Internet circula a través de una red de cables, invisible a nuestros ojos, que teje el fondo marino de los océanos y que permite la transmisión de datos en tiempo real. Partiendo de los límites geográficos del territorio español, se ha realizado una investigación cuyo objetivo consiste en filtrar los datos que, históricamente, han hecho posible que nuestro país esté conectado con el resto del mundo, desde la llegada de Internet.

El resultado es una gran instalación de tubos vidrio en cuyo interior circulan cables electroluminiscentes de colores (conforme al año de implantación). El conjunto se conecta a un diagrama que recorre todo el lienzo vertical de la sala y nos muestra la evolución temporal (por años de actividad) de esta cartografía líquida, mediante unas pantallas lumínicas de líneas y datos. La luz fluctúa intermitentemente interactuando con un audio en forma de impulsos lumínicos (emisión de datos). Un total de diez *screens* representan los años en los que ha habido actividad en la construcción de cables submarinos en nuestro país, y construye la línea temporal que recorre las paredes de la galería, estableciendo una continuidad visual y espacio-temporal en el conjunto expositivo.



*Liquid mapping :: connected to...*, 2017. Instalación escultórica multimedia realizada en tubo de borosilicato, vidrio float, cable electroluminiscente de colores, sonido, 600 x 275 x 50 cm (h). Tecnología y fotografía: Markus Schroll.

[MAFD] :: *Mapping Active Fire Data* (2018)<sup>43</sup> se enmarca en una investigación artística consistente en una visualización cartográfica, dinámica e interactiva de los incendios forestales que han asolado la superficie terrestre durante la década de 2008 a 2017, periodo en el que se llevó a cabo la investigación del proyecto.

La sostenibilidad de nuestro planeta está seriamente amenazada. A medida que avanza el siglo XXI, se afianzan nuevas redes e interconexiones que afectan a las relaciones que los seres humanos ejercemos sobre nuestro entorno más directo, el medioambiente. Entre los riesgos que cuestionan el frágil equilibrio de nuestro ecosistema, y que influyen directamente en el cambio climático, están: el incremento del efecto invernadero por el exceso de emisiones de dióxido de carbono (CO2), la destrucción de la capa de ozono, la pérdida de masa forestal y la erosión, desertización y devastación de la selva. Cuantificar, mediante datos, el impacto de estos indicios nos ayuda a comprender y poder formular métodos en el manejo ambiental<sup>44</sup>.

"La propuesta de Pizarro nos recuerda que el mundo es un complejo sistema interconectado de datos y que hay otros métodos de recodificarlos, que construyen narrativas alternativas de interpretación igual de válidas. También nos recuerda que estos datos confirman el papel protagónico que los incendios están ocupando en relación a uno de los conceptos posiblemente más escuchados en los últimos años: el Antropoceno".

*De la Torre, 2018.*



[MAFD] :: *Mapping Active Fire Data*, 2018. Instalación escultórica multimedia realizada en fibra de madera, varilla de borosilicato, Leds (WS2812B), Enttex Pixelator Mini, Plink Injector, medidas variables. Tecnología y fotografía: Markus Schroll.

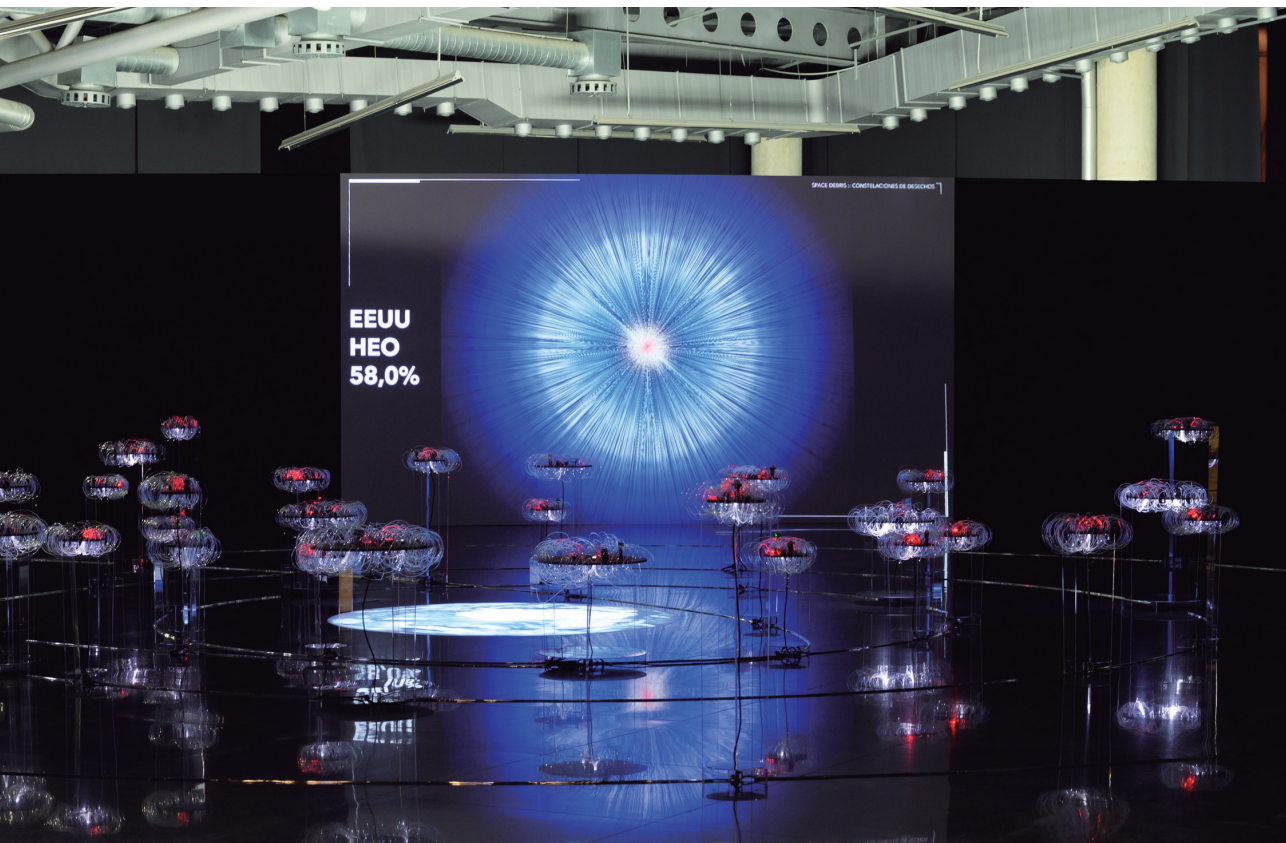
En el espacio central, se ubica el núcleo principal del proyecto; una instalación escultórica, lumínica e interactiva, que recoge y visualiza tridimensionalmente los datos de los incendios activos en la década analizada. Este dispositivo matricial, que reconstruye el planisferio terrestre, es concebido como una pantalla de píxeles tridimensional donde poder representar de forma dinámica y mediante la reflexión de la luz en el vidrio, la evolución de incendios forestales en el marco temporal investigado. Un bosque de varillas de vidrio de borosilicato, como si de un gráfico de columnas apiladas se tratase, donde las varillas más altas se ubican en las zonas geográficas que se ven más expuestas a continuos incendios, protagoniza el núcleo central. A este dispositivo se conectan diez estructuras, que visibilizan los datos y gráficos mensuales, pertenecientes a cada año tratado, con base a tres parámetros: área quemada (*burned area*), emisiones de CO<sub>2</sub>, y número de fuegos (*fire count*). Un paisaje datificado de líneas lumínicas. El espectador puede interactuar, mediante una pantalla táctil, con el núcleo de la instalación, para escoger la evolución de fuegos, en un año concreto.

Completan la instalación diez cartografías diagramáticas, sustentadas en el principio de Teselación de Vonoroi: un tipo de geometría computacional generativa basada en el concepto de distancia de métrica euclídea, y creada a partir de imágenes extraídas del satélite (MODIS).

La instalación pretende llamar la atención sobre una problemática medioambiental, para activar sensibilidades, conciencias e interrogantes.

*Space Debris :: Constelaciones de desechos* (2021)<sup>45</sup> se enmarca en una investigación artística que analiza y evidencia el descomunal enjambre de residuos espaciales que gira alrededor de la Tierra en sus cuatro órbitas principales. Estamos expuestos a un ejercicio constante de ambientes contaminados y contaminantes. El ser humano, en su incesante escalada hacia un entorno artificial, está produciendo una saturación de residuos, de artefactos inútiles, de materiales no degradables, cuyos efectos son ya más que evidentes en el cambio climático que se está produciendo. El lanzamiento del *Sputnik* en 1957, el primer satélite de la humanidad, marcó el comienzo de una nueva era en la conquista del espacio exterior; pero también supuso el inicio de un nuevo tipo de contaminación invisible a nuestros ojos, la "Contaminación espacial". Desde entonces, nuestro planeta está rodeado de numerosos satélites encargados de estudiar nuestro clima, predecir catástrofes y mantenernos continuamente conectados y vigilados. La vida útil de estos satélites se ve amenazada por la saturación de objetos que orbitan la Tierra. Cuanto mayor es la conectividad planetaria, más aumenta la contaminación espacial.

El proyecto identifica once potencias responsables de la acumulación exponencial de desechos espaciales, clasifica y categoriza los datos, y muestra cómo está distribuida en el Cosmos toda esta constelación de residuos espaciales. Los datos han sido filtrados por país, órbita y categoría y se han obtenido a partir del SATCAT, un Catálogo de Satélites que registra la posición satelital de todos los objetos mayores de 10 cm que orbitan alrededor de la Tierra, con el objetivo de evitar futuras colisiones con otros satélites activos o inactivos. Su filtrado y categorización han sido parte de la investigación realizada para poder contar el proyecto, desggranando toda esta constelación de desechos espaciales.



*Space Debris :: Constelaciones de Desechos, 2021.* Instalación escultórica multimedia realizada en fibra de madera, fibra óptica, metacrilato espejo, metacrilato transparent, Leds WS2812B (51 ud.), transformador (10 ud.), arduino nano (30 ud.), microprocesador ESP 8266 (28 ud.), sensores movimiento HS0501SR (30 ud.), sensores ultrasónicos HS04 (14 ud.), release KY009 (50 ud.), pantalla 8 segmentos TM1637 (44 ud.), router wifi, altavoces y amplificador, 1150 x 1150 x 95 cm (h). Tecnología y fotografía: Markus Schroll.

El proyecto artístico *Mapping Virtual Water :: Huella Hídrica / 6.700 l./24 h.* (2023)<sup>46</sup> investiga el consumo de agua virtual desde una perspectiva que abarca desde lo macro hasta lo micro, desde lo global hasta la escala del producto. El agua virtual y la huella hídrica son unos indicadores ambientales que permiten cuantificar los flujos de agua en función de las actividades humanas. Mediante el indicador de Huella Hídrica de un producto podemos cuantificar el volumen de agua consumido en su producción.

"Hoy más que nunca, la escasez de agua, exacerbada por el cambio climático, hace inadmisibles cualquier derroche o mala gestión de un bien tan escaso y a la vez tan necesario para el desarrollo humano".

Miranda, 2023.



*Mapping Virtual Water :: Huella Hídrica / 6700 l./24 h, 2023. Vista general de la exposición en la Fundación Arquitectura COAM. Fotografía: Markus Schroll.*

El *nodo conceptual* [HH] nos introduce en la definición de la huella hídrica y los tres tipos de agua que intervienen en su formulación y cálculo. El *nodo mundial* [HH] consta de una gran instalación que establece un paralelismo entre una cartografía planetaria y un cuerpo enfermo, asistido por un sistema de infusión por goteo. Nuestro cuerpo cartográfico está hecho de tierra vegetal, cuyos límites y formas recrean los diferentes continentes. Un conjunto de bolsas de PVC, diseñadas para la administración intravenosa de soluciones líquidas, cuelgan del techo y contienen agua teñida con una solución alimentaria e inocua, en proporción a la cantidad de cada tipo de agua (azul, verde y gris) que posee cada continente. El *nodo global* [HH] identifica tres potencias mundiales con un alto impacto en su huella hídrica: Estados Unidos, Brasil y España. Una retícula de gotas de vidrio de borosilicato nos proporciona los datos de cada país. El *nodo nacional* [HH] muestra consumo de agua en España, según las cuencas hidrográficas de mayor impacto en su huella hídrica. Un hilo espejado representa los ríos principales de la península. El *nodo local* [HH] nos introduce cartográficamente

en los diferentes municipios que conforman la Comunidad de Madrid. Por último, el *nodo doméstico* [HH] identifica tres elementos de uso y consumo en nuestra vida diaria, acercándonos a la huella hídrica a escala cotidiana. Unos pantalones vaqueros conllevan un consumo de 10 800 litros, por su parte, un kilogramo de carne equivale a 15 500 l, mientras que una tableta de chocolate emplea 24 000 l. en su producción.

La gestión responsable del agua es esencial para minimizar el impacto humano en el medio ambiente y garantizar una distribución justa y sostenible de los recursos hídricos. El lenguaje artístico puede generar un activismo silencioso y poético para evidenciar situaciones de emergencia que testimonien la fragilidad y el peligro que acechan nuestro entorno, como consecuencia de la acción directa e indirecta que ejercemos sobre el ecosistema terrestre<sup>47</sup>.

El último proyecto que presentaré, *Ecologías Fragmentadas :: Contaminación Hídrica (42°30'52"N; 0°21'6"W)* (2023)<sup>48</sup> se fundamenta en una investigación artística que visualiza la problemática existente en la contaminación hídrica de nuestros ríos, y se asocia a un estudio de caso vinculado al territorio de Huesca, la contaminación por lindano del río Gállego. Se propone un recorrido experiencial y fenomenológico que guía al espectador a través de los distintos agentes involucrados, desplazando el enfoque tradicionalmente antropocéntrico hacia un biocentrismo ecosófico. Mediante metáforas visuales, se busca destacar los cuatro elementos que interactúan en esta ecología fragmentada y alterada, los cuales tejen el argumento de nuestro ecosistema hídrico: la molécula (lindano), el agente (Inquinosa), el receptor (río Gállego) y el proceso de reparación (microalgas).

En palabras de David Barro, para el texto del catálogo de la exposición: "De ahí que la artista plantee esta exposición como un relato, una deriva conceptual y física que nos acerca al problema y nos sumerge en él, pero que sobre todo nos permite comprender sus efectos devastadores, al tiempo que permite abrir caminos con forma de posibles soluciones. Dividido en cuatro ejes o capítulos y un introepílogo protagonizados por un personaje central sobre los que se hilvana la historia de esta suerte fatal, Esther Pizarro revela su fidelidad e interés por el mundo del tejido, ya que lo aquí trazado proyecta hilos invisibles que nos recuerdan que el ser humano ya no es el centro, sino una parte de un ecosistema donde todo está conectado, como también lo está el pequeño acontecimiento que puede surgir en Huesca y extrapolarse al marco abisal de lo universal"<sup>49</sup>.

*BioAlgaeLab Interespecies* se concibe como una co-creación entre organismos humanos y no humanos. Un conjunto polifónico de temporalidades múltiples emerge con un protagonista destacado: las microalgas. La instalación funciona como un laboratorio monitorizado mediante sensores para el control del cultivo de *spirulina*. La biomasa generada se ha utilizado para crear tres "pieles" biológicas, que nos indican las coordenadas espaciales de nuestro relato ecoambiental. Algunas especies de microalgas tienen la capacidad de absorber y eliminar contaminantes del agua. Su uso en la biorremediación puede contribuir a la limpieza y restauración de ecosistemas acuáticos afectados por la contaminación.



*BioAlgaeLab Interespecies*, 2023. Biorreactor de microalgas (*Spirulina*), bolsas de infusión, biomateriales, sensores, acrílico y luz, 350 x 350x 245 cm (h). Tecnología y fotografía: Markus Schroll.

El segundo espacio está dedicado al Lindano. El Lindano y el HCH técnico se utilizaron como pesticidas. Una vez liberado en el entorno, puede causar daños irreparables. Dos series escultóricas que interpretan la formulación y estructura molecular de cinco grupos de pesticidas, entre los que se encuentra el Lindano. La estructura molecular del HCH consta de un anillo de seis átomos de carbono, al cual se encuentran unidos un átomo de cloro y uno de hidrógeno en cada posición carbonada.

Desde 1975 hasta 1988, la empresa Industrias Químicas del Noroeste S.A. (Inquinosa) estuvo fabricando un plaguicida compuesto por Lindano, destinado a uso agrícola y ganadero, en su planta ubicada en Sabiñánigo, a las orillas del río Gállego. Este espacio está constituido por una línea temporal con los hitos principales de este desastre medioambiental.

El río Ebro es el segundo río más extenso de la península. Uno de sus afluentes principales en la margen izquierda es el Gállego. Este espacio está dedicado a los factores abióticos. En este espacio, empleamos la cartografía y la visualización



Vista general de *Biolabmatrix*, 2023. Biomateriales con biomasa de spirulina, placas Petri, acrílico, caja de luz, 200 x 100 x 2 cm, e *Interespecies latentes*, 2023. ideoproyección con audio, realizada en colaboración con Markus Schroll, formato: HD 1920 x 1080, Codec: H264, 6 min. Fotografía: Markus Schroll.

de los fenómenos de hidrofragmentación como herramientas para sensibilizar acerca de los impactos ambientales. La pieza central, "Cartografía hidrofragmentada", está constituida por ocho módulos escultóricos que enmarcan el área afectada por contaminación de lindano, del río Gállego a su paso por Sabiñánigo. Partiendo de la identificación de las coordenadas geográficas (latitud y longitud) de la empresa Inquinosa, y utilizando la herramienta del Sistema de Información Geográfica de Parcelas Agrícolas (SIGPAG), hemos procedido a la fragmentación geográfica del territorio investigado en capas vectoriales de información. El resultado de activar y desactivar estas capas del territorio conforma un puzle geográfico, fragmentado, roto e inconexo; una corteza metálica desmembrada que muestra las discontinuidades del territorio. La serie "Apuntes hidrofragmentados" interpreta bidimensionalmente un territorio explosionado. Una serie que combina la fabricación digital, el *collage* y el dibujo con medios mixtos. Una exploración visual donde el color, la línea y las texturas son los protagonistas.

El último espacio está dirigido a los factores bióticos. Entre los diversos métodos de remediación ambiental, se está explorando el potencial de la fitorremediación. Esta técnica emplea microalgas para reducir o eliminar los contaminantes presentes en el agua. En esta sección, se investiga la ecología material de la biomasa de *spirulina* como generadora de bioplásticos sostenibles y biodegradables en un entorno natural. *BioLabMatrix* se establece como una materioteca de biomateriales, cuya organización está determinada por una matriz hexagonal (en referencia a la estructura del Lindano). Se han realizado numerosas muestras de biomateriales, en concreto bioplásticos con base de gelatina animal y vegetal; y biocueros de celulosa bacteriana. Toda esta experimentación matérica tiene como nexos la aportación de biomasa de espirulina, fresca o deshidratada, en su formulación. El resultado nos sumerge en un microcosmo de paisajes biológicos activados por luz. Completa este espacio, *Interespecies latentes*, una proyección generativa que utiliza la mirada microscópica como puerta a un mundo visual, dinámico y magnético, que nos va mostrando la capacidad multiplicadora de las cianobacterias o microalgas.

Vivimos tiempos en emergencia. Nuestro planeta se enfrenta a grandes desafíos medioambientales. El arte desempeña un papel crucial en la sociedad. Su mirada disruptiva puede ayudar en la concienciación y visualización de estos desafíos gracias a su potencial narrativo, contribuyendo a crear una conciencia emocional y actuando como medio de crítica social y denuncia<sup>50</sup>.

39. Véase: Pizarro, E. *Mapping Virtual Water : Huella Hídrica / 6.700 l./24 h.* P. 35.
40. "Mapas de movilidad. Patronando Madrid" ha sido posible gracias a las Ayudas a la producción en artes plásticas de la Comunidad de Madrid, 2012.
41. Proyecto realizado con el apoyo de la Dirección General de Promoción Cultural, Consejería de Cultura, Turismo y Deportes de la Comunidad de Madrid. Primer Premio VISIBLES. Certamen de Arte y Mujer. Centro Comarcal de Humanidades Cardenal Gonzaga Sierra Norte, CCHSN.
42. Proyecto realizado gracias al apoyo del Fondo Asistencial y Cultural de VEGAP, en la XX Convocatoria de Ayudas a la Creación Visual Propuestas 2016.
43. El proyecto ha sido posible gracias al apoyo de la Subdirección General de Promoción de las Bellas Artes, Ministerio de Cultura y de la Beca Antón de creación escultórica 2017.
44. Véase: PIZARRO, E. [MAFD] : *Mapping Active Fire Data.* P. 15.
45. El proyecto ha sido posible gracias al apoyo de las Ayudas para la Investigación, Creación y Producción artística en las Artes Visuales 2020 / Ministerio de Cultura y Deporte y de la Convocatoria de proyectos expositivos para Las Cigarreras, Buitblanc (Alicante), 2019-20.
46. El proyecto ha sido posible gracias a las Ayudas a la Creación y a la Movilidad Nacional e Internacional 2022/2023 del Ayuntamiento de Madrid y a las Ayudas a la Creación en Artes Visuales 2021 de la Comunidad de Madrid.
47. Véase: PIZARRO, E. *Ecologías Fragmentadas: Contaminación Hídrica (42°30'52"N; 0°21'6"W)*, 2023. P. 13.
48. El proyecto ha sido posible gracias al Contrato para la elaboración de proyectos artísticos de creación e investigación Ramón Acín 2021 y a las Ayudas para la Promoción del Arte Contemporáneo Español, creación y producción artística 2022 del Ministerio de Cultura y Deporte.
49. Véase: BARRO, D. "Esther Pizarro. Representar el mundo". En: Esther Pizarro: *Op. cit.*, 2023. P. 13.
50. *Idem.*

## BIBLIOGRAFÍA

- DYENS, O. (2005). "La Realidad Híbrida". *Hybrid. Living in Paradox. Ars Electronica 2005.* Ars Electrónica Ed. Linz, Septiembre 2005.
- ALCALÁ, J. R. y JARQUE, V. (2016). *CAAC Cuenca, Centro de arte, Archivos y Colecciones.* Cuenca: Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha. Col. Caleidoscopio.
- SANGUINETTI, P. (2023). *Tecnohumanismo; Por un diseño narrativo y estético de la inteligencia artificial.* Madrid: La huerta grande editorial.
- PASTOR, J. (2003). La transferencia en la creación artística. Resumen del trabajo de investigación presentado por el Dr. Jesús pastor Bravo como parte de los requisitos para la habilitación del Cuerpo de Catedráticos de Universidad del Área de Conocimiento de Dibujo. Convocatoria del 16/04/2003 (BOE nº91, 16/04/2003). Código Habilitación 1/185/0103. Manuscrito no publicado.
- PIZARRO, E. (2013). *Derivas de Ciudad, cartografías imposibles.* Madrid: Centro de Arte Tomás y Valiente (CEART)
- PIZARRO, E. (2018). [MAFD] : *Mapping Active Fire Data.* Madrid: Secretaría General Técnica, Subdirección General de Atención al ciudadano, Documentación y Publicaciones, Ministerio de Cultura y Deporte.
- PIZARRO, E. (2023). *Ecologías Fragmentadas: Contaminación Hídrica (42°30' 52´´N; 0°21´ 6´´W)*, Huesca: Diputación Provincial de Huesca.
- SOLER, A. (2023). *Lo Múltiple que ocupa del espacio.* Pontevedra: Ediciones del grupo de Investigación dx5.

