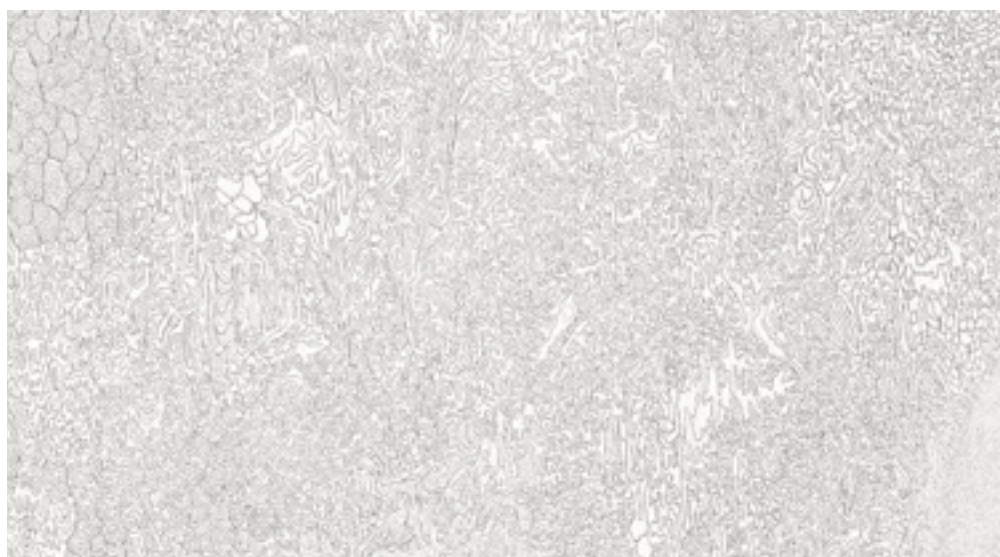




Universidad Complutense de Madrid  
Facultad de Bellas Artes  
Máster Universitario en Arte, Creación e Investigación

# TFM

Trabajo Fin de Máster



Título:

## MNEMOTÉCNICA

Autora: Ioanna Papageorgiou

Área temática: Arte-Creación-Producción.

Co-tutor: Víctor Zarza

Línea de Investigación: Estrategias pictóricas contemporáneas.

Grupo de Investigación: Derivas urbanas. Intervenciones artísticas en el territorio.  
Departamento de Pintura

Co-tutora: Selina Blasco.

Línea de Investigación: Arte/Artesanía/Producción.

Grupo de Investigación: Universidad + Museo.  
Departamento (Sección Historia del Arte).

Convocatoria: Septiembre 2011.



Universidad Complutense de Madrid  
Facultad de Bellas Artes  
Máster Universitario en Arte, Creación e Investigación

# TFM

Trabajo Fin de Máster

Título:

## MNEMOTÉCNICA

Autora: Ioanna Papageorgiou

Área temática: Arte-Creación-Producción.

Co-tutor: Víctor Zarza

Línea de Investigación: Estrategias pictóricas contemporáneas.

Grupo de Investigación: Derivas urbanas. Intervenciones artísticas en el territorio.  
Departamento de Pintura

Co-tutora: Selina Blasco.

Línea de Investigación: Arte/Artesanía/Producción.

Grupo de Investigación: Universidad + Museo.  
Departamento (Sección Historia del Arte).

Convocatoria: Septiembre 2011.

## ÍNDICE GENERAL

Prólogo.....	7
Introducción.....	12
Cuando dibujo.....	14
Vista táctil.....	34
La lentitud y la imagen digital.....	50
Conclusiones.....	60
Bibliografía.....	62
Catálogo de obras.....	64
Currículum vitae.....	79

Mi trabajo de fin de máster consiste en el análisis de los valores que se destacan en mi proceso creativo a través del dibujo acompañado con un diálogo con otros artistas cuyas reflexiones y procedimientos son similares. Los valores destacados de este trabajo teórico son la performatividad a la hora de dibujar y la lentitud que requiere el proceso de la materialización. La vista táctil es muy importante para la percepción puesto que las obras dejan una impresión sutil y borrosa induciendo al espectador a tocarlas para sentir la sustancia que las generó. Por supuesto, el elemento del detalle se convierte en eje sustancial, imponiendo sus propias reglas sobre la distancia a la que la obra tiene que ser vista, provocando al espectador a acercarse y alejarse una y otra vez. Por último, consiste en la aproximación del contexto de la era de la cultura digital ya que mi obra reciente supone una exploración en torno a los límites en los que se encuentra el dibujo contemporáneo y sus variaciones por diversos medios y dispositivos.

**Palabras clave:** Performatividad, Detalle, Tactilidad, Acercamiento, Lentitud, Digitalización.

My work consists in the analysis of the values outlined in my creative process through drawing accompanied by a dialogue with other artists whose ideas and procedures are similar. The outstanding values of this theoretical work are the performativity when it comes to drawing and the slow process that requires its materialization. Touch sight is very important for the perception since the works leave a subtly and blurred impression inducing this way the viewer to touch and find out the substance that generated them. Of course the element of detail becomes substantial axis, imposing its own rules on the distance at which the work must be seen, causing the viewer to zoom in and out again and again. Finally, it consists in the approach of the context of the era of digital culture since my recent work is an exploration around the boundaries of contemporary drawing and its variations by other means and devices.

**Key Words:** Performativity, Detail, Tactility, Zoom, Slowness, Digitization.

A Evi, Yorgos, Cristian y Manos.

Él recuerda esa época pasada.

Como si mirase a través de un cristal cubierto de polvo,  
el pasado es algo que puede ver, pero no tocar.

Y todo cuanto ve está borroso y confuso.

Deseando amar, Wong Kar Wai, 2000

## PRÓLOGO

Mi proyecto final de máster consiste en el análisis de una serie de trabajos que llevo realizando desde el año 2008. A través de dibujos de gran formato realizados con el medio de expresión más sencillo: el lápiz, se introduce el espectador en un juego que aborda la experiencia de la aproximación como un desafío de su actividad visual y corporal.

Desde lejos, una superficie gris, una imagen sutil donde la línea en suspensión induce una lectura homogénea de la totalidad de la pieza. Acercándose, el espectador descubre su contenido, un cúmulo de rasgos, un delirio de detalles que en su conjunto forman la imagen, mostrándonos así su propia fragilidad, la manera en que se construye, su forma de ser. Enfocando la línea como rastro o huella nos enfrentamos a la obra como el registro de una performatividad, como testimonio de los movimientos (a veces espontáneos y a veces controlados) del cuerpo en acción.

Todo está sujeto a la aventura evolutiva de la línea, su condensación y dispersión como generador de ritmos continuos y abstracciones. Se trata de una experiencia cuyo resultado final se erige como la captura de un tiempo invertido. Con respecto a la necesidad de construir rastros y dejar huellas prolongadas en el tiempo, Georges Didi-Huberman reflexiona acerca de la experiencia ontológica y su relación con lo anacrónico:

*“La imagen creada por el artista es algo completamente diferente a un simple corte practicado en el mundo de los aspectos visibles. Es una huella, un surco, un coletazo visual del tiempo que ella quiso tocar, aunque también de aquellos tiempos suplementarios –fatalmente anacrónicos, heterogéneos- que ella no puede, en