# \_Los datos como materia prima de la imagen



Rubén Tortosa

*Artista y PDI. Universitat Politècnica de València*

3<sup>3.2</sup>

Los dispositivos de registro y mediación digital y la red, nos ofrecen nuevas *tomas de vista* que generan tensiones entre arte e imagen. Nos preguntamos, ¿cuál es la imagen en la era visual? La información, los datos como materia prima, pueden ser una respuesta válida.

No me considero un teórico del arte, sino más bien miro obsesivamente y pienso lo que sucede alrededor, y sobre todo estar *atento*, para intentar representar las ideas mediante obras de arte.

Este texto se ha dividido en dos partes. Uno atiende a referentes teóricos y conceptuales y la segunda parte está dedicada al estudio de varias obras representativas que surgen de la investigación de utilizar los *datos* como materia prima para crear la imagen.

En ese estar atento, me hago preguntas para construir el relato. Preguntas alrededor de la "diferencia", "interactividad", "interrelación", "imagen". En la actualidad, la imagen se multiplica, segundo a segundo, inflacionando y generando nuevas tensiones entre arte e imagen, en donde una de las principales características es el deslizamiento sobre imágenes preexistentes, siendo la imagen, fondo de la imagen. Es la era del "todo imagen". Si como dice Foncuberta, ya no hay que tomar más fotografías; están todas tomadas, nos preguntamos: ¿cuál es la imagen en la era visual? Para Juan Martín Prada: "La actividad de los artistas no consiste ya tanto en crear imágenes que concreten, representen o evoquen los rasgos esenciales de nuestra experiencia de vida real, como en proponer imágenes que, correspondiendo al nivel de complejidad de los órdenes de lenguaje y deseo que predominan en el mundo, indaguen acerca de los diferentes modos en los que sería posible relacionarnos críticamente con él y en él"<sup>51</sup>. Con todo ello, consideramos que los datos pueden ser la materia prima para generar y crear las imágenes contemporáneas. Sobre esta idea, Martínez Moro escribe: "Se constituye hoy no ya sólo como patrimonio global, sino, lo que es más importante, como auténtica 'materia prima' para la práctica artística contemporánea"<sup>52</sup>.

El actual estatuto de lo visual viene determinado por toda una serie de acontecimientos que tuvieron lugar con el propósito de reconducir la luz para fijarla. Primero en el siglo XV con la incorporación, por parte de los artistas, de la lente, más tarde, a finales del siglo XIX con la fotografía, y a lo largo del siglo XX con las tecnologías analógicas y digitales. En los talleres y estudios, se comienzan a incorporar las nuevas tecnologías, primero como herramientas y rápidamente como procesos. Esto llevó consigo que se precipitasen nuevos modos de mirada y construcción de la imagen y en consecuencia una actitud y posicionamiento frente a ello que denominé *toma de vista*.

Hay muchas imágenes a lo largo de la historia del arte que podemos considerar fundamentales para comprender la construcción de ella. Una de las imágenes más importantes en esta idea de *toma de vista* porque supuso el cambio de esa *toma*, fue la primera vez que se fotografió una persona. Daguerre y su asistente en 1831, dispusieron de una cámara, mediante el procedimiento denominado Daguerrotipo, en la azotea de su estudio, enfocando a una de las esquinas del Boulevard du Temple en París, con una exposición alrededor de unos 15 minutos.

La sorpresa vino cuando al revelar la imagen, la calle estaba completamente vacía. El tiempo de exposición hacía que todo lo que estuviese en movimiento no aparecía. Daguerre manda a su asistente a la esquina de la calle junto a un limpiabotas, indicándole que no se moviesen. Por primera vez en la historia, dos personas son capturadas. El artista, en este caso Daguerre y su asistente, construyen la imagen, pero esta vez entendiendo el *tiempo* de la fotográfica, por lo tanto, el cambio en la "toma de vista".

Pocos años más tarde, la fotografía supuso una nueva etapa en la mirada del hombre hacia el mundo que le rodeaba, produciéndose un nuevo giro inaudito en la representación que provocó, entre otras cosas, el nacimiento del arte moderno. La tecnología se interpone entre nosotros conformándose una serie de tejidos y metalenguajes. Si la fotografía cambió la manera de mirar y por tanto de representar, hoy podríamos pensar en el poder de la tecnología y sus *pantallas* para interceptar la mirada. Empezamos a proyectar la capacidad de nuestra mirada *sobre* su mirada. Si nuestra mirada se proyecta en el cerebro. ¿Dónde se proyecta su mirada?: En la *pantalla*. Herbert Krugman propuso que: "Los niños criados frente al televisor no verían las cosas igual que los otros chicos. En vez de utilizar sus ojos secuencialmente, como si hubiesen sido educados por la imprenta, Krugman sugirió que darían vistazos rápidos"<sup>53</sup>.

Como ya anunció la multinacional Samsung: "La imagen media entre nosotros y el mundo". Registramos imágenes (consideramos que esta acción no es fotografía), sin intención de verlas. No hay tiempo para verlas. Simplemente las almacenamos siendo este acto el que prevalece sobre la imagen. El almacenamiento, datos, de ellas se ha convertido en un hecho inconsciente. No hay tiempo de clasificar, nombrar y ordenar. Un *no\_lugar* llamado *nube* se ha convertido en el mayor cajón de sastre de las imágenes virtuales con accesibilidad infinita. "Las imágenes, al no considerarse ya copias de un original de propiedad particular, se mueven en el espacio público como su medio natural, en el que su articulación genera significado. Colectivamente percibidas, colectivamente intercambiadas, son la piedra angular de la cultura"<sup>54</sup>. ¿Con todo ello es posible que podamos ver más allá? Para Kerckhove: "*Ver más* no es simplemente ver más lejos, más allá de los confines de nuestros muros y de nuestros horizontes presentes. Es desarrollar una nueva precisión y flexibilidad en nuestros ojos; es percibir el mundo no exclusivamente en una relación frontal, sino como entorno total; es multiplicar las facetas de nuestros ojos y los objetos de nuestra mirada simultánea como si todas las cámaras del mundo constituyeran un nuevo Argos"<sup>55</sup>. Ahora el ojo electrónico y su pantalla ya forman parte de nuestra extensión de la mirada, construyendo nuevas realidades en una nueva forma de *ver*. En este sentido lo digital no es solo una técnica y procesos de reproducción de la imagen, si no que ha cambiado nuestra percepción del mundo por sus posibilidades en cualquier faceta de nuestra vida, sea en el ámbito creativo, social, cultural, económico, político, etc., en parte consecuencia de una "extensibilidad permanente"<sup>56</sup> propia de su inmaterialidad y su condición inmaterial que hace que esté entre nosotros y en todas partes. No en vano, como apunta Juan Martín Prada: "El cometido del arte: la exigencia de un mirar desplazado, activo, capaz de descubrir, un mirar que no solo percibe imagen sino que construye imagen"<sup>57</sup>.

Para Meléndez: "Lo digital, pese entonces a que comúnmente se asocia como sinónimo del bit, y por lo tanto como sinónimo de computador, fundamentalmente puede considerarse que lo es por la manera como cuantifica la información en unidades diferenciadas, constituyéndose fundamentalmente como *un pasar de lo continuo a lo discreto*"<sup>58</sup>. De hecho, el término *digitalizar* define un proceso a través del cual los datos continuos del *universo analógico* son convertidos en datos o valores discretos, que como bien define Manovich, constituye un proceso que: "se compone de dos pasos, que son la toma de muestras y la cuantificación". Por ello, se puede entender que lo digital, por naturaleza, se sustenta en una interpretación fundamentada en la abstracción y cuantificación de la realidad, ya que: "digitalizar una señal es tomar muestra de ella"<sup>59</sup>.

Infinidad de dispositivos electrónicos están capacitados para registrar y almacenar miles de imágenes virtuales que en la mayoría de las veces solo vamos a mirarlas en la pantalla unos segundos. "El ver no es solo acto o experiencia, ahora es, simultáneamente, registro técnico, fijación en memoria externa [...] La consignación técnica de la imagen predomina así frente a la visión directa del mundo, continuamente sacrificada en favor de la visualización. Porque, qué duda cabe, hoy, más que ver, visualizamos, sometiéndonos a la paradoja implícita en la propia definición del concepto visualizar: 'hacer visible la imagen en un monitor'"<sup>60</sup>. Se ha provocado una nueva relación con la imagen, en lo que Joan Foncuberta define como *Cambio de Umbral* y, de alguna manera, el colapso de la imagen.

¿Se podría pensar que la imagen ha perdido el poder de la memoria? Según el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, la memoria significa: Que tiene existencia aparente pero no real. La *virtualidad* de la imagen virtual consiste en que no está allí donde se percibe, se forma tan sólo sobre la retina y no por fuera del ojo en el sitio donde se ve. La percepción visual de ambos, del objeto real y de la imagen virtual, es idéntica. La imagen retiniana no entra en el proceso de clasificación de realidad o virtualidad de la imagen. El ojo está diseñado para recoger haces divergentes de luz y hacerlos converger sobre la retina.

Para José Luís Brea: "[...] la máquina de ver y producir técnicamente las imágenes que de ese ver resultan, traerá modificaciones que acabarán por prefigurar un *orden de la visión* radicalmente diferenciado [...] Quien aquí ve no es ya un sujeto capaz de reflexividad –capaz de ver lo que ve, digamos– sino un aparato ciego, un inconsciente óptico, dirá Benjamin [...] En estas imágenes nadie se ve *viendo*, no hay juego de flexibilidades, sino, acaso, del viejo modelo, aquel único *ver objetivo* del que en sí mismo era capaz el propio lienzo, en su rala materialidad, tomando como *pantalla-espejo*"<sup>61</sup>. Los medios lo convierten todo a datos informáticos por lo que son reprogramables. El *remix*, la recombinación para generar otras imágenes se ha convertido en una práctica habitual de la imagen/pantalla. En este sentido la realizadora Hito Steyerl, sobre el valor de la imagen, la redefine incorporando valores de velocidad, intensidad y difusión. Se generan imágenes pobres y son pobres porque están muy comprimidas y viajan rápidamente. Pierden materia y ganan velocidad y añade: "[...] Las imágenes son violadas, rasgadas, sujetas a interrogatorio y puestas a prueba. Son robadas, recortadas, editadas y reapropiadas. Agraviadas y veneradas. Participar en la imagen significa tomar parte en todo esto"<sup>62</sup>.

La cultura codificada digitalmente habita en el poder de la pantalla que ha colonizado la realidad, presentando una condición que la define como inmaterialmente. Toda la cultura, pasada y presente, se filtra en las pantallas, ya que esta se encuentra siempre entre en medio de nosotros. Charlie Brooker, creador de *Black Mirror*, reflexionará sobre la idea de que es lo que nos encontraremos en cada pared, en cada escritorio, en la palma de cada mano: pantallas que son ya extensión/*interface* continua de nuestra vida.

Pantallas que además están interconectadas formando todo un sistema red de conectividad permanente. En este sentido para Juan Martín Prada, todo forma parte ya del mismo sistema, caracterizado por una tendencia a la inclusividad total: todo el mundo debe formar parte de ese sistema de conectividad y debe hacerlo durante todo el tiempo y desde cualquier lugar<sup>63</sup>.

Ahora las imágenes dan más realidad que la realidad misma. No existe analogía, no existe reproducción sino una obsesión por visibilizar la intangibilidad de lo que nos hace ver: la luz expandida en el territorio de la creación digital. Para Brea: "A diferencia del modo en que la imagen se daba bajo las condiciones tradicionales de su producción (establemente 'consignada' en un soporte material del que era en todo momento indisociable) la e-imagen se da en cambio en condiciones de flotación, bajo la prefiguración del puro fantasma. Digamos que su paso por lo real es necesariamente efímero, falta de duración. Ella comparece, pero para inmediatamente desvanecerse, ceder su lugar a algo otro. Su modo de ser es al mismo tiempo un sustraerse, un *estar* pero permanentemente *dejando de hacerlo*"<sup>64</sup>.

La imagen efímera fruto de su virtualización ha invadido todo nuestro imaginario y podríamos preguntarnos si todavía nos caben más imágenes, si no estamos llegando a un *punto ciego* de la imagen. Paradójicamente la inflación de la imagen/pantalla, esa por donde nos desplazamos, está generando nuevas actitudes en el marco de la creación artística, apareciendo situaciones en las que el artista quiere extraer la imagen virtual (bits) de la pantalla para convertirla en un hecho físico (átomos) en lo que consideramos el *acontecimiento de la visualización de los datos*.

Peter Weibel en el texto de la exposición que comisarió en Madrid bajo el título *Condición Posmedial* (2006), escribió: "El verdadero éxito de los nuevos medios no consiste en haber desarrollado otras formas y posibilidades artísticas, sino que su verdadero éxito consiste en familiarizarnos con los antiguos medios artísticos y mantenerlos con vida para todos. Toda práctica artística sigue el guion de los medios"<sup>65</sup>.

De acuerdo entonces a este planteamiento, lo digital no será entendido ahora aquí llanamente como la consecuencia de una tecnología que se vincula a un medio, sino sobre todo como una forma de expresión que puede producirse en "el mundo real [que] es fundamentalmente analógico"<sup>66</sup>. Los medios digitales han desplazado a la cultura hacia formas de crear en la que ya no se trata tanto de generar objetos como procesos. Ya no se trata de utilizar el lápiz o la computadora; de ser digitales o estar digitalizados, como si se tratase de puros o impuros,

sino de cómo miramos nuestro mundo, porque ello nos dará la clave de cómo representamos. Si bien entonces lo digital convencionalmente se ha entendido como una expresión opuesta a lo analógico, las implicaciones adquiridas sobre las que comúnmente se diferencian los nuevos medios de los medios tradicionales –donde lo digital es producto del computador, y lo que no es producto del computador es analógico– no serán entonces ya su fundamento. De esta manera podemos determinar que según escribe Juan Martínez Moro en *La ilustración como categoría*: "Lo digital no es estrictamente hablando una propiedad intrínseca de nada, sino la consecuencia de la aplicación de una metodología de interpretación y codificación visual de la realidad"<sup>67</sup>.

Llegados a este punto: toda práctica artística comienza con un conjunto de decisiones (herramientas, soportes, temas) y por la elección de una actitud. Esta actitud está ligada a la idea del saber *poiético* que es el saber producir o fabricar. Así pues, la *poiesis* es todo proceso creativo o que conduce a la creación de una obra de arte. Esta producción se desarrolla con los *datos digitales*, mediando a través de las *interfaces*. Para Couchot, las interfaces "conectan al mundo real y el mundo virtual, borrando todas las fronteras, forzando a los dos mundos a conmutarse. Objeto, sujeto e imagen derivan, por tanto, los unos de los otros, se interpenetran, se hibridan [...] El sujeto ya no se mantiene a distancia de la imagen, en el cara a cara dramático de la representación, sino que se sumerge, se desfocaliza, se translocaliza, se expande o se condensa, se proyecta de órbitas en órbitas, navega en un laberinto de bifurcaciones, de cruzamientos, de contactos, a través de la pared osmótica de las interfaces y las mallas sin fronteras de las interredes. El sujeto interfacial es, en lo sucesivo, más *trayecto* que sujeto"<sup>68</sup>.

Las obras de Jesús Pastor, parten de la afirmación y de la negación (luz no luz). Sus series analógicas de los años noventa ya partían de un concepto predigital, a partir del escáner de una máquina y de su impresora integrada (fotocopiadora), obtiene una serie de imágenes que posteriormente transfiere sobre una placa de mármol, que a la postre será matriz y estampa a la vez.

Fijar la imagen, entenderla y habitarla a partir de la experiencia de mirar (registrar), está provocando todo un sistema de formas traducidas en donde la *transferencia* (conceptualmente) adquiere un lugar importante en los procesos de construcción de la imagen contemporánea. Nicolas Bourriaud en *Radicante* la definirá como: "Una práctica de desplazamiento, que realiza como tal el paso de los signos de un formato a otro"<sup>69</sup>.

Ese paso de signos ha sido una constante en mi producción artística, proponiendo dos líneas de investigación. Las dos se desarrollan entre lo digital discreto y lo analógico-discontinuo y cuantificable. En este sentido, si consideramos entonces lo digital, ya no exclusivamente como medio de producción, sino también como una cualidad expresiva, podemos asumir que las condiciones necesarias para que se produzca pueden derivarse directamente del entorno creativo y productivo de la imagen gráfica, y concretamente de lo múltiple, dado que lo binario y lo discreto –conceptos asociados al lenguaje digital–, constituyen expresivamente valores que se vinculan íntimamente a los procesos separados, discontinuos, cuantificables y constitutivos del lenguaje gráfico. La estructura binaria (ceros y

unos) de la matriz intangible, en esta medida corresponde expresivamente desde sus estados (apagado y encendido) a los valores de ausencia y presencia que produce físicamente la matriz tangible –como contenedores de información–.

Sin negar la inevitable vinculación que el término "digital" establece con la computadora, es evidente que su concepto evoca no solo un artefacto tecnológico sino también un entorno cultural sobre el que se producen nuevas formas de acción y comportamiento en la generación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información. Por lo tanto, los asuntos expresivos que se deriven de su tecnología no estarán vinculados solo a sus cualidades como artefacto. Si bien entonces la palabra "digital" se ha convertido en sinónimo de la tecnología al incorporarse dentro de las dinámicas contemporáneas de producción, no constituye únicamente como escribe Manovich: "maneras de trabajar con datos informáticos, sino maneras generales de trabajar, pensar y existir en la era del ordenador"<sup>70</sup>.

Vemos como la imagen se ha formado en las pantallas y como de ellas vuelven a pasar a lo físico en unos cambios de signo en los que como escribe Bourriaud: "Se transportan datos o signos de un punto a otro, y este gesto expresa nuestra época mejor que cualquier otro. Traducción, traslación, transcodificación, paso, desplazamiento normado, son las figuras del transferismo contemporáneo"<sup>71</sup>.

En ese paso de datos o signos de un punto a otro, en 1992 la Fundación Arte y Tecnología de Telefónica (Madrid) me propone la realización de una obra realizada mediante fax. Desarrollo la instalación fax *La Activación de la superficie plana*. Esta tecnología fue de las primeras, a nivel doméstico, que eran capaces de formalizar estos pasos de la imagen automáticamente en el espacio y en el tiempo. La imagen se desmaterializaba y viajaba para volver a materializarse en el otro extremo del mundo.

La instalación si bien no parte propiamente de la visualización de datos, sí que traduce la captura digital en la pantalla a un sistema de dibujo automático básico. "Imágenes que en el proceso se descomponen para viajar y se vuelven a construir en otro punto distante, forzando a la mente a la presencia del pasado instante, convirtiéndose en presente continuo y relativizando el concepto de tiempo [...]" La provisionalidad del artista hace necesaria una nueva experiencia artística que hace del arte el lugar de la posibilidad de los infinitos juegos y combinaciones. Ya no podemos invocar la inmediatez de una visión pletórica de la naturaleza. La utilización de una máquina fax como creadora y a su vez transmisora, puede ser una posibilidad de representación del mundo haciendo visible la realidad con nuevas proporciones, nuevas posibilidades y nuevos momentos"<sup>72</sup>.

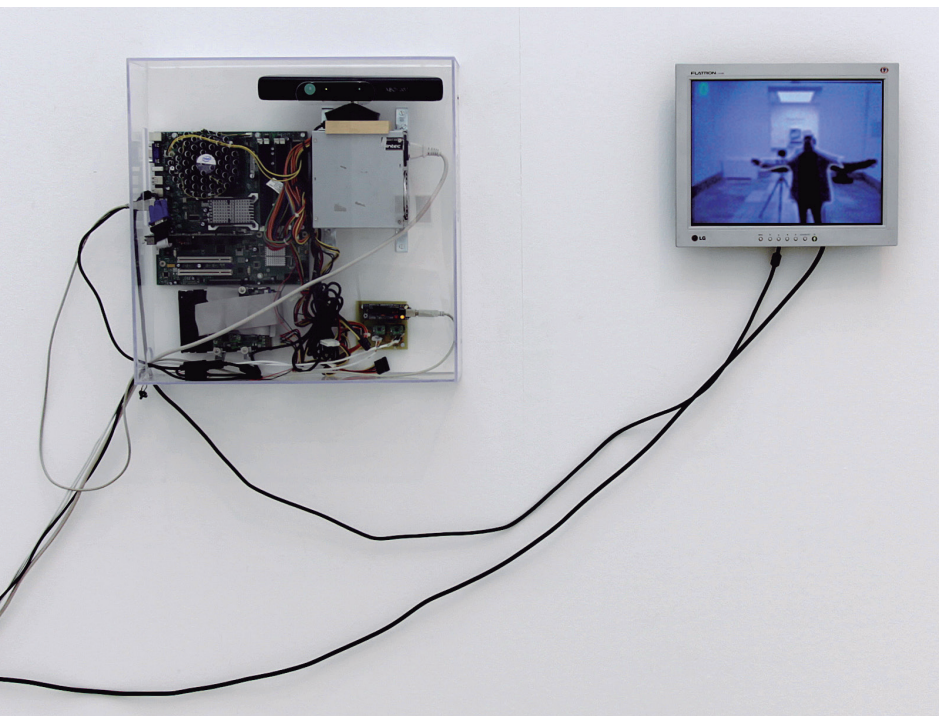
En la instalación se invitaron a participar a once artistas: Paulo Bruscky (Recife, Brasil), Rafael Calduch (Valencia, España), Eugenio Cano (Madrid, España), David Hockney (Los Ángeles, USA), Les Levine (Nueva York, USA), Hirotaka Maruyama (Tokyo, Japón), Bruno Munari (Milán, Italia), Muntadas-Rabascall (París, Francia), Jürgen O. Olbrich (Kassel, Alemania), Jesús Pastor (Salamanca, España), Sonia L. Sheridan (Chicago, USA).



**Superior y derecha:** Rubén Tortosa. Vistas de la instalación Fax *La Activación de la Superficie Plana*, 1992. Fundación Arte y Tecnología, Telefónica, Madrid.  
**Izquierda:** Emisión fax David Hockney.

La obra instalativa *Les dessins automatiques*, desarrollada junto al ingeniero informático Miguel Sánchez, se basa en los *dibujos automáticos* de André Masson de 1925, los cuales presentan un tejido de líneas que inicialmente de hecho producen la impresión de una red formada casualmente. La impresión de un proceso creador no controlado y espontáneo se resuelve a favor de una percepción de la representación que parece modificarse ante los ojos del espectador, a quien descubre toda una serie de aspectos siempre nuevos. La obra surge de la reflexión sobre la manera de ver de la máquina, ya que es ella que a través de su ojo electrónico registra, y su forma de representar, dibujando las siluetas sobre la pared del museo de una manera acumulativa. Recurrir al dibujo a modo de pantalla que se asocia con una mirada no retiniana, a través de puntos de luz situados en la superficie de esta, sin que no nos ofrezca una representación fiel de la realidad, es probablemente, una nueva manera de producción lumínica y percepción visual.

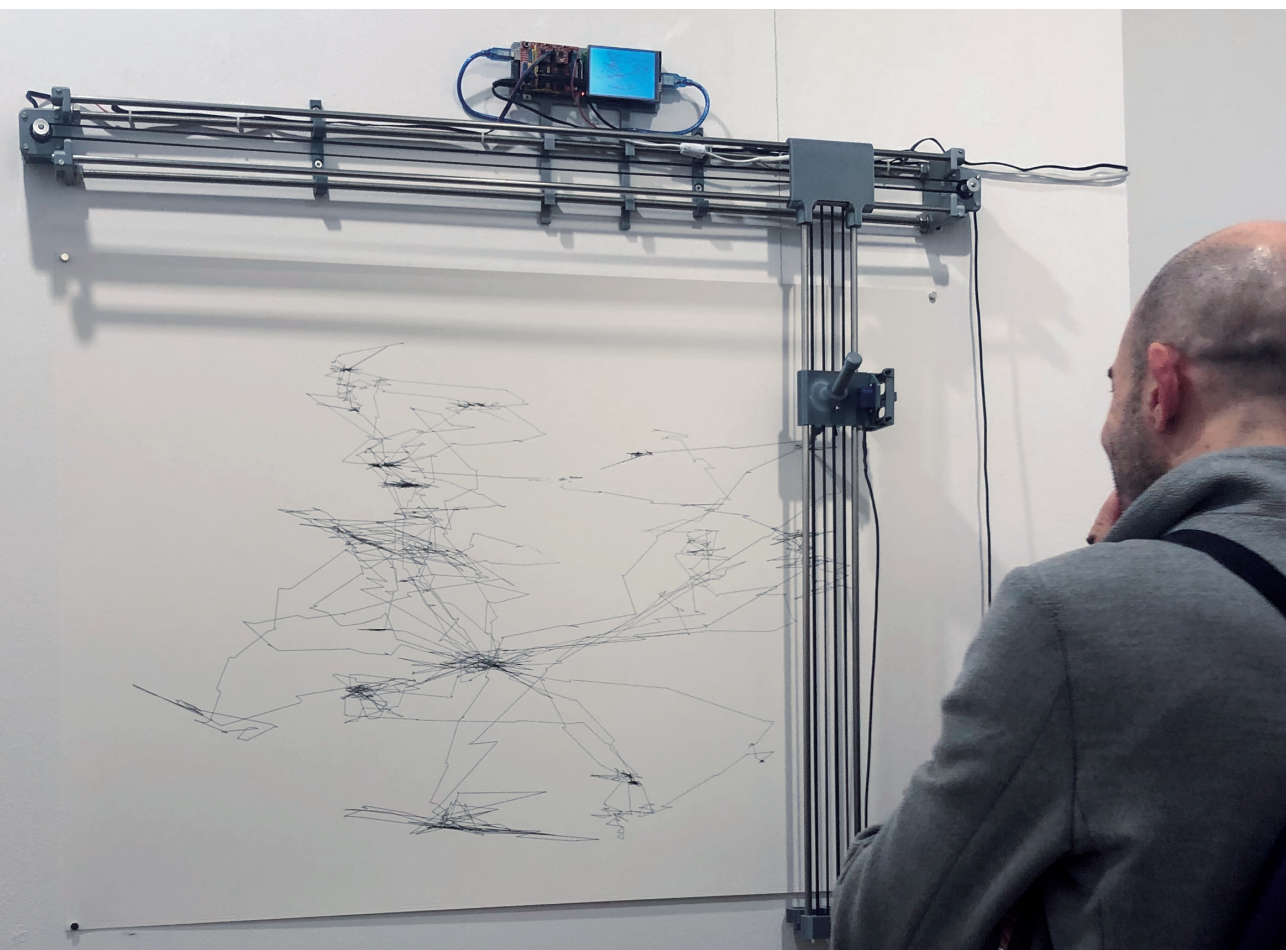
Ahora, la máquina se vuelve a interponer entre nosotros y lo visible, y también lo invisible, pero esta vez no sólo para reconducir la luz a un soporte físico, sino, además, es ella quien mira, escudriña y captura la luz hacia un lenguaje matemático en una nueva forma de representación, en donde la imagen intangible, virtual puede desplazarse de un lugar a otro, de un "servidor" a otro, de un dispositivo a otro, incidiendo constantemente en nuestras vidas.

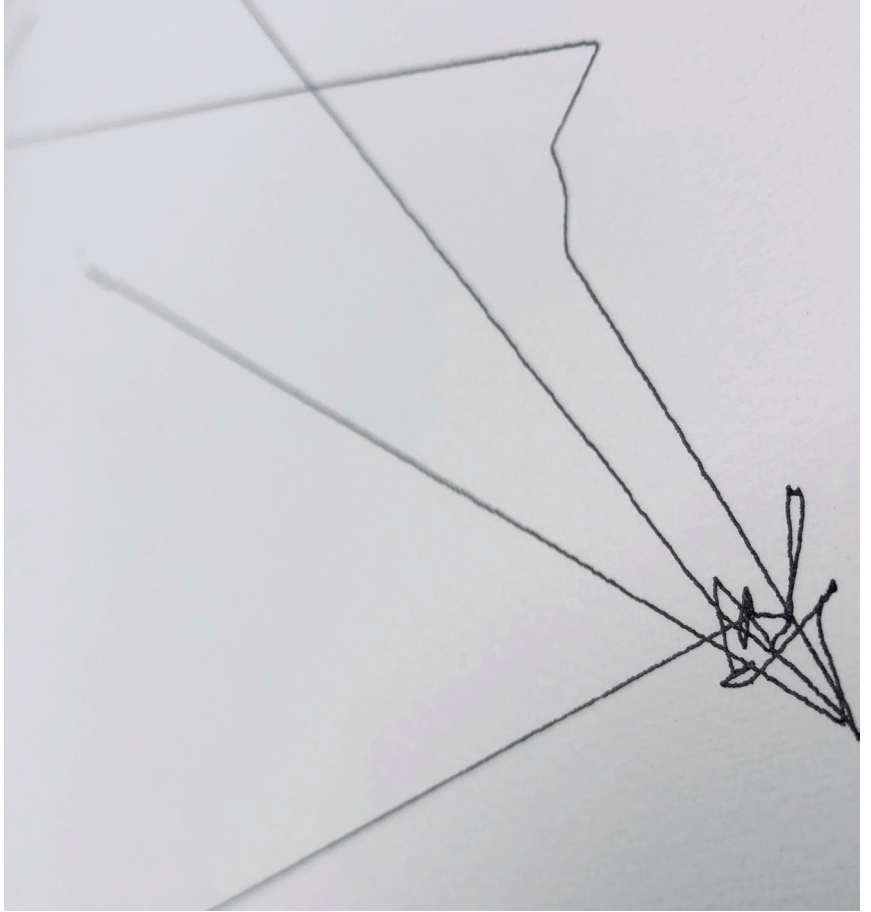




La realidad ya no atiende, o sí, a la inmediatez ya que esta es procesada continuamente. La máquina trazadora, dibuja y nos hace comprender una realidad neo-analógica, pero esta vez no de lo digital a lo real (analógico) sino de lo analógico a lo digital y de este, de nuevo, a lo analógico-concreto.

La obra *The Flight of the image* está compuesta por una máquina de dibujar a partir de un sistema cartesiano de tres ejes (x, y, z), está conectada a una fuente de datos que envía la geolocalización de un ave rapaz protegida. Los datos son procesados y dibujados por este sistema. El resultado son líneas aleatorias que nos muestran el trayecto diario del ave. Al igual que el viaje, la obra es proceso y constantemente se está realizando. La información datos (bits), se transforma en información física (átomos), dando lugar al paso de un signo a otro. La visualización de los *datos* es la metáfora del viaje de la imagen.





Rubén Tortosa (); misan. *The Flight of the image* (detalle), 2018.

Por último, la instalación *20 000 pies de altura o la memoria ínfima*, se basa en la adopción de datos. El espacio aéreo, a veinte mil pies de altura, es la información –materia prima– para desarrollar el discurso. La obra nos remite al viaje y trayecto representado en una acción/eco en el espacio expositivo. Un dispositivo electrónico, conectado con la señal de los aviones que sobrevuelan por encima de 20 000 pies de altura, incide sobre el pigmento que va desapareciendo a su paso y apareciendo de nuevo a los pocos segundos. La obra simula las estelas blancas que producen los aviones en el cielo azul.

Estos trayectos de idas y vueltas, pasando de un código a otro, se convierten en formas traducidas en metáfora de la visualización del espacio-tiempo. Sobre un lienzo de pigmento azul que actúa de ventana/pantalla, lejos de retener lo inmóvil, nos enseña la memoria ínfima de la representación. Los datos adoptados son eficientes aliados de su volatilidad. El proceso que se forma fruto del viaje se verifica matéricamente mediante una estela blanca del tiempo como *imagen acontecimiento*. Los *datos* son la base fundamental y *materia prima* para que la obra se haga y deshaga en un proceso de visualización continuo, representando la volatilidad y fragilidad de la imagen como mejor metáfora de nuestro tiempo.



51. Martín Prada, J. *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. P. 21.
52. Martínez, J. *La gráfica en el dominio de lo múltiple: una aproximación*. En línea, consultado el 2 de agosto de 2024.
53. Kerckhove, D. *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. P. 43.
54. Brea, J. L. *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. P. 157.
55. *Op. cit.*, p. 113.
56. Define esta expresión "Permanent Extendibility" como cualidad fundamental de los nuevos medios formados por *software* y su cualidad de añadir continuamente propiedades y periféricos (*hardware*). En: Lev Manovich, *New media*, citado en *The Video Game Theory Reader 2*. P. 71.
57. Martín Prada, J. *Teoría del arte y cultura digital*. P. 41.
58. Manovich, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. P. 97.
59. Meléndez, C. *La pantalla activa como soporte expresivo de la gráfica digital*. P. 37.
60. Martín Prada, J. *Op. cit.*, 2012, p. 41.
61. Brea, J. L. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. P. 37.
62. Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. P. 57.
63. Martín Prada, J. *Op. cit.*, 2012. P. 69.
64. Brea, J. L. *Op. cit.*, 2010. P. 37.
65. Weibel, P. *La condición posmedial*. P. 13.
66. Tortosa, R. "El espacio usado". En: Plasencia, C. (coord). *El Dibujo: del Carbón al Pixel*. P. 75.
67. Martínez, M. *La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. P. 232.
68. Couchot, E. *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. P. 222.
69. Bourriaud, N. *Radicante*. P. 162.
70. Manovich, L. *Op. cit.*, 2005. P. 171.
71. Bourriaud, N. *Op. cit.*, 2009. P. 157.
72. Tortosa, R. "El pasado instante". En: *Variaciones en gris*. P. 76.

## BIBLIOGRAFÍA

- MARTÍN PRADA, J. (2012). *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Valencia: Sendemà.
- MARTÍNEZ, J. *La gráfica en el dominio de lo múltiple: una aproximación*. En línea (consultado el 2 de agosto de 2024), [https://www.academia.edu/17049058/La\\_gr%C3%A1fica\\_en\\_el\\_dominio\\_de\\_lo\\_m%C3%BAltiple\\_una\\_aproximaci%C3%B3n\\_cr%C3%ADtica\\_2006\\_email\\_work\\_card=reading-history](https://www.academia.edu/17049058/La_gr%C3%A1fica_en_el_dominio_de_lo_m%C3%BAltiple_una_aproximaci%C3%B3n_cr%C3%ADtica_2006_email_work_card=reading-history)
- KERCKHOVE, D. (1999). *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- BREA, J. L. (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- AA. VV. (2009). *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Bernard Perron y Mark J. P. Wolf.
- MARTÍN PRADA, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Akal.
- MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- MELÉNDEZ, C. (2017). *La pantalla activa como soporte expresivo de la gráfica digital*, Universitat Politècnica de València.
- MARTÍN PRADA, J. (2023). *Teoría del arte y cultura digital*. Madrid: Akal.
- BREA, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- STEYERL, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.
- WEIBEL, P. (2006). *La condición posmedial*. Madrid: Centro Cultural Conde Duque.
- PLASENCIA, C. (2010). *El Dibujo: del Carbón al Pixel*. Valencia: Alfons el Magnànim.
- MARTÍNEZ, M. (2004). *La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. Gijón: Trea.
- COUCHOT, E. (1998). *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. París: Jacqueline Chambon.
- BOURRIAUD, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- AA. VV. (1992). *Variaciones en gris* (catálogo). Madrid: Telefónica de España.

**Coleccionar el tiempo a través del arte**



Carlota Rosón Rojo

**Resonancias sobre la idea de lo múltiple.  
Expansión en la Fundación RAC**



Anne Heyvaert / Carlos Fer



4

//////////  
\_resonancias  
exposición

## Coleccionar el tiempo a través del arte



Carlota Rosón Rojo

Fundación RAC

Fue muy interesante para nuestra colección evaluar en qué artistas y obras encontramos el bucle, la sensación de fragmentación o la repetición y de qué manera se posicionan en el espacio. Como se menciona en el documento explicativo de la exposición, existe una complejización del elemento por el mero hecho de su repetición. La matriz puede ser o no importante, pero lo que surge a partir de ella es lo que la convierte en arte. Encontramos en la colección artistas como Stephen Dean, que trabaja sobre la multiplicación de un mismo elemento, así como a Isidro Blasco, que presenta el desdoblamiento como si fuera un mapa de una misma fotografía. Existen diversas formas de reproducir un concepto y cada una de ellas repercute de manera diferente en el espacio. También nuestro espacio concreto transmite una información diferente a la que hubiéramos recibido en caso de ver las mismas obras en el Pazo de la Cultura o en la Facultad de Bellas Artes.



Stephen Dean. *Prayer mill I, II y III*, 2007. Fotografía de la exposición *Resonancias* en la Fundación RAC.

Tras esto surge una pregunta: ¿Cuál es la diferencia entre realizar una serie o una pieza individual? ¿Qué quiere transmitir con ello el artista por un lado y qué percibimos nosotros como espectadores por otro?

Quizás, la transformación del tiempo sea un elemento que nosotros, como público, apreciamos aunque no estuviera en la mente de los creadores en su ejecución. Esta interpretación extra que añade el espectador a las obras es para mí una de las bases del arte contemporáneo.

Me gustaría puntualizar que este proyecto nos dio una nueva perspectiva de nuestra colección, de la forma en que percibimos las piezas y de cómo dialogan unas con otras. De cómo el punto de vista del tiempo se transforma, desdobra y multiplica, así como su materia y concepto.

Las obras, otras veces expuestas en otros espacios, adquieren en este momento otra dimensión espacial y temporal. Con esto, nos damos cuenta del poder de la percepción y su influencia en la forma que tenemos de ver y sentir.

## Resonancias sobre la idea de lo múltiple. Expansión en la Fundación RAC



Anne Heyvaert

*Artista y PDI. Universidade de Vigo*

Carlos Fer

*Artista e investigador. Universidade de Vigo*

En la sede de la Fundación RAC, bajo el título de *\_Resonancias*, se expone una selección de los fondos de la colección representada por siete artistas de reconocido prestigio en el panorama nacional e internacional. Nombres como Stephen Dean, Isidro Blasco, Ignasi Aballi, Antoni Mountadas, Benjamín Torres, Jonathan Hernández o John Baldessari nos hablan en esta muestra colectiva, de distintas apreciaciones y percepciones del sentido del múltiple en la contemporaneidad. De las más de 300 obras de 170 artistas que conforman esta importantísima colección, podríamos haber escogido otros nombres igual de representativos.

Pues es significativo comprobar cómo muchas de las obras, procedentes de una colección privada generalista y transdisciplinar de arte contemporáneo, cumplen con los fundamentos de este Foro en cuanto que están generadas y formuladas desde pautas de multiplexación formal, conceptual o procesual. Esto nos confirma la pertinencia del tema protagonista del Foro dentro de

la creación actual, reconociendo que estas pautas originalmente vinculadas al arte gráfico se han expandido hacia otros campos y ámbitos artísticos.

En efecto, los proyectos presentados tienen en común buscar, a través de la repetición, la fragmentación y la desmultiplicación, dar forma a una percepción sensorial más completa y compleja de nuestra realidad circundante. Sus autores reflexionan sobre nuestras maneras de observar y experimentar el mundo y se proponen con sus obras participar en la construcción de su comprensión y su recuerdo. Para ello investigan recursos de formalización y condiciones de exposición desde diferentes perspectivas visuales, sensoriales, lingüísticas, temporales.

Varias de las piezas mostradas se construyen a partir de las ideas de archivo y registro. Podemos ver, por ejemplo, cómo resultados de registro fotográfico o físico (huella, molde, reflejo...) se acumulan, irradian o se superponen revelando unas realidades múltiples y fragmentadas. De este modo, las obras se despliegan en obras seriadas y adquieren a menudo formas tridimensionales e instalativas, en las que el factor tiempo cobra relevancia. Podríamos decir, que en esta muestra el tiempo desdoblado se multiplica en el espacio, resuena desde lo múltiple para ofrecer una experiencia más inmersiva de las obras e instalaciones creadas a partir de potenciales matrices generadoras.

La configuración de los espacios de la Fundación RAC permite unos juegos muy interesantes al tener la posibilidad de observar las obras desde diferentes ángulos, iluminación y perspectivas. Fue fácil, a través de la disposición de las mismas, realizar encuentros e interacciones entre ellas. Así, la acumulación ordenada de los moldes de

envasados de Benjamín Torres contrasta con el caos producido por la *Double Exposure* de las fotografías de viaje de Muntadas. Esta serie de seis dobles imágenes se completa en la misma pared con otra manera de representar la dispersión perceptiva, con la escultura fotográfica, *Monroe*, de Isidoro Blasco, desplegada esta vez hacia la tridimensión enfatizando sus distorsiones visuales. A continuación, nuestra mirada queda atraída por los colores vivos de las postales de cristal de Stephen Dean y sus reflejos esparcidos en las paredes y techos, al mismo tiempo, el color verde se percibe a través del hueco del balcón que da al piso inferior, donde se encuentra la vitrina *Verde* de Ignasi Aballí. Acompaña esa pieza un listado de posibles significados del color, presentado en forma de *collage* de recortes de impresos. Esta obra se confronta con la acumulación, igualmente por medio del *collage*, de pequeñas imágenes gráficas del tiempo meteorológico. Las variaciones temporales y los juegos gráficos responden enfrentados a la serie fotográfica de John Baldessari. Los tres artistas de esta sala comparan una cierta visión poética del tiempo subjetivo, sentido del humor e interés por los juegos de lenguaje.

En conclusión, el título de esta muestra *\_Resonancias* remite a esas ideas de desdoblamiento, propagación y expansión de las obras, y por otra parte concuerda con la labor de difusión y divulgación de la Fundación RAC. Con esta colaboración entre la Universidad de Vigo, a través del grupo de investigación dx5 de la Facultad de Bellas Artes, y la Fundación se establece, una vez más, un fructífero diálogo entre instituciones que cumple con unos de los objetivos primordiales de la RAC: facilitar el intercambio entre el ámbito artístico y la comunidad y fomentar la reflexión sobre el arte actual.

## **Artistas**

Antoni Muntadas

Benjamín Torres

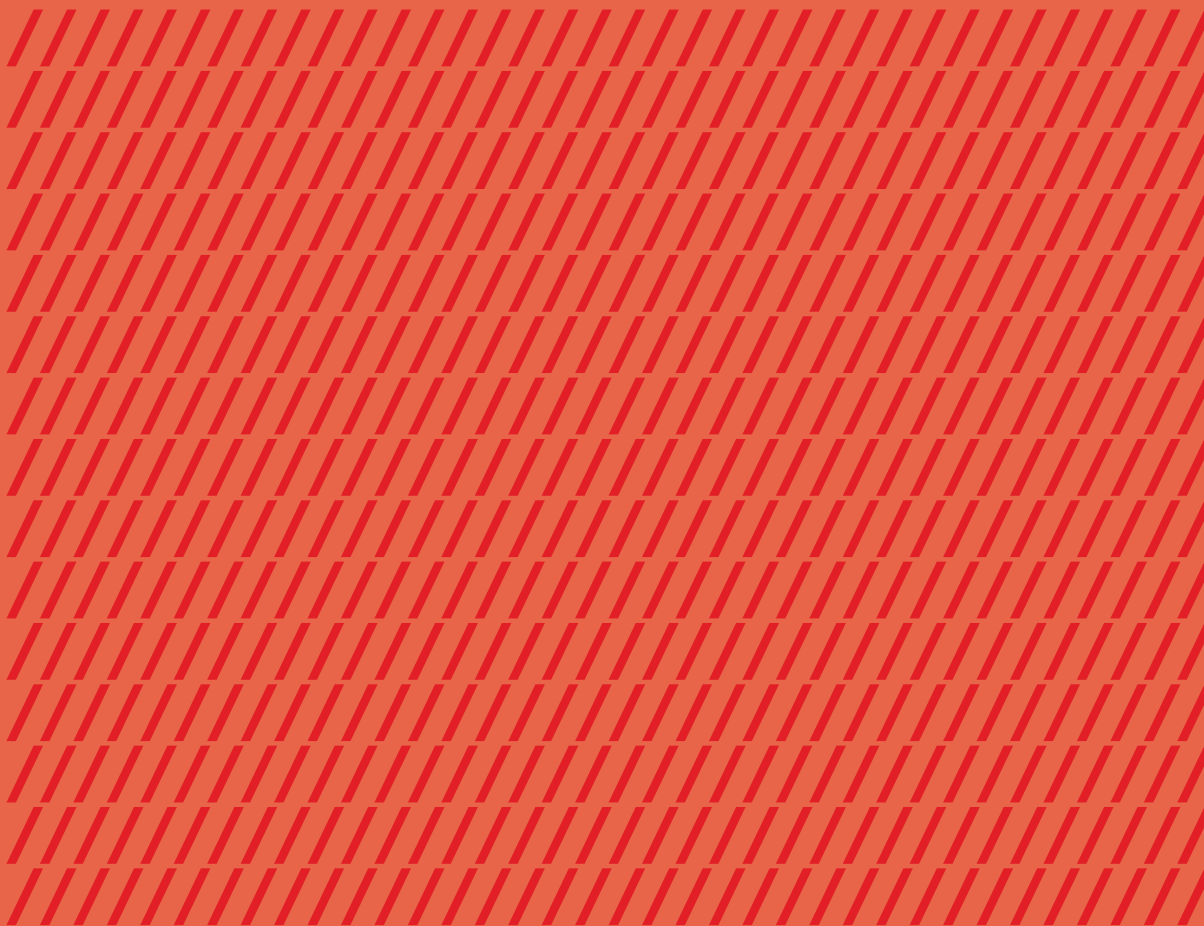
Ignasi Aballí

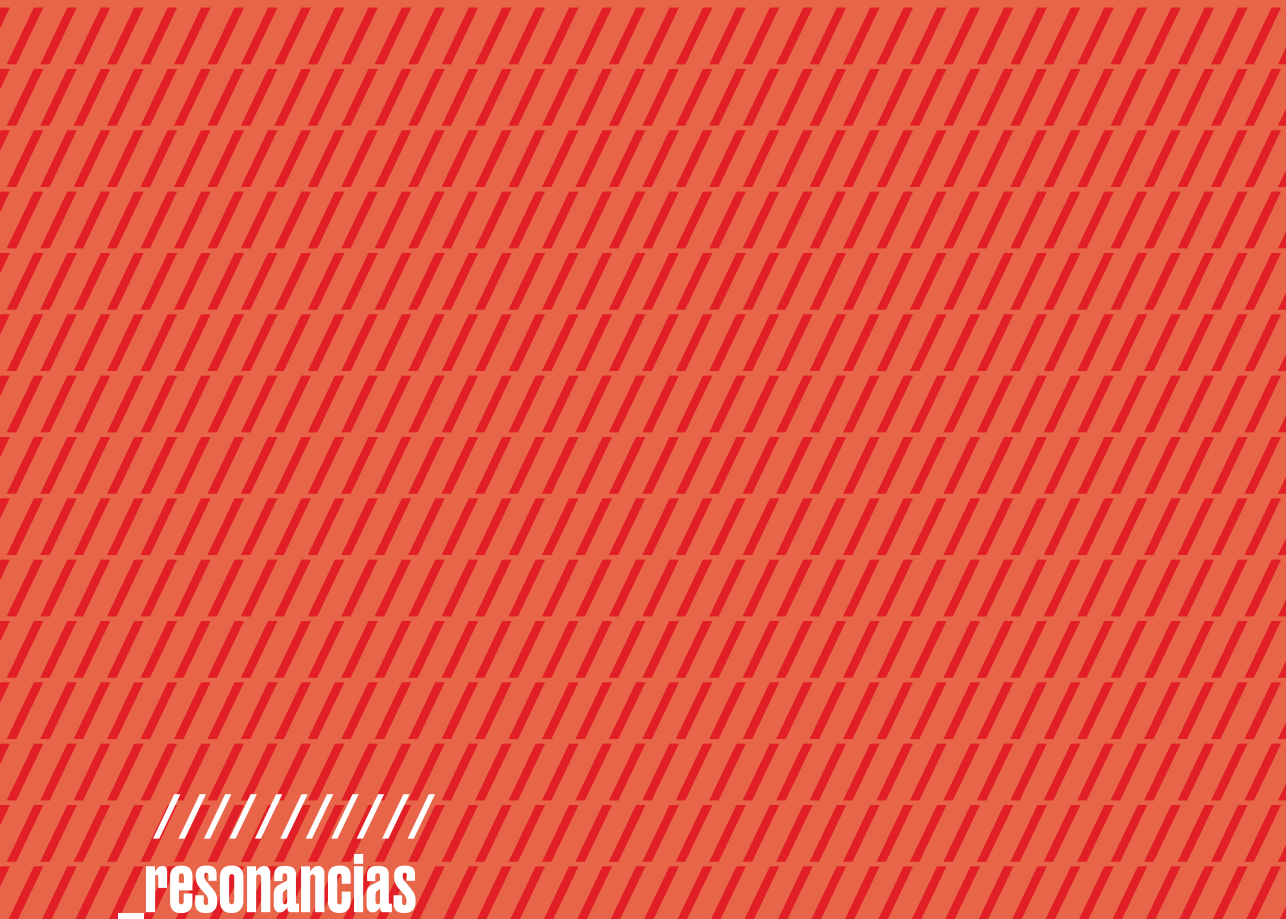
Isidro Blasco

John Baldessari

Jonathan Hernández

Stephen Dean





**\_resonancias**

exposición

## Antoni Muntadas //

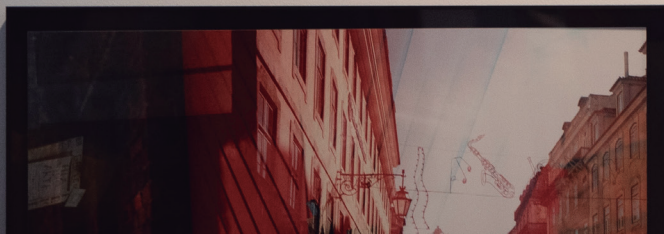
**\_Double Exposure: Lisboa / Bogotá, 1998-2006.**  
Seis fotografías en color, 50 x 70 cm c/ud.

Antoni Muntadas se ha definido en muchas ocasiones como un "artista mediático", siendo el vídeo, la fotografía o Internet sus soportes recurrentes. Su obra se preocupa por visibilizar las estrategias y modalidades que utilizan las agrupaciones con poder político y económico para introducir discursos y narraciones en la opinión pública. Para ello analiza críticamente la televisión, los medios de comunicación, la arquitectura, la economía o las distintas formas de representación discursiva. Cada uno de sus proyectos ofrece puntos de vista analíticos sobre acontecimientos y conflictos sociales; estos informan tanto acerca de los modos de imposición como de las zonas de resistencia que generan<sup>76</sup>.

Con la obra *Double Exposure: Lisboa / Bogotá*, Muntadas crea un diálogo visual entre dos ciudades mediante la presentación de seis fotografías en color, cada una con doble exposición. A través de este recurso, el artista explora cómo lo único se confronta con lo múltiple para ofrecer nuevos significados. Las fotografías, que recogen detalles arquitectónicos y paisajes urbanos de Lisboa y Bogotá, parecen fusionarse generando un territorio ambiguo que invita a repensar la percepción de lo local y lo global. Cada una de las tomas fotográficas revelan similitudes y contrastes entre las dos ciudades, resaltando elementos que, aunque comunes a distintas urbes, adquieren una resonancia particular cuando son colocados en relación directa. Con ello, Muntadas juega a crear un espacio híbrido que desafía lo que podemos llamar "identidad urbana". Trabajando desde la técnica de la superposición nos lleva a explorar las capas ocultas de las ciudades, desentrañando cómo el contexto urbano está a la vez marcado por la homogeneización de la globalización y las singularidades de cada lugar. Estas obras esculpen un terreno común donde lo múltiple se manifiesta como una experiencia perceptiva compleja, rica en significados que se despliegan desde cada nueva mirada.

76. *Ibid.* P. 242.

Antoni Muntadas (Barcelona, 1942), reside en Nueva York desde 1971. Estudió en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de Barcelona y en el Pratt Graphic Center de Nueva York. Ha sido artista residente en prestigiosos centros, como el Visual Studies Workshop y el Banff Centre. A lo largo de su carrera ha impartido seminarios en importantes instituciones como la Escuela Nacional de Bellas Artes de París y la Universidad de California en San Diego. Actualmente es profesor invitado en el MIT y en el Instituto Universitario de Arquitectura del Véneto. Su obra ha sido expuesta en museos como el MoMA de Nueva York y el Museo Reina Sofía. Ha participado en bienales como Documenta de Kassel y las de Venecia y São Paulo. Galardonado con importantes reconocimientos, como becas de la Fundación Guggenheim y Rockefeller, ha recibido además el Premio Nacional de Artes Plásticas en 2005.



## Benjamín Torres //////////////////////////////////////

**\_Contenido neto, 2008.**

*438 vaciados en yeso y estanterías metálicas.*

*Dimensiones 182 x 200 x 30,5 cm.*

El ensamblaje, el *collage*, el *décollage* o el vaciado en yeso son algunos de los procedimientos empleados por Benjamín Torres para crear formas estéticas originales a partir de la deconstrucción de materiales y objetos preexistentes. Cada una de sus piezas de carácter gráfico y tridimensional reflexionan sobre la cultura visual, el reciclaje o los sistemas de distribución de las imágenes. El artista se apropia de imágenes reconocibles, halladas en medios gráficos de comunicación, en libros, en manuales, en mapas, en pósters o en enciclopedias y de todo tipo de objetos producidos en serie, cuyo consumo inmediato los vuelve casi imperceptibles, para otorgarles un nuevo sentido. Las transformaciones y superposiciones que emprende sobre cada uno de estos materiales son alentadas antes por la voluntad de dotar sus piezas de un carácter único que por un interés compositivo. Tal es el caso de *Contenido neto* (2008), una estantería metálica con 400 vaciados realizados en yeso de envases de alimentos, cuya característica serial de los objetos referenciados ha sido suspendida<sup>77</sup>.

Aquí, la idea del múltiple se aborda desde la serialidad de los objetos industriales y cotidianos, pero con una inversión conceptual. La obra reproduce objetos en serie que en su forma original representan productos de consumo masivo. Sin embargo, al transformarlos en esculturas individuales de yeso y disponerlos en una estantería metálica, Torres suspende su función utilitaria y su característica de producción en masa. Mediante la acumulación y la repetición, explora la estética de lo cotidiano y cuestiona el valor simbólico y económico de los productos de consumo masivo. Son objetos que retratan un capitalismo seriado que, al invadir la estantería sobre la que se presentan, ocupan todo nuestro espacio. *Contenido neto* evidencia el contenido vacío de la multitud y multiplexación de envases de plástico presentes en nuestra vida diaria. Aunque los envases parecen similares, cada uno guarda una historia y origen únicos, lo que crea múltiples interpretaciones.

**77. Ibid. P. 315.**

Benjamín Torres (Ciudad de México, 1969) es un artista visual que vive y trabaja en Ciudad de México. Licenciado en Artes Visuales por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM, México, completando su formación en The Art Student's League of New York y en la Universidad de Kyoto con Tadashi Uei Horibata. Ha realizado importantes exposiciones individuales, como *¡No trabajes jamás!* (2021), en Pequod Co, Ciudad de México, y *Los efectos a largo plazo son aún desconocidos* (2013), en el Museo de Arte Carrillo Gil. También ha participado en exposiciones colectivas como *Bitácoras* (2022), en el Museo de Arte Contemporáneo de Querétaro. Su obra forma parte de colecciones públicas y privadas, como la Colección JUMEX, ESPAC en Ciudad de México, y el Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca.



# Ignasi Aballí //////////////////////////////////////

**\_Listado (Verde II), 2011.**

Impresión digital sobre papel, 120 x 84 cm.

**\_Vitrina (Verde), 2011.**

Acero, metacrilato e impresión digital, 180 x 180 x 60 cm.

El hacer involuntario moldea la actividad artística de Ignasi Aballí. Su obra actúa como un receptor poético donde el tiempo emerge como un sujeto productor. Para que así sucedan conduce su atención hacia objetos cotidianos, materiales y procesos no artísticos. La obra de Aballí transmite un modo de ver y ofrece un método de observación. "[...] El modo de ver del artista no siempre responde a un programa de largo recorrido. La pesquiza a veces parece actuar a través de otra velocidad"<sup>75</sup>.

Ignasi Aballí, en sus obras *Listado (Verde II)* y *Vitrina (Verde)* transforma la idea del múltiple en un ejercicio de observación y categorización que revela las acepciones de un color que impregna lo cotidiano. Entendemos aquí la multiplexación desde la cantidad de caras del prisma a través del cual el artista enfoca el color verde. *Listado (Verde II)* es una impresión digital en la que se repite "verde" junto a otras palabras que recomponen su significado, acumulándose en una disposición aparentemente sistemática con lo que parecen ser recortes de periódicos. El color verde se expande en un inventario de términos que con su acumulación generan nuevas asociaciones y relaciones. La obra funciona como un archivo verbal donde lo múltiple se encuentra en la repetición –invisible– del color y en la expansión del concepto a través del lenguaje escrito.

Por otro lado, *Vitrina (Verde)* acompaña este juego no-cromático con una vitrina vacía que, en vez de exhibir objetos, muestra el color verde en sí mismo. Esto desvía el uso habitual de la vitrina como contenedor de objetos hacia una contemplación del color como protagonista absoluto. Del contenedor al contenido. Sin ser pinturas, entendemos en estas obras la manera en la que se toma de referente al objeto pictórico, existiendo en una especie de resonancia dentro de la vitrina y tras la composición y enmarcado del listado. Clasificar y ordenar le sirve a Aballí en muchas de sus obras a entender y asimilar la realidad, ya que toda la información nos llega de una manera abrupta, siendo bombardeados por imágenes constantemente. Usando la luz y el texto como material, el artista convierte el verde en lo que siempre fue: un material pictórico que, en estas piezas, se expande hacia la gráfica instalativa.

75. *Ibid.* P. 96.

Ignasi Aballí (1958) nació, se formó y reside en Barcelona. Su obra ha sido expuesta en importantes instituciones como el Museu Serralves de Oporto, el ZKM de Karlsruhe, y la Fundació Joan Miró. Destacan las retrospectivas en el MACBA de Barcelona (2005) y el Museo Reina Sofía de Madrid (2015), Museo de Arte de la Universidad Nacional de Colombia, Bogotá (2017), Galería Kula (Split), and the Museum of Contemporary Art in Zagreb, Croatia (2018), Meadows Museum in Dallas, Texas (2022) and CAAC Centro Andaluz de Arte Contemporáneo in Seville (2024). Ha sido premiado por el Premio libro de artista de la Fundación Ankaría (2022), I Premio Ron Barceló-ARCO (2014), V Premio Joan Miró (2015), Premio Nacional de Arte Gráfico (2006). También ha representado a España en la 59th La Biennale di Venezia con el proyecto *Correction* (2022).







# John Baldessari //

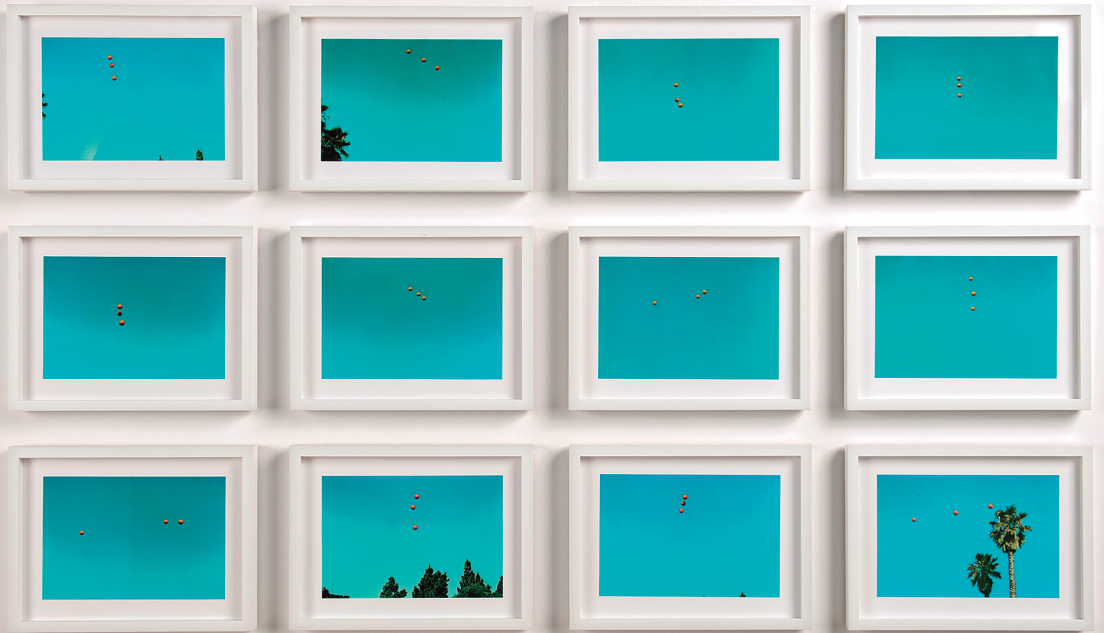
**\_Throwing Three Balls in the Air to Get a Straight Line, (Best of Thirty-Six Attempts), 1973.**  
12 fotolitografías. Dimensiones 24,3 x 32,4 cm c/ud.

Con el paso del tiempo toda etiqueta artística se revela como un acto conservador. Una voluntad que oscila entre el ejemplo y la construcción. John Baldessari desmontó todas las veces que pudo y, que por fortuna fueron muchas, aquella que equiparaba la reflexión y el valor del arte conceptual con la seriedad. Hacia 1970 convirtió en cenizas la totalidad de las pinturas que había realizado hasta 1966. La hoguera pictórica no solo le permitió crear su famosa urna en forma de libro (*Cremation Project*) sino iniciar uno de los desafíos más lúdicos contra las convenciones artísticas. Cada uno de sus *collages*, fotografías, libros de artista, cuadros de texto, vídeos o esculturas son ejemplos del sentido del humor practicado por Baldessari. La suya es una búsqueda por producir obras repletas de trampas narrativas. Las doce fotografías que conforman *Throwing Three Balls in the Air to Get a Straight Line* expresan su interés por los juegos del lenguaje. En ellas Baldessari sigue el título de la pieza, conformando en cada imagen un intento distinto de rectitud<sup>79</sup>.

Desde la obra *Throwing Three Balls in the Air to Get a Straight Line (Best of Thirty-Six Attempts)* el concepto del múltiple se manifiesta a través de la repetición de un acto banal y absurdo: intentar alinear tres pelotas en el aire. A lo largo de múltiples intentos documentados fotográficamente, Baldessari juega con la serialidad y el azar, desmitificando la perfección técnica y resaltando el proceso como una forma de arte en sí misma, al tiempo que subraya la tensión entre la reproducción mecánica y lo impredecible en el arte.

**79. Ibid. P. 111.**

John Baldessari (National City, Estados Unidos, 1931 - Venice, Estados Unidos, 2020), inicialmente pintor, fue un influyente artista conceptual estadounidense. Sus proyectos incluyen obras únicas, grabados, libros de artista, vídeos, películas, vallas publicitarias y obras públicas. Enseñó en la California Institute of the Arts y UCLA, dejando un legado como artista y pedagogo. Sus obras han sido presentadas en más de 300 exposiciones individuales y en más de 1000 colectivas en EE.UU. y Europa, en instituciones relevantes como el MoMA o el Museo Reina Sofía. Recibió tres títulos honoríficos, numerosos premios y prestigiosos galardones internacionales. En 2009 fue galardonado con el León de Oro por su trayectoria artística en la Bienal de Venecia.



## Jonathan Hernández //////////////////////////////////////

**El tiempo (del 3 de junio al 8 de julio de 2007), 2007.**  
Collage. Dimensiones 39,6 x 53 cm.

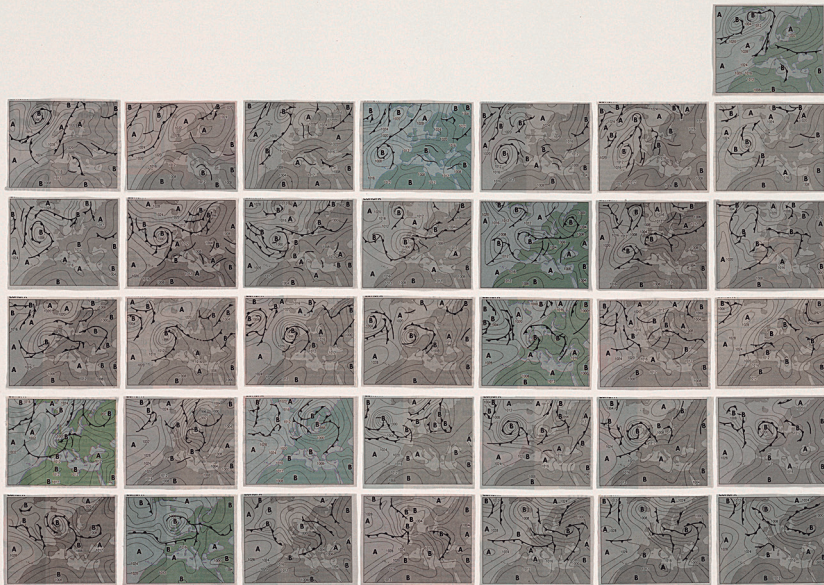
La prensa escrita es uno de los principales proveedores materiales de Jonathan Hernández. Un hecho no solo constatado por la profusión de imágenes, textos y distintos elementos gráficos en sus piezas y collages, sino por ser los periódicos y revistas los medios elegidos para revisar y analizar la realidad circundante. Las interpretaciones de carácter irónico despliegan puntos de vista y posiciones críticas con respecto a temas como el turismo, las transformaciones de las figuras de poder, la irracionalidad de algunos comportamientos urbanos o la utilización narrativa de determinadas imágenes. Tanto cuando realiza *collages*, edita imágenes en paneles y en distintas publicaciones o ensambla objetos a modo de escultura, ofrece guiños que resaltan de un modo lúdico e incisivo muchas de las variables a través de las cuales experimentamos el mundo. Bajo este archivo representacional Jonathan Hernández analiza temas vinculados a la temporalidad, a los efectos político-culturales del turismo o a los fenómenos de alto impacto social y ofrece una reflexión y un reflejo de un período específico<sup>78</sup>.

*El tiempo (del 3 de junio al 8 de julio de 2007)* de Jonathan Hernández recurre a una serie de recortes de periódicos que muestran mapas meteorológicos de Europa recopilados durante el periodo indicado en el título. A través de estos recortes que registran las condiciones climáticas diarias con isobaras y otros símbolos meteorológicos, el artista despliega una reflexión sobre la idea de lo múltiple, el tiempo y la repetición. La naturaleza de los mapas del tiempo, que son en esencia representaciones gráficas de datos fluctuantes y efímeros, se convierte en una herramienta para explorar la repetición-transformación en los medios y en nuestra percepción del tiempo. Cada recorte, aunque documenta un día específico, es visualmente similar a los demás, lo que subraya la monotonía con la que ciertas informaciones cotidianas son presentadas al público. Sin embargo, lo que a primera vista puede parecer idéntico es, en realidad, una serie de pequeños cambios que hablan de la *impermanencia* y la variabilidad constante.

**78. Ibid. P. 182.**

Jonathan Hernández (Ciudad de México, 1972) es un artista visual que vive y trabaja en su ciudad natal. Se graduó en Artes Visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y también estudió arquitectura en Montreal. Destacan sus exposiciones individuales *Naturaleza muerta* en Kurimanzutto, Ciudad de México (2010); *La ruta natural* en La Caja Negra, Madrid (2009); y *Tiempo perdido, ganado & empatado* en la Fundación RAC, Pontevedra (2007). Asimismo, ha participado en numerosas exposiciones colectivas en lugares como el New Museum en Nueva York, la Bienal de La Habana, y La Casa Encendida en Madrid, además de la exposición colectiva internacional, *Resisting the Present* (2000/2012), organizada conjuntamente por el Museo Amparo de Puebla, México, y el Musée d'Art Moderne de París.

Hernández ha realizado estancias de trabajo en varias ciudades del mundo, como São Paulo, Río de Janeiro, Madrid y Bogotá. Además, ha desarrollado una importante labor en la edición de libros de artista, con obras como *Se busca recompensa*, *No turismo*, *You Are Under Arrest* y *Vulnerabilia*.



## Stephen Dean //////////////////////////////////////

**Prayer Mill I, II, III, 2007.**

Tres expositores metálicos de postales, aluminio y cristal dicroico.  
180 x 26 x 26 cm c/ud.

Las acuarelas, los vídeos o los objetos que Stephen Dean produce responden a cuestiones vinculadas al color. Así, los efectos y las narraciones que el color convoca son percibidos por el artista a través de campos y experiencias vinculados a la fisiología, la antropología o las teorías del color. Aunque de apariencia escultórica, sus obras, en su amplia mayoría intervenciones pigmentadas de objetos de naturaleza cotidiana son ampliaciones pictóricas. Si bien los soportes resultan objetos utilitarios, el hecho de investigar la percepción y las propiedades de la luz para hacer del color un hecho tangible es un tema característico de la pintura. Stephen Dean produce una situación visual por fuera de toda narrativa. El color se vuelve una sustancia generativa y una experiencia sensorial susceptible de ser experimentada. El color no es algo tangible ya que es una percepción producida en el músculo del observador. Las piezas de Dean subrayan de una manera muy precisa tal primacía visual y a la vez indican cómo el color es lo que reviste nuestra experiencia del mundo conocido<sup>73</sup>.

Con su obra *Prayer Mill I, II y III*, Stephen Dean crea una multiplicidad de efectos lumínicos a través del uso de estructuras metálicas con cristales que reflejan la luz a lo largo de todo el espacio expositivo. Los expositores, junto a una especie de postales imaginarias, actúan como una serie de dispositivos que transforman la luz en fragmentos de color. De este modo crean una atmósfera cambiante que inunda y ocupa el espacio con reflejos dispersos en las paredes y techos. Esta obra juega con la idea del múltiple al reproducir de forma continua y variable esos reflejos, cada uno distinto en su intensidad y forma. Así, se da lugar a una experiencia visual en constante metamorfosis. Esta obra cuestiona la noción de la obra gráfica como un objeto estático y crea, en su lugar, un ambiente mágico, dinámico y efímero que se reconfigura con cada exhibición de la pieza.

**73. AA. VV. *Os brancos segredos do seu ventre: a colección depositada na Fundación Rac exposta na Cidade da Cultura de Galicia*. Santiago de Compostela: Consellería de Cultura, Educación e Universidade, Fundación Cidade da Cultura, 2021. P. 148.**

Stephen Dean (1968, Francia), autodidacta, es un artista estadounidense que vive y trabaja entre Nueva York y Francia. Ha expuesto en importantes museos estadounidenses y extranjeros como el Los Angeles County Museum of Art (2014), el National Gallery of Art, Washington, D.C. (2012); el Musée du Quai Branly, París (2011), el Tinguely Museum, Basel (2010), el San Francisco Museum of Modern Art (2007); Henry Art Gallery, Seattle (2007); Miami Art Museum (2006), etc. Ha participado en las Bienales de Site Santa Fe en 2006, Venecia en 2005, Sevilla en 2004 y Estambul en 2003,

Whitney Biennial, 2002. Su obra, además, forma parte de numerosas colecciones, como las del Museo Guggenheim de Nueva York, el Whitney Museum of American Art de Nueva York, la National Gallery of Art de Washington D.C., la Yale University Art Gallery de New Haven (Connecticut) y el Israel Museum de Tel Aviv, el Musée d'Art Contemporain de Vitry-sur-Seine, Colección La Caixa, Barcelona, Institut Valencia d'Art Modern, Valencia; Fundación Jumex, Mexico City, entre otras.



**Un contexto multidimensional.  
Pontevedra: la trama y el entorno**

////////////////////////////////////

Demetrio Gómez Xunqueira

**Interferencias en el espacio urbano.  
Ruidos y ecos en la ciudad**

////////////////////////////////////

Lucía Romani

5

//////////

**\_interferencias**

exposición

**Un contexto multidimensional.  
Pontevedra: la trama y el entorno**



Demetrio Gómez Xunqueira

*Concejal de Cultura. Ayuntamiento de Pontevedra*

El arte mantiene viva la esencia de la humanidad. Un conglomerado complejo de herramientas mentales en continua evolución que acaban por generar obras y pensamientos únicos. El espacio, como elemento propio, permite ser escenario del arte, transformándose uno y otro en el proceso. Pontevedra y su entorno, sus calles, sus plazas, sus edificios, sus interiores; buscan y quieren ser parte de esa hibridación conjunta. El arte es en esta ciudad una entidad conocida y alabada, un elemento que continuamente encuentra el lugar adecuado para cristalizar en una muestra, una exposición o una simple obra o acción artística. *O múltiple que ocupa o espacio* es un ejemplo perfecto de como los lugares que conocemos, al ser tratados y fusionados con el arte, mudan en nuevos espacios, antes desconocidos. Lo hacen de una manera colectiva y lo hacen de diversas maneras. Son realidades que se aglutinan una sobre y otra, y destapan nuevas dimensiones artísticas, en este caso, en el Pazo da Cultura.

La unión de la ciudad con su estudiantado ha propiciado a lo largo de los años una simbiosis cuasi perfecta. Proyectos como este generan actuaciones que permanecen en Pontevedra, que se adhieren a sus dinámicas. Más allá del Pazo, *O múltiple que ocupa o espacio* halló otros espacios, incluidos digitales, en los que desarrollarse y crecer. En ese sentido, creo que el Concello de Pontevedra debe propiciar, y lo hará, la generación de nuevos vínculos entre la ciudadanía y el arte que se genera desde sus calles y escuelas. Pontevedra trata de ser una ciudad referencial en diversas áreas, más siempre estará orgullosa y presumirá de serlo desde hace años en su relación con el arte, desde su enseñanza hasta su puesta en marcha en los espacios que allí se requieran.

# Interferencias en el espacio urbano. Ruidos y ecos en la ciudad



Lucía Romani

Artista y PDI. Universidade de Vigo

El espacio público se plantea como lugar de acción e intervención de las propuestas que integran Interferencias y que se introducen en la ciudad utilizando estrategias de diversa índole, manteniendo en común el concepto de multiplicidad. Desde la repetición hasta la fragmentación, pasando por la superposición de elementos y el entrelazamiento de lenguajes de corte estético, simbólico, identitario, narrativo o relacional, encontramos un conjunto de piezas que interfieren en el espacio físico y digital alterando tanto el medio como el contexto.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que nos estamos sumergiendo en un territorio extremadamente abierto, dinámico y contradictorio como puede ser la ciudad, en el que compiten diversos poderes y energías, y donde resulta extremadamente complejo operar. "Saliendo del museo, la obra de arte ya no está expresamente concebida para él y puede adherirse al mundo, a sus sobresaltos, ocupar los lugares más diversos, ofreciendo al espectador una

experiencia sensible original<sup>80</sup>. Se trata pues este de un espacio no convencional en el que el artista establece una relación de proximidad tanto con el entorno como con la ciudadanía, desplazándose al espacio de la realidad misma, allí donde la vida acontece. Se genera de este modo una posición que posibilita el acercamiento del arte a la vida en una manera de hacer que cada vez se vuelve más híbrida y en la que se incluyen factores sociopolíticos, lúdicos o pedagógicos, más allá de cuestiones específicas implícitas en la construcción de la obra, como pueden ser la categoría y el género o la técnica y los procedimientos. Y es por ello que cada vez parece tener una relevancia mayor la interacción con el espectador, ya sea de manera física o a través de la red, tanto en la ideación como en la ejecución de las obras. Nos referimos a proyectos que trazan nuevos mapas donde las problemáticas cotidianas de la existencia pasan a tener un lugar prioritario más allá de los parámetros tradicionales –del tipo monumento, culto a una personalidad o memoria colectiva– de intervención en la ciudad.

En cualquier caso, es importante incidir en la transformación que está sufriendo el espacio urbano en las últimas décadas debido a la expansión del Mercado a nivel global, el cual ha invadido la esfera cultural y cuya lógica publicitaria se introduce progresivamente en la práctica artística contemporánea, absorbiéndola paulatinamente. Por lo que resulta común encontrar modelos de actuación que controlan los medios para captar la atención de la ciudadanía, con el riesgo de convertirse la creación artística en una modalidad de la creación económica, al venderse también algunas de estas prácticas como "productos culturales". Ante este controvertido escenario Antoni Muntadas se pregunta: "¿Qué puede hacer el

artista en el espacio urbano? ¿De qué manera puede aportar su contribución sin por eso agregar *mobiliario* a un tejido urbano ya saturado y contaminado de signos? ¿Cómo puede *enriquecer* el espacio público y engendrar una *riqueza* perceptiva, informativa e intelectual?"<sup>81</sup>.

La intención de generar un arte público genuino se torna compleja teniendo en cuenta que en la ciudad las necesidades inmediatas son otras y no las del arte. Además, tampoco podemos olvidar que en muchas ocasiones el artista se convierte en un mediador, en agitador, en un elemento más del engranaje social, en un productor de cultura y de acontecimientos, pero también en un activista subversivo, en una persona que ofrece servicios a la comunidad... y en un sin fin de posiciones que podríamos seguir enumerando. Todo ello nos lleva a un cuestionamiento de las prácticas artísticas en su compromiso social real y con la esfera pública, siendo a su vez conscientes de que el arte está inmerso en la sociedad de consumo y va de la mano del tiempo multidimensional y tecnológico en el que vivimos.

En el conjunto de intervenciones que integran este proyecto se pretende establecer un juego de reclamos, intromisiones y perturbaciones que opera por saturación e invisibilización de su técnica –imitando estrategias publicitarias–, pero abriendo la puerta a la reflexión alrededor de la sobreestimulación constante a la que nos vemos expuestos como sociedad. En este marco, encontramos proyectos como el de Sara Piñeiro que irrumpe en las redes sociales del Ayuntamiento de Pontevedra cortocircuitando intermitentemente el flujo comunicacional de este. Mientras la pieza *Imbricaciones*, del colectivo dx5, se apropia de las pantallas públicas de la ciudad para jugar



#### Intervención de Susana Blasco sobre valla publicitaria.

con los conceptos de vacío y lleno a través de la superposición de elementos gráficos asociados al concepto de multiplicidad. En otros casos, el periódico local funciona como soporte difusor de mensajes, aparentemente inconexos, con un trasfondo político que se aproxima a la problemática de los incendios forestales en Galicia.

Si ampliamos la escala física del papel a la de las vallas publicitarias nos encontramos una imagen múltiple que aborda la identidad mutante y cam-

biante de una (la) mujer, trabajo de la artista Susana Blasco. Un retrato individual y colectivo de gran impacto visual. Y continuando con la idea de escala grande/pequeño, Ana Soler trabaja de lo local a lo global y viceversa instalando un localizador de Google que conecta lo físico y lo virtual, dicho de otro modo, distintos planos de realidad. Finalmente, aquellas propuestas más discretas como *No hay nada de valor* en la que Ampparito juega con el lenguaje de la calle apelando al ciudadano, o *Caras B (juegos combinables)*,



Acción de Amparito, *No hay nada de valor*.

esta última de corte lúdico, son descubiertas únicamente por un transeúnte curioso que recorre y contempla la ciudad desde una mirada atenta.

*Interferencias* traslada al espacio urbano algunas de las cuestiones tratadas a nivel formal y conceptual en las diver-

sas obras que pueden visitarse en las diferentes sedes del proyecto *El múltiple que ocupa el espacio*, con la gran diferencia de que el nivel de recepción, interpelación o aceptación por parte de un público —no necesariamente especializado— se plantea como un interrogante.

**80.** Ardenne, P. *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. P. 22.

**81.** Muntadas, A. *Con/Textos*. P. 392.

#### BIBLIOGRAFÍA

ARDENNE, P. (2006). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: Cendeac.

MUNTADAS, A. (2002). *Con/Textos*. Buenos Aires: Simurg. Cátedra La Ferla (UBA).

## **Artistas**

Lucía Romani

Ampparito

Susana Blasco

Ana Soler

Sabrina Fernández Casas

Sara Piñeiro

Colectivo\_dx5



# **\_interferencias**

exposición

## Lucía Romani //////////////////////////////////////

**\_Caras B (juegos combinables), 2024.**  
*Instalación site specific sobre señalética.*  
*Dimensiones variables.*

El espacio público se está convirtiendo progresivamente en un espacio normativizado donde el margen de actuación para la improvisación y la espontaneidad es cada vez menor. Desde este punto de vista, *Caras B (juegos combinables)* centra su interés en lo lúdico incorporando en espacios anodinos, como pueden ser las traseras de las señales, formas elementales rescatadas de las mismas. Se trata de un proceso deconstructivo de la señalética en la que esta pierde su significado inicial con la intención de que el viandante construya el suyo propio, más allá de lo preestablecido. Un juego en el que cada uno dispone las reglas que considere oportunas. La instalación en su conjunto puede facilitar el desarrollo de conceptos matemáticos o el reconocimiento de formas geométricas y colores en el caso de los más pequeños, cumpliendo una función también educativa, pero sobre todo indaga en cuestiones esencialmente lúdicas. A través de ejercicios gráficos simples se establece una relación entre anverso y reverso tanto por el uso del color como de las formas. Se realiza de este modo un guiño a la señalética creando un nuevo lenguaje abstracto con una lectura abierta que no responde a ningún constructo social reglado, poniendo en valor aquellos espacios no pensados para la contemplación (ni el juego).

Educadora y artista (Ribeira-A Coruña, 1981). Doctora en Bellas Artes, su tesis gira en torno a las relaciones arte y espacio público. Ha participado en iniciativas que indagan en el hecho artístico entrecruzándose con el ámbito de lo público como *Fóra fai frío* (2006), Laboratorio de creación artística Explolab (2009), *N-550. Da estrada á rúa* (2012), Festival de Arte Público Kaldarte (2007, 2009, 2019 y 2020) o Festival de Land Art Lapinjärvi (2018). Entre sus últimas colaboraciones se encuentran los proyectos Roiteiro por Coia (2022) y Recuperación de espacios públicos (2023) que vinculan el ámbito educativo con la ciudad. Paralelamente ha dirigido el curso "La ciudad como campo de juego" en el MARCO (Vigo, 2022). Ha publicado artículos sobre arte público y creación

colectiva editando *Impulsos Creativos. Canles Alternativas de Creación Contemporánea* (2019). De su interés por el contexto de lo social, dirige iniciativas vinculadas a didácticas creativas que le permiten observar como el arte pasa a ser un objeto mediador en la intervención socioeducativa obteniendo una visión poliédrica en las relaciones arte, educación y sociedad. Participa en las III Jornadas Didácticas de las Artes: Crear para enseñar (Pontevedra, 2022) y recientemente en el Seminario Arte, Participación y Espacio Público (Sevilla, 2024).



## Ampparito //////////////////////////////////////

**No hay nada de valor, 2024.**

*Serigrafía sobre papel Hahnemühle y técnica mixta sobre distintos soportes.*

*Dimensiones variables.*

Los carteles *No hay nada de valor* se suelen poner en el interior de los coches para evitar que te rompan el cristal. Es un método antirobo inusual porque lejos de amenazar o intimidar al ladrón con pinchos, perros o cadenas, apelas a su conciencia, estableces un diálogo. No es lo mismo que tú hables mal de lo tuyo a que alguien hable mal de lo tuyo. No es lo mismo que digas "no tengo nada de valor" a que digan "no tienes nada de valor". Este proyecto es un experimento en el que se han realizado un total de 500 serigrafías seriadas y firmadas a mano en papel Hahnemühle, uno de los más valiosos del mercado, partiendo de 5 tipos de carteles distintos. Dichos carteles fueron puestos en los limpiaparabrisas de los coches con la esperanza de que traspasasen el cristal, esa barrera entre lo suyo y lo tuyo que cambia por completo el significado de ese "no hay nada de valor". Paralelamente, se realizaron acciones sobre otros soportes y espacios sobre este mismo concepto.

Ampparito se sirve de la alteración del interés, el *fake*, el tramantojo o el camuflaje para llevar a cabo sus acciones. En la mayoría de casos trabaja en la calle porque es el lugar donde el espectador no espera ver arte y donde las interacciones o destrucción son más posibles.

Con los años ha pasado de la realización de murales en festivales de diferentes países a intervenciones de calle a escala humana en las que el desconcierto es la tónica general.



# Susana Blasco //

**\_8-7-6-5, 2024.**  
*Collage con fotografía encontrada sobre valla publicitaria.*  
*Dimensiones 800 x 300 cm.*

**8**-7-6-5 es un *collage* (o ¿cuatro?) realizado con una fotografía encontrada de una mujer anónima (¿o varias?) de autor desconocido. Y sobre esta tira de posibilidades creada para la elección (los números manuscritos indican el número de foto entre las que la fotografiada elegiría) se decide no decidir, colocarla completa, elegir todas las versiones, elegir lo múltiple. Cada una de las diecisiete piezas recortadas tiene la misma forma de espejo y al recolocarse forman una especie de muelle, de túnel, de espiral espacial. Este multi-retrato fragmentado y resignificado es una invitación a divagar sobre el paso del tiempo, lo olvidado, lo público y lo personal. Es un rostro dando rodeos.

Susana Blasco es diseñadora gráfica y artista visual, especializada en *collage*. Sus clientes, desde grandes instituciones a pequeños encargos, están especialmente enfocados al ámbito cultural, abordando cada proyecto desde una perspectiva conceptual e intentando abrir cauces entre el lenguaje del diseño y una sensibilidad más artística, haciendo especial hincapié en el proceso y la experimentación. En los proyectos más personales está especialmente enfocada en la exploración de la memoria, el pasado, los recuerdos, el olvido y la mujer, utilizando muy frecuentemente como material de partida fotografías antiguas que rescata de mercadillos y pequeños objetos encontrados. Siente también una especial conexión con la geometría, la fragmentación y la repetición.

Desde hace unos 10 años reside en Bilbao donde ha fijado su taller y residencia. Su trabajo, tanto gráfico como artístico, ha sido reseñado en medios especializados y ha formado parte de numerosas exposiciones individuales y colectivas en Estados Unidos, Alemania, Portugal y por todo el territorio nacional. En 2017 recibe un Premio Gráfica por sus aportaciones a la técnica del *collage*. En la actualidad sigue compaginando su trabajo como diseñadora con su faceta artística que sigue evolucionando.

**EROSKI**  
C/da. Domingo Fontán s/n, C.C. A Barca • POIO  
Todo lo bueno de Eroski también en internet  
[supermercado.eroski.es](http://supermercado.eroski.es)



## Ana Soler //////////////////////////////////////

**\_P014 (42.436880, -8.640129)**, de la serie "MetaMuros", 2022-2024.  
237 azulejos de 10 x 10 cm. 230 x 150 cm.  
Geocalización en Google Maps.

La obra está formada por una doble intervención que conecta el exterior con el interior, el espacio físico y el espacio virtual, la ciudad con la sala de exposiciones.

El proyecto "MetaMuros" se inicia en 2022 al amparo de una convocatoria auspiciada por la Diputación de Pontevedra titulada *Mulleres extramuros*, cuyo objetivo principal era llevar al rural el arte contemporáneo de la mano de artistas mujeres. Así, esta iniciativa, se propone como una acción social de intervención en el patrimonio localizando *no lugares* y resignificándolos gracias a las obras creadas de manera específica en una relación orgánica de convivencia real con el lugar.

La pieza que se coloca en el muro exterior del Pazo de la Cultura de Pontevedra titulada *P014 (42.436880, -8.640129)* consiste en un localizador grande de Google, y está conectada a nivel visual y simbólicamente con la instalación del interior de la sala, pero también con otras que se hayan dispuestas en otras localizaciones de nuestra geografía, estableciendo una serie de puntos múltiples vinculados entre sí a través de las redes.

Dicho marcador está producido con azulejos rojos y negros y dibuja, cual mosaico, la silueta del localizador virtual de Google. Esta intervención física local se acompaña de una actuación digital, geocalizando en Google Maps el lugar de la intervención artística. De este modo, se, a aumentar el patrimonio de imágenes digitales que Google tiene de determinado espacio urbano, aportando fotografías de la obra: el plano físico se conecta con el plano virtual para señalar el lugar de la obra de arte y se este modo mostrarla al mundo.

A nivel de metalenguaje se propone utilizar los códigos del lenguaje digital como medio de expresión. Son elementos y características por todos conocidas que vinculan lo grande con lo pequeño, lo local con lo global, bajo una cierta estética geométrica heredada del píxel. Gracias a la retícula de los azulejos, la obra, por un lado, adquiere cierta abstracción, y por otro, una simplificación en la forma de un icono altamente reconocido socialmente. Lo complejo se vuelve simple y viceversa.

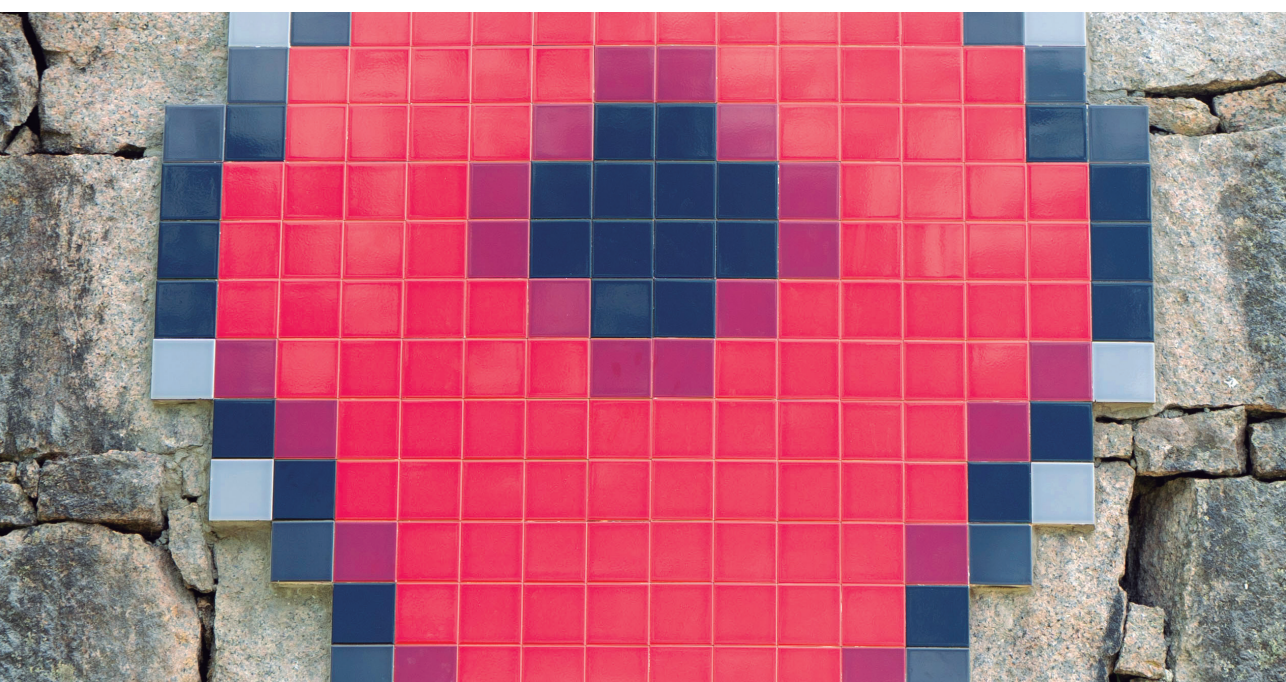
Doctora en BBAA, Universidad Sevilla. Tras formarse en diferentes centros internacionales: National Chiayi University (Taiwan); York University (Toronto); École des Arts Decoratifs (Estrasburgo); College of Art (Edimburgo); Scuola Internazionale di Grafica d'Arte (Florencia) o Istituto Nazionale per la Grafica d'Arte (Roma); desde el 2000 se dedica a la docencia y la investigación en la Facultad de BBAA (Pontevedra). Directora del grupo de investigación dx5 Digital & Graphic Art Research.

Obtiene varias becas que le llevan a residir en diferentes lugares, Beca Fenosa (Japón), Beca Academia de España (Roma), La filature/Daimon (Ottawa), Fundació Pilar i Joan Miró (Mallorca).

Exposiciones Individuales destacadas: *El color de lo invisible*, Espai Bigueta, (Alicante), *Unique Perspective*, UAEH, (Hidalgo, México), *Fonte de oportunidade*, JK Igatemi, (Sao Paulo, Brasil), *Flywa-*

*terbags*, Ciudadada Cultura (Santiago de Compostela), *Cicatrices Invisibles*, MACUF (Coruña), Centro Huarte de Arte Contemporáneo (Pamplona), *Recortes interiores*, Casa Botines Caja España (León), *Causa-efecto*, Mustang Art Gallery MAG (Alicante), *Invisible Sicknesses*, Galería Alarcón Criado (Sevilla), *On-Off*, *Dobles domésticos*, Galería Ana Vilaseco (Coruña).

Recibe numerosos premios entre los que destacan: 2019: 1º Premio Primer Premio. VI Premio "La Palabra Pintada" al mejor libro de Artista. Fundación Ankaria (Madrid), 1º Premio "Lexus Art Car" (Barcelona); 2011: 1º Premio IV Bienal Iberoamericana de Gráfica (Cáceres), Premio Arte Digital Lumen-Ex (Cáceres); 2005: Mención de Honor, Bienal de Liège (Bélgica), 2001: Premio Nacional de Grabado, Calcografía Nacional (Madrid), 1º Premio Generaciones'2001 CajaMadrid, 1996: 10º Bienal Internacional de Grabado de Seúl, Corea.



# Sabrina Fernández Casas //

**\_Todo fogo é político, 2024.**  
*Intervención consecutiva en el Diario de Pontevedra.*

Ganadora del programa de residencias artísticas 2023 de la Fundación María José Jove, Sabrina Fernández Casas desarrolló un proyecto de cortometraje en 16mm. El cortometraje *Alborque* supone un testimonio de compromiso ambiental y narrativo personal vinculado a la emigración gallega y al vínculo con el lugar de origen. En colaboración con las brigadas deseucaliptizadoras en Galicia, que desafían la presencia dominante de eucalipto y acacias, y recuperan los montes mediante la plantación de especies autóctonas, la artista colabora con este movimiento colectivo que, en cada acción, propone no solo una reconstrucción del paisaje natural y cultural; un Alborque que celebra la unión comunitaria en relación a la regeneración ecológica<sup>82</sup>.

Sabrina Fernández Casas participa en *Interferencias* con una intervención en la portada del Diario de Pontevedra publicada cada domingo del 12 Mayo al 23 Junio. *Todo fogo é político* está compuesta por un poema narrativo que se va completando cada fin de semana. Trata de la problemática del abandono del rural, de los incendios y de las plantas invasivas, incluyendo algunas frases del himno brigadista.

**82. Véase: Verdegaia, Fundación Montescola.**

Entre la recolección de madera quemada en un incendio forestal y la adquisición del catálogo de un videoclub pirata, la práctica artística de Sabrina Fernández Casas se basa en la recuperación de elementos naturales o producciones culturales cuya desviación del valor simbólico genera relatos tanto críticos como poéticos. Es cofundadora de MACACO Press, un proyecto colectivo que explora la relación entre autoedición y performance. MACACO Press interviene como profesorado en la HEAD-Universidad de arte y diseño de Ginebra, Master CCC (2023-2024), Master Trans (2020) y Bachelor Interacción.

Sabrina Fernández Casas ha sido ganadora del programa de residencias de la Fundación José María Jove, A Coruña (2023); Residencia artística Pro Helvetia, Fundación Sacatar, Brasil (2022); Beca Societé des Arts, Ginebra (2020); Residencia artística KIOSKO Galería, Santa Cruz de la Sierra, Bolivia (2018). Su obra ha sido expuesta en Crisis Galería, Lima (Perú), centro de arte contemporáneo de Ginebra, La Cápsula (Zurich), CAN-Centre d'art de Neuchâtel, Kiosko Galería (Bolivia), Weserburg|Museum für moderne Kunst (Bremen), La Casa Encendida (Madrid), Galería Bachelos (Vigo).

A casa da miña avoa é un pobo.

A casa da miña avoa é un pobo. Alá no fondo do val.  
Vin un castiñeiro chorando.

A casa da miña avoa é un pobo. Alá no fondo do val.  
Vin un castiñeiro chorando. Un exército de acacias estaban  
a afogalo. Vin un carballo só e triste de eucaliptos rodeado.

A casa da miña avoa é un pobo. Alá no fondo do val.  
Vin un castiñeiro chorando. Un exército de acacias estaban  
a afogalo. Vin un carballo só e triste de eucaliptos rodeado.  
Fúxese do monte e cáese nas brasas. Todo fogo é político.

## Sara Piñeiro //////////////////////////////////////

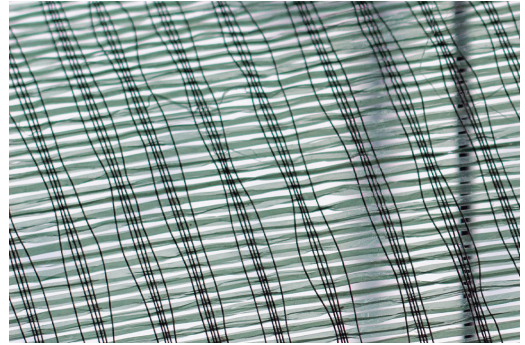
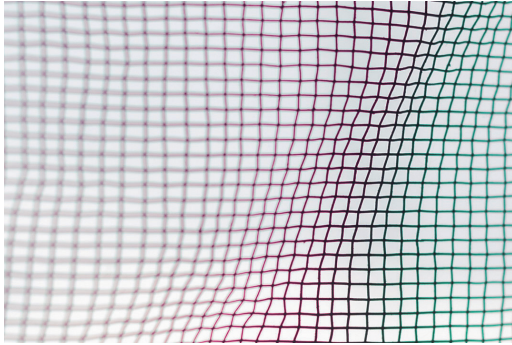
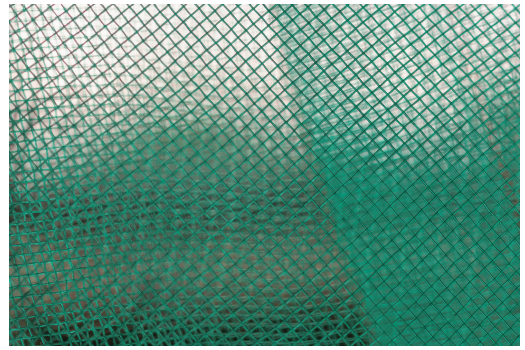
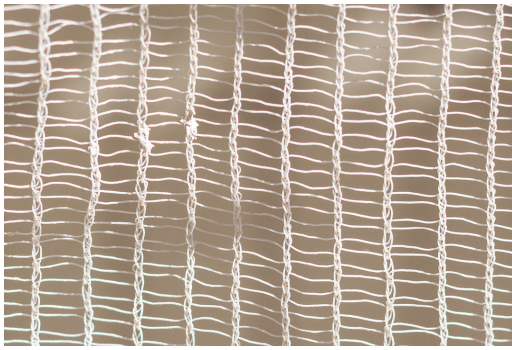
\_MO, 2024.

*Intervención fotográfica en el perfil de Instagram del Concello de Pontevedra @pontevedrate. (8 mayo-28 junio 2024).*

MO se encuadra dentro del proyecto *El múltiple que ocupa el espacio*, del grupo de investigación dx5, como una de las interferencias programadas en el espacio público de la ciudad de Pontevedra durante los meses de mayo y junio de 2024. El espacio ocupado, en este caso, es un espacio digital concreto: el perfil en la red social Instagram del Ayuntamiento de Pontevedra (@pontevedrate). Esta propuesta visual y conceptual consiste en una intervención fotográfica que parte de un interés hacia las mallas de ocultación que rodean, esconden o disimulan la mayor parte de espacios físicos en construcción. La materialidad de las mallas de ocultación se opone a la de las superficies propias de los espacios digitales y a la materialidad de las pantallas, dirigidas más bien hacia la exposición y visibilización de productos finalizados y preparados para ser mostrados. El espacio digital e hiperconectado opera desde el prisma de una representación pulida e incuestionable, en contraposición a aquellos otros espacios y procesos inconclusos o inacabados, más próximos al trabajo en arte. En palabras de Juan Martín Prada, el trabajo artístico "sería un estar en medio del atrezo de los sistemas en un intento de escapar de la red de calificaciones que nos localizan, que nos atan a determinados espacios técnicos". La obra se materializa, pues, en una intervención translúcida a través de fotografías de detalle de varias de estas mallas de ocultación registradas en distintas localizaciones. En ellas, el objetivo se acerca hasta el punto de no enfocar nada de lo que la malla protege y oculta, haciendo de su superficie un cuerpo de nudos y tramas. A partir de la incursión de estas fotografías en un medio de comunicación concreta del concello, MO reflexiona acerca de los diversos modos de hacer visible en el presente poniendo de manifiesto estos primeros planos inoperantes para aludir directamente a los estados intermedios de lo procesual y lo no terminado. Con ello, persigue una ligera disrupción o interferencia en el flujo comunicacional habitual de la red.

Entre 2014 y 2015 cursa estudios en la Facultad de Biología de la USC antes de comenzar el Grado en Bellas Artes de la Universidade de Vigo, del que se gradúa en 2019. En 2020 realiza el Máster en Dirección de Arte en Publicidad por la misma universidad, compaginándolo con una beca de colaboración en el Departamento de Pintura de la Faculdade de Belas Artes de Pontevedra. Posteriormente se traslada a Bilbao donde completa su formación con el Máster de Pintura de la UPV/EHU y una estancia de un semestre en Berlín en el estudio de Regina de Miguel. Actualmente es contratada predoctoral por la Xunta de Galicia en el programa de Creación e Investigación en Arte Contemporáneo de la Universidade de Vigo y miembro del grupo de investigación dx5 Digital & Graphic Art Research.

En su obra incorpora materiales preparatorios, anexos o de las inmediaciones de la pintura, trabajando continuamente la construcción de soportes discontinuos y fragmentarios, reflexionando sobre la materialidad de la imagen y los distintos modos de representar y hacer aparecer una superficie. Sus trabajos han podido verse recientemente en espacios como el Auditorio de Galicia (Santiago de Compostela), Museo de Pontevedra, Sala El Brocense (Cáceres), Casa de la Alhóndiga



# Colectivo\_dx5 //////////////////////////////////////

**\_Imbricaciones, 2024.**

*Videoinstalación.*

*Medidas ajustables a las pantallas públicas.*

La pieza videográfica *Imbricaciones*, producida por el colectivo dx5, ejemplifica la diversidad de la práctica múltiple. La obra se basa en la interconexión y superposición de diferentes propuestas artísticas que abordan ideas de repetición, transformación, acumulación, ampliación... que nos remiten al ámbito del arte gráfico-múltiple.

Se utilizan tres pantallas públicas que se encuentran distribuidas por la ciudad de Pontevedra para mostrar dos intervenciones audiovisuales artísticas, a la par que promocionales del evento. En el primer video se muestran detalles de diversos espacios ilustrados por Anne Heyvaert sobre los que se entrelazan las rutas del mapa de José Andrés Santiago Iglesias, donde finalmente aterrizan los geolocalizadores de Ana Soler. En el segundo video, las pinceladas de Almudena Fernández Faríña se acumulan hasta cubrir las tramas ampliadas de Sara Piñeiro, los escaneos 3D de Carlos Fer y las imágenes de microscopía electrónica de Antía Iglesias, los cuales dialogan en un juego visual. En ambas propuestas, la superposición gráfica culmina en la unicidad del vacío, desde donde surgen las ideas.

Desde su creación en 2004, el grupo de investigación dx5 digital & graphic art\_research se ha especializado en la gráfica contemporánea de campo expandido. Durante los primeros años y bajo un título, tal vez demasiado genérico –Aplicaciones de las nuevas tecnologías al grabado y estampación con fines artísticos– pero movidos por la idea multidisciplinar de la obra de arte gráfico en nuestros días, nuestro trabajo de investigación se centró en la búsqueda y aportación de instrumentos y estrategias novedosos en este campo, adaptando y optimizando sistemas y procesos contemporáneos de maquinarias industriales (como fotopolímeros, láseres, fresadoras o plóteres) que permitan definir entornos nuevos, solucionar inconsistencias heredadas de prácticas anteriores y ahondar en lo que significa la obra de arte múltiple en este tercer milenio.

En los últimos años, y con la incorporación de nuevos investigadores, pre y postdoctorales y PDI nuestras líneas y proyectos se han ampliado y multiplicado, abriéndonos a nuevos campos en el universo de la gráfica contemporánea, relacionando el arte con la ciencia y, que abarcan temas tan dispares como la complejidad y la sostenibilidad en el arte y diseño contemporáneos, la redefinición y evolución del libro de artista como medio, soporte e idea creativa en un entorno cada día más digital, o las imbricaciones del cómic y la animación con otras manifestaciones artísticas de nuestro tiempo.

Nos interesa lo que acontece en la frontera. El campo expandido de las distintas disciplinas que abren nuevos recorridos para llegar a nuevos territorios. Durante estos 20 años, una triple perspectiva –teórico-conceptual, artístico-práctica y científico-técnica– articula y define todos nuestros proyectos y líneas de investigación en torno a la gráfica contemporánea: Lo que denominamos "práctica artística de campo expandido", y la especialidad "arte múltiple contemporáneo".

Para la consecución de los distintos objetivos hemos sido beneficiarios de numerosas ayudas y financiación en concursos de competencia pública competitiva, tanto autonómicos como nacionales o internacionales que han contribuido a la evolución y ejecución de las distintas líneas de investigación.

Desarrollamos nuestra labor partiendo del mundo académico de la Universidade de Vigo, pero con nuestra mirada puesta en el mundo y en la sociedad contemporánea que nos rodea.

Para ello desarrollamos diversas estrategias de creación, transferencia o comunicación, organizando encuentros de interacción entre distintos agentes relacionados con nuestro ámbito: conferencias, cursos, seminarios, foros. Contamos con un valioso equipo humano de investigadores e investigadoras, quienes nos dedicamos a publicar los resultados y avances en el campo de la gráfica mediante exposiciones tanto individuales como colectivas, estancias de investigación, publicación de artículos en revistas especializadas, libros y capítulos de libros, simposios, ferias de arte, congresos, etc.

Igualmente estamos comprometidos con la formación de nuevos investigadores y nuestra implicación, con todo lo relacionado con el tercer ciclo, es primordial: dirección y publicación de tesis, docencia en doctorado, docencia en másteres, intercambio de investigadores, captación de nuevos contratos pre y post doctorales, etc.

Asimismo apostamos por la creación de redes nacionales e internacionales entre distintas organizaciones e instituciones para un mejor avance del conocimiento. Del mismo modo, nos interesa la relación con empresas y el sector productivo en la gráfica y la cultura, llegando a la firma de contratos de colaboración y equipos de trabajo transdisciplinares que evidencia la complejidad del mundo que nos rodea y la importancia y beneficios de la interconexión en nuestra sociedad contemporánea.





6

/////////  
\_germinal  
exposición

# Germinal. La Facultad de Bellas Artes como laboratorio de creación



Ignacio Pérez-Jofre

*Vicedecano de Cultura, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra*

La Sala Universitaria Profesor Manuel Manuel Moldes, ubicada en la sede de la Facultad de Belas Artes de Pontevedra, y cuya programación es dirigida desde este Decanato, está dedicada a la exposición de proyectos de arte contemporáneo, siguiendo tres líneas de acción: Por un lado, atiende al contexto artístico y cultural de la ciudad de Pontevedra y de la comunidad gallega. Pretendemos que los debates, la historia, las perspectivas de nuestro entorno cercano, de nuestro paisaje vital, estén presentes en este espacio.

En segundo lugar, queremos traer a Pontevedra manifestaciones artísticas externas, de ámbito nacional o internacional, que planteen cuestiones y experiencias relevantes para nuestros estudiantes, docentes e investigadores, y para el público en general.

Por último (y tal vez lo más importante), queremos mostrar los resultados del trabajo de investigación y creación generado en nuestro centro, por parte de docentes, graduados e investigadores.

Es en esta tercera línea donde encajaba perfectamente la exposición *Germinal*, que ocupó la sala durante mayo y junio de 2024. Para este Decanato ha sido una gran satisfacción colaborar con el proyecto *El múltiple que ocupa el espacio*, que ha tomado cuerpo en algunas de las principales instituciones culturales de la ciudad, así como en el propio espacio urbano. Como parte del proyecto, *Germinal* recogía el trabajo de artistas muy jóvenes, relacionado con la gráfica en el campo expandido. La mayoría de ellas son graduadas en Pontevedra, y algunas todavía estudiando el grado o el tercer ciclo.

En esta exposición se hace evidente que el trabajo de docencia e investigación artística en nuestra Facultad, en torno a cuestiones como los nuevos paradigmas de la reproducibilidad, la conexión de la gráfica con el espacio expositivo en un sentido ampliado, y el cuestionamiento y desarrollo de la noción clásica de matriz, están produciendo unos resultados creativos innovadores, rigurosos y arriesgados.

# De The Print Factory a Germinal. Un viaje de ida y retorno

////////////////////////////////////

José Andrés Santiago Iglesias

*Artista y PDI. Universidade de Vigo*

Dentro de las diferentes actuaciones enmarcadas como parte del proyecto El múltiple que ocupa el espacio, la propuesta expositiva de *Germinal* es la que más nos acerca a la actividad creativa, docente e investigativa de la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra. No sólo porque el espacio expositivo es la sala Manuel Moldes, que recibe a todos aquellos que franquean las puertas de dicha Facultad, sino porque la selección de artistas se restringe a egresados que hubiesen finalizado sus estudios artísticos en los últimos diez años. Las seis piezas seleccionadas para la muestra fueron seleccionadas de entre casi una treintena de proyectos –muchos de ellos propuestas *site specific* diseñadas *ad hoc* para ese espacio– en un concurso público de concurrencia competitiva.

En cierto modo, *Germinal* plantea un doble desafío. Por una parte, es una declaración sobre el futuro del arte gráfico de campo expandido, más diverso y transfronterizo, visto a través de una generación de jóvenes creadores; los más jóvenes de entre el amplio elenco de artistas, nacionales e internacionales, que participaron en el proyecto de El múltiple que ocupa el espacio. Por otra parte, es redoblar la apuesta del grupo dx5 por trasladar los resultados de la investigación académica a la docencia y de esta a la creación artística, definiendo un proceso de ida y retorno en constante retroalimentación. Si *El múltiple que ocupa el espacio* puede entenderse como un cierre –abierto, nunca acabado– a veinte años de actividad investigadora en los límites de la gráfica contemporánea del grupo de investigación dx5 Digital & Graphic Art Research, *Germinal* es una suerte de broche para el proyecto The Print Factory, que durante casi quince años (incluyendo varias actuaciones y dos publicacio-

nes) ha tratado de redefinir el binomio investigación-docencia y cómo este se transfiere a la sociedad.

Al mismo tiempo, las obras propuestas por los diferentes artistas dejan transpirar, desde diferentes perspectivas, una pluralidad de inquietudes intergeneracionales. *Germinal* acoge la obra de Cristina Chiarroni, Iago Fontoira, Julio Catalán, Manuel Balsas, Raquel Álvarez y Rebeca Lar. De lo íntimo a lo político, estos jóvenes artistas reflexionan sobre los actuales límites y derivas del original múltiple en el marco más amplio del arte gráfico de campo expandido.

Iago Fontoira se apropia de matrices de xilografía abandonadas por los estudiantes y compañeros de clase y las transforma colonizando el espacio expositivo. Bajo el título de *El espacio apropiado*, Fontoira indaga sobre la construcción de la imagen propia entendida como un reflejo en el trabajo de sus propios compañeros. Se trata de una obra que, además, cobra sentido por su construcción física dentro de la Facultad de Bellas Artes, un espacio que –como recuerda el autor– "les vio crecer y les formó como artistas".

Cristina Chiarroni reflexiona, con carácter lúdico, sobre la deriva continental y el territorio por medio de la multiplicación de imágenes. La obra de Chiarroni cuenta, asimismo, con un componente lúdico y participativo, que exige de la intervención activa del público para su materialización. La artista concibe su pieza, pues, como un juego visual en el que el espacio mural se define por el sentido gráfico de huella, nacida a partir de los vacíos que se generan al despegar las pegatinas. "O", que es como Chiarroni titula su proyecto (un símbolo que denota la acción de reiniciar o refrescar en el lenguaje visual digital),

es una intervención mural que se expande y desparrama sobre la pared en términos dicotómicos de lleno y vacío o huella y pisada, con cada acción de despegar y adherir las pequeñas pegatinas que la artista pone a disposición de los asistentes.

*Calor* es el proyecto de Julio Catalán para *Germinal*, en el que el artista evoca los devastadores incendios sufridos en Galicia en 2017, y encuentra en las lamas modulares de las persianas una suerte de *objet trouvé* que convierte en poéticos trazos de caligrafía. Catalán rescata las largas piezas de persiana de una casa abandonada destruida durante los incendios, entendiendo cada una de ellas en su sentido más industrial y literal de repetición y multiplicidad, pero que con cada pliegue y torsión adquiere un carácter original. A su vez, *Naturaleza simulada y tecnologías* es una instalación multimedia en la que Manuel Balsas indaga sobre la noción contemporánea de naturaleza como algo que solo existe en su forma representada y las tecnologías que se emplean para ello.

A las obras anteriores se suma el proyecto de Rebeca Lar, que titula *Memoria*. Lar evidencia el que creemos es uno de los axiomas del arte contemporáneo –hacer visible lo invisible– y rescata signos y mensajes en los que ya nadie repara, que multiplica por medio de *frottages*. En este proyecto nacido de una experiencia cotidiana

como es el paseo y la deriva urbana, la artista documenta estos símbolos a partir de matrices inesperadas, como losas conmemorativas o monumentos en piedra en los que la gente apenas repara, asimilados de manera casi indistinguible por el entorno. En palabras de la propia artista, su *Memoria* intenta situar en el centro aquello que tradicionalmente ocupa los bordes y se encuentra en los límites, rescatándolo y dotándolo de protagonismo en dicho proceso.

Por último, la propuesta artística de Raquel Álvarez utiliza lo múltiple para mostrar el paso del tiempo y recrear movimiento a través de la secuencia. *A la vera* es un proyecto en el que esa temporalidad se construye no a partir de una imagen en movimiento completa sino con una mirada selectiva (que no limitada); siete fotogramas de una misma ventana, tomados con una cámara desde un mismo encuadre inamovible y a diferentes horas del día, en los que el paso del tiempo se evidencia en la transformación del paisaje exterior en base a sutiles cambios de luminosidad y color. Continuando con ese paralelismo con teorías de la animación, Raquel Álvarez demanda una mirada activa por parte del espectador para que rellene los fotogramas intermedios inexistentes entre las siete imágenes estáticas –restaurando esa sensación de tiempo que pasa–, sirviéndose para ello de su experiencia e imaginario propios.



## **Artistas**

Cristina Chiarroni

Iago Fontoira

Julio Catalán

Manuel Balsas

Raquel Álvarez

Rebeca Lar

//////////  
\_germinal  
exposición

## Cristina Chiarroni //

U, 2024.

Instalación interactiva. Pegatinas, cartón pluma y papeles azules.

Pieza grande: 65 x 45 cm. Papeles: 21 x 29,7 cm. Dimensiones variables.

El título de la pieza que se presenta es "U", un símbolo o emoji que representa la acción de reiniciar, actualizar o generar de nuevo. Mediante este proyecto se plantea una reflexión en torno a la deriva continental y el territorio. Para ello, se presenta una composición de imágenes en formato de pegatina que representan los distintos continentes que formaban la Tierra hace millones de años.

U es una instalación interactiva en la que el público puede despegar las pegatinas de las distintas formas terrestres y colocarlas sobre otra superficie, creando así múltiples combinaciones aleatorias que generan distintos mundos. Con este ejercicio de ficción y fantasía surgen nuevas preguntas: ¿cómo hubieran sido esos otros mundos si los continentes se hubieran formado distinto? ¿cómo hubiera afectado al desarrollo de las especies y al ser humano? o, de ser un mundo parecido al actual, ¿de qué manera afectaría al clima y la geopolítica?

La propuesta de esta acción generativa conecta de manera significativa con el concepto de *El múltiple que ocupa el espacio*, explorando la multiplicidad de realidades que podrían haber surgido a partir de distintas configuraciones territoriales. Asimismo, existe un interés por explorar de manera plástica la multiplicación de las imágenes y el juego que se crea con la huella y el vacío al despegar las pegatinas

Cristina Chiarroni (A Coruña, 1993) es una artista y diseñadora con formación artística multidisciplinar en la EASD Pablo Picasso de A Coruña y las universidades de Vigo, Granada y Lisboa. En su práctica artística trabaja con diferentes medios en función del proyecto, destacando entre ellos la cerámica, los elementos textiles e instalativos y el videoarte.

Su investigación se centra, principalmente, en temas relacionados con el imaginario infantil, el cuerpo, la identidad virtual y el territorio.

En los últimos años ha participado en diversos eventos culturales y exposiciones colectivas en instituciones como: Museo Provincial de Lugo, Museo de Pontevedra, Cidade da Cultura de Galicia, Centro de Cultura Contemporánea Condeduque y MuVIM, entre otras.



## Iago Fontoira //

**«Espacio apropiado», 2018.**

Instalación. *Matrices ensambladas.*

250 x 250 x 220 cm.

**E**l espacio apropiado es la obra con la que finalicé mis estudios en la Facultad de Belas Artes de Pontevedra durante el curso 2017-2018. La instalación gira en torno a dos conceptos: el rincón y la esquina. El rincón simboliza la soledad, el refugio, la limitación, el desorden y la agresividad. Es un lugar íntimo. Donde la creación surge en medio del conflicto. En contraposición, la esquina representa un lugar de apertura, un espacio de expansión, donde socializo, me proyecto y exploro el orden y lo racional. Ambos espacios no solo hablan de mis procesos creativos, sino también de cómo el arte puede moverse entre lo privado y lo público, entre el caos y el orden. La obra se compone de matrices xilográficas, piezas que en su origen pertenecían a mis compañeros de facultad, las cuales son rescatadas y transformadas. La matriz, un elemento dedicado a generar reproducciones bidimensionales, confinada al plano de la superficie, se convierte en el elemento fundamental de *el espacio apropiado* liberándose y adquiriendo un nuevo significado en el espacio, experimentando con los volúmenes y creando un entorno envolvente, una instalación habitable. Este proceso de expansión rompe con los límites convencionales de las disciplinas artísticas. Ya no se trata sólo de grabado, sino de cómo el grabado se diluye en la instalación. De cómo distintas obras de diferentes artistas se mezclan en una apropiación múltiple, para no solo contar sus propios discursos, sino también de generar el mío propio, envolviendo al espectador en el vaivén de dichos diálogos que lo invitan a habitar ese espacio, y refugiarse en él.

Iago Fontoira Araújo (O Grove, 1993) es un artista multidisciplinar, cuya práctica creativa se basa en la relación entre el espacio, la introspección y el reciclaje. Sus obras exploran cómo los objetos y el entorno pueden transformarse e reinterpretarse, creando nuevas formas de percepción. El uso de materiales encontrados y desechados es esencial en su trabajo, cargando cada pieza de una historia previa que resuena con emociones no siempre visibles.

Sus principales obras, como *O espazo apropiado* (Galería Jorge Alcolea, Madrid 2018), *Reflexos de encontro* (Museo de Pontevedra 2022) y *Xeometrías do ar* (Museo artes do grabado, Ribeira 2024), abordan el diálogo entre el espacio físico y la conciencia personal.

*Prefiero creer que no existes*, una crítica a la exclusión social en entornos urbanos, (Donostia 2021, Sevilla 2024) subraya su interés en el impacto de la arquitectura hostil sobre la vulnerabilidad humana. Del mismo modo *Ameixas de porcelana* (Museo de Pontevedra 2023) pone de manifiesto la relación del ser humano con los ecosistemas marinos, la explotación de los recursos naturales y su degradación.

La conexión entre sus obras radica en su constante cuestionamiento sobre cómo habitamos y entendemos el espacio. Su trabajo sigue una línea coherente que investiga la interacción entre lo tangible y lo emocional.



## Julio Catalán

*\_Calor, 2020/2024.*

*Lamas de persiana quemadas.*

*Medidas variables.*

**C**alor son una serie de instalaciones compuestas por lamas de persianas quemadas dispuestas de forma asimétrica sobre la pared. El proceso parte del encuentro con una casa abandonada en Galicia que sufrió los incendios forestales de 2017.

El material utilizado son unas viejas persianas de plástico de color blanco, a las que se les aplica calor para deformar su forma y aspecto. Las lamas de persianas se fabrican por módulos, de forma múltiple, para encajar unas a otras y formar un plano que se pueda enrollar. Su diseño está enfocado principalmente a impedir el paso a la luz y el calor. Este elemento, tan utilizado en nuestro territorio, se fabrica en serie a partir del plástico, por lo que es un desecho muy común en la ciudad.

Al separarlas y quemarlas, los listones pierden su función original, a la vez que ganan plasticidad expandiéndose por el espacio. Cada unidad sobre la pared recuerda a un trazo único sobre un papel. La imagen es una especie de caligrafía ilegible que parece contar la historia de una casa en llamas.

Julio Catalán tiene su estudio entre Ribeira y Pontevedra. Estudió Bellas Artes en Pontevedra y luego realiza un máster en Granada. Actualmente, aún el doctorado con diferentes procesos de creación abiertos que estudian la relación entre el individuo y el territorio en los paseos cotidianos.



# Manuel Balsas

## **\_Naturaleza Simulada y Tecnologías, 2024.**

*Proyección sobre espejo pintado, cuerda, maderas y óleo sobre lienzo. Video proyección 0'28". Instalación. Dimensiones variables.*

En la obra se busca establecer un diálogo entre los objetos que la componen (las maderas, el espejo pintado, la cuerda y el proyector), los medios de representación (la pintura, los fotogramas impresos y el video) y la imagen representada (los caballos) reflexionando sobre las relaciones que existen entre lo que entendemos por naturaleza, que pareciera ya no existir fuera de su representación y las mismas tecnologías que se utilizan para representarla en base a un banco de información. La obra utiliza un video de 28 segundos que se proyecta en bucle sobre los objetos, entre ellos un espejo con una trama que imita el fondo de las imágenes png, esto genera una doble imagen; una parte sobre el espejo y otros objetos que forman parte de la instalación y otra sobre una de las paredes de la sala, ambas partes incompletas. Del otro lado de la sala se encuentran fotogramas del mismo video impresos en un papel de 300 x 60 cm, estos "reproducen" el video en otro bucle en el que las imágenes se van configurando en pixeles simplificando su contenido en cada repetición.

Manuel Alejandro Balsas Navarro Graduado en Bellas Artes en la Universidad de Vigo, es un artista joven de origen venezolano y asentado en España. Nace en Maracaibo el 25 de abril del año 2000, para luego vivir en varias ciudades de Venezuela. Comienza su formación secundaria especializada en artes en la ETAP Eloy Palacios (Maturín) y la termina en la ETAV Cristobal Rojas (Caracas) en 2018, año en el que hace de becario en el Taller de Talla en Madera de la UNEARTE y asistente en el Atelier de Ivan Salgrero Curiel. Emigra a España en 2019 y empieza sus estudios en la Facultad de

Bellas Artes de la Universidad de Vigo (Pontevedra) donde recibe la Bolsa de formación en centros universitarios, Técnicas Risográficas desde 2022 hasta 2024, año en el que acaba el grado. Durante estos años participa en exposiciones en el Museo Provincial de Pontevedra (Certamen De Artes Plásticas Novos Valores, 2023 y Pregar a Pintura, 2024) y en el Museo Eugenio Granell (Miradas, Retratos do Pensamento, 2023). En su obra explora la pintura fuera del bastidor para aproximarse a temas como su identidad como persona migrante y dicotomías como real-digital y cultura-naturaleza.



## Raquel Álvarez //

**\_A la vera vera, 2024.**

*Serie de 7 fotogramas en Super 8. Impresiones en papel Smooth 240 gr. sobre soporte rígido con marco de madera. Dimensiones 18 x 25 cm/ud.*

"A la vera vera" utiliza lo múltiple para mostrar la temporalidad. Un mismo espacio, un mismo encuadre se captura a través de una cámara con horas de diferencia. La serie se compone por 7 fotogramas de una misma ventana, el paso del tiempo va transformando el paisaje que se ve a través del cristal en cuanto a sus parámetros de color y luminosidad. Esta propuesta de serie está relacionada con el lenguaje artístico contemporáneo, donde lo pertinente reside en el conjunto de relaciones que generan los diversos componentes de una misma idea, poniendo en valor la noción de secuencia o el plural a la hora de abordar un asunto. Mi proyecto, igual que el lenguaje, asume la realidad como polimorfa y se entiende desde múltiples perspectivas. La suma de todas ellas junto con sus intrínsecas incoherencias da lugar a una visión más cercana a la realidad. El espacio capturado corresponde a la ventana de una casa familiar. Recuerdo mirar por esa ventana en diferentes épocas de mi vida y ver cómo la vegetación cambiaba al mismo tiempo que lo hacía yo. Además de por el fuerte vínculo emocional que me une a este espacio, me interesa la relación del concepto de ventana con la pintura, cómo esta se convierte en un elemento que encuadra el paisaje y marca los límites entre el interior: la realidad, la naturaleza controlada; y los sueños: la fantasía, la vegetación libre.

Raquel Álvarez Méndez (Vigo, 1998) posee el título de técnica en Realización de proyectos audiovisuales y espectáculos por la EISV. Se ha graduado en Bellas Artes por la Universidade de Vigo y actualmente cursa el Máster de Artes Plásticas en la modalidad de escultura por la Universidad de Porto. Formó parte del colectivo audiovisual Grupo Subterráneo, que comisarió en 2020 la sección *Escolas* en el festival Intersección. Fue miembro de la asociación cultural Fuck This Studio y de Percal Lab, un evento basado en jornadas de talleres alrededor de la captación analógica y la reproducción de la imagen real. Además, trabaja

como directora de arte en producciones audiovisuales como *Cando toco un Animal* de Ángel Filgueira. En 2022, recibió una beca de producción artística por la convocatoria *Future Stories* de la Fundación MOP gracias a su proyecto *Encontros e agochos*, el cual se centra en la construcción de un refugio propio a través del tejido. Este proyecto fue expuesto en el Museo MARCO (Vigo, 2022) y posteriormente fue exhibido parcialmente en *Hybrid Fair* (Madrid, 2023).



## Rebeca Lar //////////////////////////////////////

### **\_Memoria, 2021.**

*Serie de frottages sobre papel de esbozo.*

*Dimensiones 42 x 29,7 cm/ud. 12 elementos enmarcados.*

### **\_Percorridos, 2021.**

*Colección de fotografías instantáneas.*

*Dimensiones 8,5 x 5,5 cm/ud.*

**M**emoria es una serie de *frottages* que forma parte de un proyecto más amplio, El paseo. El paseo es un cambio de rumbo que surge de un recuerdo transmitido oralmente en mi familia. Cuando me enteré de que mi bisabuela Nicasia se había visto obligada a esconder una serie de libros debajo de su ropa para evitar un destino terrible, supe que debía acercarme a las miles de historias olvidadas, escondidas, enterradas. Supe que Nicasia y León se salvaron, y supe también que muchos otros no. Y me pregunté cómo había vivido mi tierra la guerra y la dictadura. Me pregunté –sabiendo que la respuesta era afirmativa– si había llegado la represalia, si había habido fusilamientos, si había personas desaparecidas. La propuesta para *Germinál. El múltiple que ocupa el espacio* es un juego expositivo que incide en el objetivo principal del proyecto: mostrar lo que está oculto, poner sobre la mesa una problemática que pasa desapercibida, situar en el centro lo que se encuentra en los bordes, en el límite. Las piezas originales registran fechas, palabras y frases que, aunque ya existen en puntos geográficos concretos –lugares de muerte y de recuerdo–, nadie lee. *Memoria* recoge estos signos a partir de matrices de piedra, de monumentos en los que nadie repara. Como se aprecia en el boceto de la página siguiente, el montaje propuesto trabaja con la repetición y la multiplicación de los originales, obligando a las y los espectadores a que se fijen, a que observen las huellas del pasado cercano.

Rebeca Lar (Vigo, 1993) es Doctora en Bellas Artes. Su tesis estudia las representaciones de la Bruja en la creación audiovisual contemporánea, problemática con la que ha trabajado en el ámbito artístico y literario.

En sus obras, centradas en la memoria, el texto funciona como material y concepto. Su práctica multidisciplinar trata de revelar lo que se encuentra en los márgenes. Sus últimos proyectos fueron apoyados por las becas de creación Injuve y Novos Valores y tienen que ver con las huellas de la memoria histórica en Galicia. En su trayectoria artística ha recibido premios de instituciones diversas: Junta de Castilla y León, Xunta de Galicia, Universidad Loyola Andalucía, Deputación de Ourense, Universidade de Vigo, etc. También se ha reconocido su trabajo literario e investigador,

con premios de poesía, relato corto y ensayo, destacando en este último ámbito su afán por introducir la perspectiva de género y los intereses feministas.

Ha formado parte de exposiciones en diferentes ciudades españolas, así como en Cuba y Portugal. Entre las muestras colectivas destacan *Reb/veladas na paisaxe* (Santiago de Compostela, 2023), *Lo (in)visible* (Madrid, 2022), *Identidades latentes* (Galicia, 2020) o *Alén dos xéneros: prácticas artísticas feministas en Galicia* (Vigo y Santiago de Compostela, 2017).



**Dinamización de la experiencia compleja.  
Entender y sentir la invasión de lo múltiple**

////////////////////////////////////

María Gar / Basilisa Fiestras / Alexandra R. Rey

**¿Cómo nos acercamos al medio gráfico?  
El libro blanco: Espacios liminales de  
la gráfica contemporánea**

////////////////////////////////////

Antía Iglesias

**Encuentros de Interacción Gráfica.  
*Arte múltiple e instalación,  
Habitando lo público***

////////////////////////////////////

Carlos Fer



**Dinamización de la experiencia compleja.  
Entender y sentir la invasión de lo múltiple**



**María Gar / Basilisa Fiestras / Alexandra R. Rey**

*Artistas. Vaciozero Servicios Culturales*

Cuando se nos planteó la idea principal del proyecto a través de la frase "la frecuencia es el mensaje" y tras un pequeño periodo de reflexión, nos gustaría añadir "la frecuencia es el mensaje y el medio su conector [...]". Debatimos sobre la realidad del sector cultural, lo opaco, obtuso y poco accesible que puede ser el arte y el acceso a la cultura en general. Pero experiencia tras experiencia, solo podemos afirmar, que no hay medios imposibles cuando hay una verdadera intención comunicativa. Así lo vivimos en *El múltiple que ocupa el espacio* donde nosotras como equipo de personas, creamos diversos puentes en conversación con las/los artistas y la comunidad de la ciudad de Pontevedra. Para acercar a públicos jóvenes, estudiantes, adultos y familiares la experiencia del múltiple y la infinita (y cercana) lectura vinculada a la repetición, la copia, la matriz, la herida... Como, en un proyecto complejo, de Arte Contemporáneo y con profundas investigaciones, se podía dialogar sobre la fragilidad humana de una manera tan próxima, tan clara y tan penetrante. Así, nos adentramos en la experiencia de diversas dinámicas con el fin de crear nuevos entornos de encuentro, de diálogo y comprensión con las/los artistas del presente proyecto.

Iniciamos esta experiencia desde la base de todo grafismo, en el punto, la línea, el trazo... *Mapas corporales* propone transitar desde la tradición con Altea Grau, Pablo Barreiro y Sara Coleman hasta la innovación más sorpresiva con Esther Pizarro, Inma Femenía o Rubén Tortosa. Comprendiendo la posibilidad de nuestro cuerpo ya no solo como portador de huellas, si no como matriz en sí misma, como parte de un todo en conversación y expansión constante. El cuerpo como matriz única, irrepetible, definitoria y absolutamente original como nos

adelanta Elena Jiménez y que, será en esta dinámica, puente conector dando lugar a la creación de "mapas corporales". Aproximar el proceso de creación, sus discursos, sus entrañas más personales, son, en gran medida, esos puentes que nos permiten hablar de cultura como patrimonio colectivo, que nos permite hablar de accesibilidad y de proximidad que consigue diluir barreras entre lo contemporáneo y el espectador, entre la investigación y la creación, entre lo individual y lo colectivo... entre el arte y su contexto... Entendernos como patrimonio y poner en valor de lo micro a lo macro. El arte, la estampa y el cuerpo como fundamentales para asimilarnos como espacio que debemos proteger, respetar y continuar. Ser "mapas corporales". Probablemente a la compleja labor de creación e ideación, así como a la asimilación de nuevos conceptos y contenidos se llega trabajando y experimentando directamente con los materiales. Deteniéndose y teniendo en cuenta el espacio que estos ocupan y las múltiples posibilidades que estas nos ofrecen. Es por ello que en el taller El objeto múltiple se pretende hacer germinar el interés por un lenguaje en el que la repetición, la prueba y el error ofrecen infinitas posibilidades formales que pueden ser augurio de una futura idea. Tomando como punto de partida y orientación la obra de Benjamín Torres titulada *Contenido neto*, creada en 2008 y que consta de 400 vaciados en yeso realizados a partir de envases de supermercado, se propone un planteamiento práctico cuyos objetivos principales son acercar a los participantes a dos conceptos fundamentales en el mundo del arte; la repetición a través de la multiplicación, con la creación de módulos realizados a través de moldes, generando estructuras de repetición o series y buscando la concreción del vacío y sus posibilidades. Por otro

lado, focalizar y fijar nuestro interés en los objetos sacados de nuestro entorno más inmediato, –botellas de plástico, *blisters*, cajas, envases...– que se presentan y son recibidos como base de análisis entre la forma y la materia, para ser usados de molde en la reproducción de una multitud de piezas con el fin de construir en conjunto una obra instalativa. Desde un enfoque más experiencial se plantea "Expandiendo a gráfica", donde el arte se convierte en una herramienta más líquida, blanda y vivencial, codependiente de un espacio

y tiempo concreto, donde el resultado es una experiencia subjetiva, sensible, transformadora y colaborativa. Dinámica que surge para expandir la gráfica en su sentido más amplio y humano. Trazando una red literal de personas, fugando y proyectando líneas a través de los relatos de los asistentes, construyendo de esta forma una cartografía viva. Así como en la obra de Ana Soler *El color de lo invisible* crea una "visión simultánea de todas las líneas de proyecciones de un mismo objeto", en esta dinámica se hace palpable y



visible el recorrido de las palabras y del tiempo allí compartido, dejando un rastro tangible de lo efímera que puede ser nuestra existencia. Poner el foco en la importancia de detenerse durante un instante para entrar en contacto con el otro. Hacer uso de la transmisión oral y

la escucha activa para llegar de lo macro a incidir en lo micro. Permitir que el rastro deje paso a la huella dentro de la compleja sociedad del presente que vivimos. Multiplicarse, transformarse y pensarse. El múltiple como espacio, como medio y como resultado.



¿Cómo nos acercamos al medio gráfico?  
El libro blanco: Espacios liminales de  
la gráfica contemporánea



Antía Iglesias

*Artista e investigadora*

En los últimos años el arte contemporáneo ha tendido, de manera fluida y natural, hacia una aparente desorganización de las disciplinas. Esta *desorganización*, también llamada disolución, se traduce en una interdisciplinariedad latente en donde los medios, técnicas y procesos se entrelazan para enfrentarse a conceptos cada vez más complejos.

Podemos ver como el término *expandido* está ampliamente presente en la creación contemporánea. Esta denominación nos permite precisamente expandir los significados de las disciplinas, en muchas ocasiones llegando a sobrepasarlos para diluirlos en un abanico temático más amplio. En concreto, la gráfica *expandida*, presentada a continuación como territorio de lo múltiple y lo complejo, se nutre de instalaciones multiforma: pictóricas, escultóricas, digitales o mismamente gráficas... Un ejemplo de cómo podemos leer la contemporaneidad desde estos términos lo encontramos en el proyecto *Libro en blanco: Espacios liminales de la gráfica contemporánea*, una propuesta expositiva y editorial del grupo dx5 Digital and Graphic Art Research realizada en el año 2023.

El grupo dx5 aboga por el arte gráfico *expandido* como medio para representar la complejidad y, para explicar esta hipótesis, se acerca a su origen y a su reinterpretación contemporánea. Desde una reflexión teórico-práctica de los principios fundamentales de la gráfica, el proyecto pretende evidenciar su estructura sistémica.

De esta manera, a través de un análisis conciso de una selección de términos y principios asociados al grabado, y mediante la propia experimentación y creación gráfica, nos acercamos al arte múltiple desde su constitución instalativa (*expandida*).

El proyecto se conforma de dos elementos principales: un libro y una exposición. El libro de artista *Libro en blanco: Espacios liminales de la gráfica contemporánea*, es una apuesta editorial limitada de 150 ejemplares, intervenida a mano, en la cual una selección de artistas, miembros y colaboradores del grupo dx5, generan un discurso visual entorno al arte gráfico. Entre sus autores encontramos a: Almudena Fernández Fariña, Ana Soler, Anne Heyvaert, Antía Iglesias, Carlos Fer, Dennise Vaccarello, José Andrés Santiago Iglesias, Marco Moreira, María Prada, Rebeca Lar, Sara Coleman, Tamara Casanova y Tatiana Lameiro-González. Todos ellos, de manera teórico-práctica, produjeron específicamente una obra para el formato libro, que reflexionara sobre el arte gráfico y sus procesos.

Una peculiaridad destacable del libro es su complejidad técnica: firme en el mandato del *blanco* y todas sus posibilidades como eje principal, el libro se realizó en cuatricromía, así como con tinta blanca y barniz UV, además de utilizar una amplia variedad de papeles.

Al inicio del *Libro en blanco* encontramos la selección de conceptos que dirigen la lectura del libro. Se decidieron 5 conceptos principales, que a su vez se subdividen en nociones más específicas. Cada concepto está simplificado en un código de sílabas y números que permiten ordenar de manera concisa el contenido del libro y establecer la red de conexiones que podemos ver en la imagen de la página siguiente.

Esta cúpula de códigos es un infograma que muestra cómo las diversas nociones que se seleccionaron como fundamentales y los conceptos derivados de estas, se relacionan generando un sistema de relaciones complejas.



dependencia de los estados y procesos del grabado  
[ESP\_INT\_402\_PR.INT]  
Procedimiento indirecto como protagonista, la imagen latente  
[ESP\_INT\_403\_LAT]  
Soportes: lo blando, lo mutante. El vacío y lo lleno.  
[ESP\_INT\_404\_SOP]

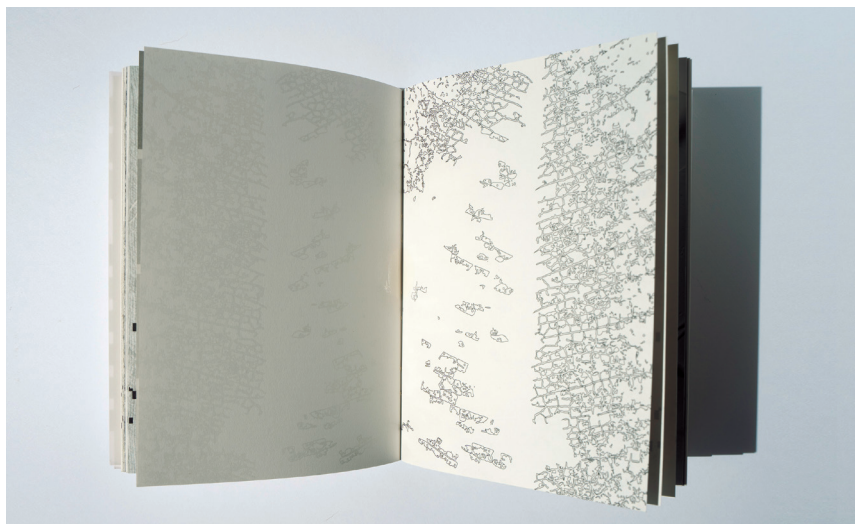
000. *El múltiple que ocupa el espacio*  
[MUL\_ESP\_000]  
Desviaciones de la gráfica: libro, instalación, escultura...  
[MUL\_ESP\_001\_DESV]  
Autoría compartida, obra colectiva.  
[MUL\_ESP\_002\_AUT]  
La multiplicidad en lo público y lo privado. [MUL\_ESP\_003\_PUB.PRIV]

De lo único a lo dual, de lo dual a lo múltiple, de lo múltiple a lo complejo. Sistemas red.  
[MUL\_ESP\_004\_RED]  
La complejidad de la experiencia. Espacio/Tiempo  
[MUL\_ESP\_005\_ESP.TMP]

Cada artista participante vinculó su propuesta a todos aquellos códigos con los que la identificaba. Esto nos permitió observar cómo obras aparentemente muy dispares, tenían una base *gráfica*, según principios, procesos o forma, que las relaciona.

En la imagen inferior se puede ver un ejemplar del *Libro en blanco* en el que se aprecian los diferentes tonos del papel,





Interior del capítulo "Luz incisa: Plantas, tecnología y calor" por Antía Iglesias. *Libro en blanco*, 2023.

la tinta blanca y el barniz UV. Asimismo, en la presente imagen, observamos el interior del libro por la aportación de Antía Iglesias, en donde se aprecia el barniz UV utilizado y la tinta blanca.

Por otro lado, la exposición *Blanco sobre blanco*, es una muestra colectiva *site-specific* organizada para la feria de grabado FIG International Print Festival, desarrollada en el Palacio Euskalduna en Bilbao entre el 25-27 de noviembre de 2023. La exposición se realizó en un *stand* de la feria en donde el blanco dominó el espacio y se diferenció de la vertiente mercantilista del evento para proponer una reflexión conceptual de esta práctica artística. *Blanco sobre blanco* mostró la obra de seis miembros del grupo de investigación (Ana Soler, Anne Heyvaert, Almudena Fernández Fariña, Antía Iglesias, Carlos Fer y José Andrés Santiago Iglesias), quienes realizaron una instalación colectiva cocomisariada en donde las piezas de unos interactuaban con los otros creando una atmósfera común.

Esta exposición se presentó como una apuesta heterogénea, en donde se intercalaban una variedad de piezas: obras escultóricas de cerámica gofrada sobre soportes de hierro (por Antía Iglesias), láminas de acrílico seco serigrafiado (por Carlos Fer), palabras fluctuantes de poliéster cortadas con láser (por Ana Soler), pinceladas 3D que nos remiten a la hegemonía del original-múltiple (por Almudena Fernández Fariña), focos de luz grabados con xilografía (por Anne Heyvaert) y un mapa subjetivo de japon serigrafiado sobre *post-its* blancos (por Jose Andrés Santiago Iglesias). Al acercarnos al *stand*, en el que se presentaba también el *Libro en blanco*, el espectador se encontraba envuelto en una atmósfera que destacaba sobre la supremacía de la tinta negra propia del grabado tradicional, predominante en los otros espacios expositivos del evento.

En definitiva, este proyecto permitió establecer de manera visual y conceptual una humilde guía de lectura que nos ofrece la posibilidad de identificar los



Vistas de la exposición *Blanco sobre blanco*, 2023. FIG Bilbao.

principios subyacentes a las obras de arte *gráficas*, *expandidas* y *múltiples*. Principios que generalmente están ubicados en los espacios limítrofes interdisciplinares. La obra de arte múltiple y expandida se mueve en un

territorio "blando y mutante", como lo identifica Ana Soler, directora de dx5, y es, en ese espacio fluido en donde podemos movernos para cuestionarnos la base, el presente y el futuro de la creación *gráfica* contemporánea.

**Encuentros de Interacción Gráfica.**  
***Arte múltiple e instalación, Habitando lo público***

////////////////////////////////////

Carlos Fer

*Artista e investigador. Universidade de Vigo*



ciclo de conferencias

# EL MÚLTIPLE QUE OCUPA EL ESPACIO

HABITANDO LO PÚBLICO 02/10/2023



**CONFERENCIAS**  
Paz de la Calzada  
Ampparito  
Sabrina Fernández Casas

**LUGAR**  
Espacio 16  
Facultad de Bellas Artes  
Rúa da Maestranza 2  
Pontevedra

**HORA**  
16:30 - 19:30 h.  
Entrada libre hasta completar aforo

**COORDINACIÓN**  
Carlos Fer  
Antía Iglesias

**ORGANIZA**  
Grupo de Investigación  
dx5 digital\_&\_graphic\_art\_research

XUNTA DE GALICIA

Universidade de Vigo

dx5  
digital & graphic art research

Cartel promocional del ciclo de conferencias *El múltiple que ocupa el espacio. Habitando lo público*.  
Fotografía: Ampparito.

Debido al desarrollo elaborado por estas autoras sobre sus respectivas investigaciones a lo largo de la presente publicación, pretendemos en este capítulo enfocarnos en el más reciente de estos encuentros. El ciclo de conferencias *El múltiple que ocupa el espacio: Habitando lo público*, constituyó el X Encuentro de Interacción Gráfica y tuvo lugar el dos de octubre de dos mil veintitrés. Nuestro evento contó con tres destacados artistas internacionales: Paz de la

Calzada, Ampparito y Sabrina Fernández Casas, quienes presentaron sus propuestas en la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra.

Dentro del grupo de investigación dx5 compartimos un objetivo común: profundizar en los espacios interdisciplinares entre el arte gráfico y otras formas artísticas, trabajando lo que llamamos Gráfica de Campo Expandido. Queremos posicionarnos en los lugares

liminales de la gráfica y la pintura para expandir sus infinitos límites. Aquí particularmente, comprobamos su multiplicación hacia espacio público. En esta edición, las artistas invitadas ofrecieron su visión personal sobre estos límites y propusieron nuevas formas de interactuar con el entorno urbano.

A través de estas conferencias se pretende exponer el recorrido, la obra y las intervenciones de artistas de renombre internacional y desvincular el arte de los espacios tradicionales. En el ciclo se destacó la efervescencia y la ruptura en los métodos del arte múltiple, subrayando la manera en la que las artistas invitadas exploran nuevas técnicas y medios para conectar con la cotidianidad y el espacio público. Su juventud y creatividad reflejan el dinamismo en la evolución del arte contemporáneo y ofrecen nuevas visiones y posibilidades para la gráfica y la pintura.

Otro de los objetivos clave de estas conferencias es fomentar un acercamiento a la obra múltiple y al multiformato expandido. De la misma manera, se aspira a establecer una conexión directa entre la gráfica, la pintura y el street art, desafiando y superando los límites disciplinarios que tradicionalmente han separado estas expresiones artísticas. A su vez, el estudiantado del grado en Bellas Artes, así como al colectivo artístico local, adquieren referentes internacionales que trabajan con la idea del múltiple en el espacio público.

Las conferencias comenzaron con la exposición de Paz de la Calzada, una artista madrileña actualmente asentada en San Francisco, que realizó sus estudios en la Universidad de Salamanca. Con una destacada trayectoria, ha protagonizado numerosas exposiciones individuales en países como Estados Unidos, México y Portugal, consoli-

dándose como una figura clave en el panorama actual. Su ponencia, titulada *Arte urbano y espacios de tránsito: La liminalidad como propuesta*, ofreció una visión profunda de su práctica artística en el contexto urbano de San Francisco. Durante su intervención, la artista trató la gestión y desarrollo de proyectos de arte público a través de su propia experiencia y obra para ilustrar sus ideas.

Paz de la Calzada crea desde murales *site-specific* a instalaciones. Su trabajo busca ofrecer a la audiencia experiencias urbanas que trascienden lo cotidiano. Desde la liminalidad, un concepto clave en su obra, la artista eleva materiales comunes y banales a la categoría de paisajes sublimes. Estos paisajes invitan a la contemplación y la introspección, a la vez que promueven la curación personal y social. En el mural *Love Your Trails*, creado sobre un camino asfaltado, Paz trata el suelo como un lienzo y un medio para transformar el entorno urbano. Sobre esta intervención vemos reflejadas algunas ideas que compartía con nosotros Anaía Segal en su conferencia del veintisiete de septiembre de dos mil veintitrés, dentro de otro *Encuentro de Interacción Gráfica*, donde se planteó cómo nuestra percepción del espacio cambia cuando llegamos a un lugar nuevo. Según Segal, en el momento que llegamos a una ciudad o un espacio desconocido, primeramente levantamos la vista para analizar nuestro entorno y ubicarnos geográficamente. Una vez que nos familiarizamos con el lugar, solemos fijar nuestra atención en el suelo, ya que somos más conscientes del entorno. Paz de la Calzada utiliza esta observación para crear una intervención artística que desafía esta rutina. En *Love Your Trails*, la artista transforma el camino de cemento en un paisaje, invitando a reconsiderar su relación con el suelo sobre el que se camina.



Love Your Trails, Paz de la Calzada, 2022. Fuente: pazdelacalzada.com

Tras la intervención de Paz, el ciclo de conferencias continuó con la ponencia de Ampparito, titulada *Ganarse el sudor con el pan de la frente*. En esta presentación, el artista madrileño exploró el papel del color como elemento unificador en proyectos que, a primera vista, podrían parecer dispares. A través de ejemplos extraídos de su propia obra, Ampparito nos adentró en su proceso creativo, su contexto y el espacio donde se insertan sus piezas.

Conocido por su habilidad para subvertir objetos, significados y realidades, Ampparito genera lo que él mismo denomina "ejercicios poéticos de prueba-error", en los que busca con precisión ese punto de inflexión en el que algo es o deja de ser. Su trabajo se caracteriza por usar deliberadamente el absurdo y elementos cotidianos que, recontextualizados, adquieren nuevos significados. Conceptos como el agua

moja, la lluvia cae, el sol se mueve, o la paradoja de aplicar un máximo esfuerzo para obtener un resultado mínimo, se convierten en herramientas esenciales en su proceso creativo.

Sus murales, objetos e instalaciones transforman el entorno urbano y configuran lo que él describe como "performances inducidas". Situaciones que invitan al público a interactuar con la obra de manera no planificada, improvisada e imprevisible. El artista nos cuenta que prefiere trabajar en la calle, ya que considera que es el lugar más estimulante y donde la lectura artística se entrelaza con la cotidianidad, lo que permite a su obra existir entre muchas otras narrativas presentes en el espacio público. El artista, además, señala que la calle elimina los principales problemas que tiene el estudiante de Bellas Artes promedio: la difusión y el almacenaje de su trabajo.

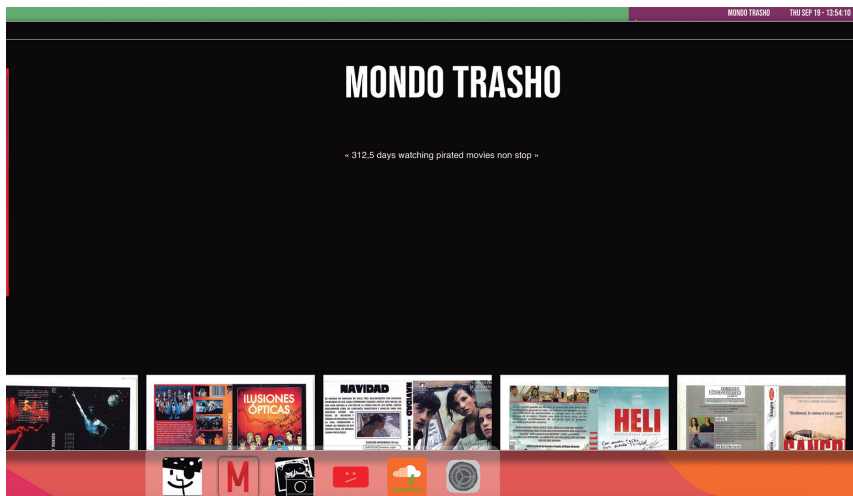


Amparito. "About Figure and Background", 2021.

Amparito nos replantea el problema del uso del espacio público, especialmente en relación con elementos nobles y protegidos de la ciudad, o desprovistos de vigilancia o cuidado público. En su serie "About Figure and Background", se enfoca en intervenir en estos espacios de la calle que ya están destinados a la exhibición artística. Utiliza globos de PVC como elementos repetitivos para llenar los espacios vacíos existentes entre las formas de las esculturas de la ciudad de Cáceres. Reflexiona aquí sobre la ocupación del espacio por objetos y símbolos, esculturas que, tras un proceso de asimilación e invisibilidad, se convierten en enormes bolardos. Ante estos ejercicios de fondo/figura, pone de nuevo la atención en estos viejos monumentos, haciendo una figura de un fondo, y viceversa.

Las ciudades están repletas de estas figuras encuestres de bronce que se han convertido en parte del paisaje público. Amparito se introduce en el espacio contorneado entre estas figuras y destaca sus volúmenes cerrados. A su vez, reinterpreta este vacío y lo llena de materia. El uso de estos balones de aire como elemento plástico y repetitivo destaca nuestro concepto del múltiple. El aire que ocupa el espacio se vuelve visible ante nuestros ojos y se multiplica frente a estos.

Para concluir las intervenciones individuales, Sabrina Fernández Casas presentó su ponencia titulada *Editorialidad expandida*. En esta exposición, la artista explicó las dinámicas de apropiación, transformación y multiplicación del contenido editorial facilitadas



Captura de pantalla de la web [mondotrasho.org](http://mondotrasho.org). Fuente: [mondotrasho.org](http://mondotrasho.org)

por la red. Sabrina, originaria de España y actualmente residente en Suiza, se formó en la Universidad de Vigo.

Desplegando su investigación artística de manera poética y subjetiva en diversos formatos, Sabrina siempre defiende una ecología del arte que opera sobre materiales ya existentes, pirateados o transformados. En dos mil quince, la autora cofundó el colectivo Macaco Press, un espacio que explora la intersección entre la autoedición y la *performance*. Dentro de este colectivo, se investiga cómo la producción editorial puede expandirse más allá de lo tradicional, integrando elementos performativos que desafían las convenciones del libro y la edición. Desde dos mil diecisiete, ha impulsado Mondo Trasho, una plataforma colaborativa dedicada a la visualización de material pirateado.

La obra de la artista se construye con una fuerte narrativa que aborda cuestiones migratorias y postindustriales, siempre desde una perspectiva crítica y comprometida. Su trabajo con la instalación le permite crear espacios inmer-

sivos sobre las complejidades del mundo actual, a la misma vez que sus proyectos editoriales y colaborativos amplían las fronteras de lo que podemos considerar arte y cultura en la era digital. La artista examina cómo la piratería, al forzar la conversión de lo privado en público, puede influir en la democratización del acceso al arte y a la cultura.

Mondo Trasho se presenta como un espacio para compartir y difundir material cultural que, de otro modo, estaría restringido o privatizado. Poniendo a disposición del público contenido que podría estar limitado por derechos de autor o acceso exclusivo, Sabrina construye un puente entre lo privado y lo público a la vez que destruye las barreras de acceso sobre el contenido cultural que instituciones y corporaciones ejercen. El espacio público digital se convierte en un campo de batalla para la democratización cultural. La piratería dentro de Mondo Trasho es un arma de resistencia contra esta privatización del contenido cultural que imponen las grandes plataformas. Sabrina, al apro-

vechar y difundir material pirateado, lucha por un modelo de acceso más inclusivo y equitativo.

Estos encuentros de interacción gráfica se desarrollaron de una manera abierta, desde el diálogo y la participación del público, pudiendo observar en ellos cómo los fenómenos expansivos en la pintura y la gráfica contemporánea están llevando a los artistas a crear más allá de los formatos y soportes tradicionales. Una expansión que, inevitablemente, incluye la integración del arte en el entorno urbano y público. El arte se expande y multiplica (mucho) más allá de las galerías y

espacios convencionales. Muta a una herramienta poderosa que interviene en nuestra calle, nuestra cotidianidad y nuestra habitabilidad.

A lo largo de esta publicación hemos comprobado que lo múltiple se expande a través de sus maneras, técnicas y formas para ocupar las redes, los centros artísticos, la academia, los museos, las pantallas o la calle. De lo único a lo dual, de lo dual a lo múltiple, de lo múltiple a lo complejo y, en el camino de vuelta, seguimos multiplicando en conexiones mutantes desde otros tejidos multidimensionales. Un arte múltiple que ocupa nuestro espacio.

## GRUPO DE INVESTIGACIÓN

Dx5 digital & graphic art\_research  
Facultad de Bellas Artes de Pontevedra  
Universidade de Vigo, España

Facultad de Bellas Artes  
Calle de la Maestranza, 2  
36002 Pontevedra, España  
grupodx5@gmail.com  
www.grupodx5.es

### Dirección

Ana Soler

### Línea de Investigación

Gráfica contemporánea y  
arte múltiple de campo expandido.

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

O múltiple que ocupa o espazo  
VIII FORO INTERNACIONAL  
DE CREACIÓN EN LA FRONTERA  
08/05/2024 – 30/06/2024  
Pontevedra, España

### Organización

Grupo dx5 Digital & Grapich Art Research

### Dirección y coordinación

Ana Soler

### Subdirección

Anne Heyvaert  
Vanessa Gallardo

### Financiación

#### Xunta de Galicia

Consellería de Cultura, Educación e  
Universidade  
Axudas do Programa de Consolidación e  
Estruturación de Unidades de Investigación  
Competitivas  
Modalidad: GRC Grupos de Referencia  
Competitiva

#### Universidad de Vigo

#### Vicerectorado de Investigación, Transferencia e Innovación

Ayudas a la investigación:  
Ayudas a la realización, comisariado y  
montaje de exposiciones artísticas  
Ayudas a visita de investigadores

#### Facultad de Bellas Artes

Decanato de la Facultad de BBAA  
Departamento de Dibujo  
Departamento de Pintura  
Vicerectorado de Campus de Pontevedra

#### Ayuntamiento de Pontevedra

Consejería de Cultura

### Colaboración

Carlos Rosón  
Fundación Rac  
Ayuntamiento de A Coruña  
Centro Torrente Ballester

### Gestión y coordinación

Vaciocero  
Grupo dx5

### Asistentes de gestión

Antía Iglesias  
Carlos Fer (Carlos Fernández)

### EXPOSICIÓN

#### Simbiosis

08/05/2024 – 30/06/2024

Pazo de la Cultura  
Ayuntamiento de Pontevedra

#### Artistas

Almudena Fernández  
Altea Grau  
Ana Soler  
Ángel Massip  
Anne Heyvaert  
Antía Iglesias  
Carlos Fer  
Elena Jiménez  
Esther Pizarro  
Inma Femenia  
Javier Pividal  
José Andrés  
Juan Moro  
Maider López  
Mario Santamarina  
Pablo Barreiro  
Patricia Gómez y María Jesús González  
Rita de Sousa Gaspar  
Rubén Tortosa  
Sara Coleman  
Soliman López  
Vanessa Gallardo  
Victor Solanas  
**Unidad didáctica**  
Alexandra Rodríguez Rey  
María Gar  
Basilisa Fiestras

### CICLO DE CONFERENCIAS

#### Sinerxias

9 -10 de mayo 2024  
Casa das Campás  
Vicerectorado del Campus de Pontevedra  
Universidad de Vigo  
Rúa Don Filiberto, 9. Pontevedra

#### Ponentes

José Ramón Alcalá  
José Gómez Isla  
Juan Lara  
Juan Martínez Moro  
Esther Pizarro  
Ruben Tortosa

### EXPOSICIÓN

#### Xerminal

09/05/2024 – 30/06/2024

Sala Universitaria *Profesor Manuel Moldes*  
Facultade de Belas Artes  
Rúa Maestranza, 2. Pontevedra

#### Artistas

Cristina Chiaroni  
Iago Fontoira  
Julio Catalán  
Manuel Balsas  
Raquel Álvarez  
Rebeca Lar

#### Asistentes de sala

Ruth Vidal  
Patricia Mon

### EXPOSICIÓN

#### Resonancias

09/05/2024 – 30/06/2024

Fundación Rac  
Rúa Sarmiento, 41. Pontevedra

#### Artistas

Antoni Muntadas  
Benjamín Torres  
Ignasi Aballí  
Isidro Blasco  
John Baldessari  
Jonathan Hernández  
Stephen Dean

#### Asistente de sala

Alba Pino

### ESPACIO PÚBLICO

#### Interferencias

09/05/2024 – 30/06/2024

#### Coordinación

Lucía Romaní

#### Artistas

Ampparito  
Ana Soler Baena  
Colectivo dx5  
Lucía Romaní  
Sabrina Fernández Casas  
Sara Piñeiro  
Susana Blasco

#### Asistentes

Isis Huerga  
Iraida López  
Noela Paz  
Alba Pino  
Héctor Pousa

## **PUBLICACIÓN**

El múltiple que ocupa el espacio

### **Editora de compilación**

Ana Soler

### **© De los textos**

Sus autores

### **© De las imágenes**

Sus autores

### **© De esta edición**

Sendemà Editorial, Valencia, 2025  
[www.sendemaeditorial.es](http://www.sendemaeditorial.es)

### **ISBN**

979-13-990580-0-0  
eBook, primera edición, junio de 2025

### **© Diseño y maquetación**

Sendemà Editorial

### **Edición no venal**

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por la ley, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático.

# Roboto

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

# Din Next

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

# Druk

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

# Gotham

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

////////////////////////////////////  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
\_1234567890

## \_DISEÑO

### LIBRO

Impresión\_Offset Cuatricromía  
Tirada limitada\_300 ejemplares  
Número de páginas\_304  
Tamaño del libro (cerrado)\_168mm x 240mm  
Tamaño del libro (abierto)\_336mm x 240mm

### CUBIERTA

Papel\_Print Speed 250g/m2. Antalis  
Encuadernación\_rústica cosida con hilo vegetal  
Solapas interiores  
Laminado mate

### INTERIOR

Papel\_Print Speed 135g/m2. Antalis  
Tintas\_Cuatricromía (CMYK)  
Tipografías\_

Roboto\_Light  
Roboto\_Light Italic  
DIN Next LT Pro\_Regular  
DIN Next LT Pro\_LightCondensed  
Druk\_Medium  
Gotham\_Black  
Gotham\_Medium  
Gotham\_Light

De acuerdo algunos principios básicos de diseño consciente, desde el grupo de investigación dx5, hemos querido otorgar a este libro distintos valores relacionados con la responsabilidad en la producción aplicando cierta coherencia entre contenido y continente. Se han tenido presentes criterios de economía de medios y sostenibilidad, los cuales han sido desarrollados en las distintas fases del proceso de elaboración del mismo: concepción, diseño y maquetación, composición e impresión.

El volumen está compuesto en total por 19 cuadernillos de 16 páginas.

Los textos, gráficos e imágenes del interior han sido impresos por la imprenta Atipik Fabrik que cuenta con certificado de Gestión de Color (ISO 12647), certificación en Cadena de Custodia de Productos Forestales, Forest Stewardship Council (FSC), lo que garantiza la procedencia sostenible de sus materiales, así como otros certificados de Calidad y Medio Ambiente que avalan su política medioambiental y gestión responsable de residuos.

### Nota sobre la edición

La presente publicación es una obra didáctica, de tirada reducida y con fines divulgativos.

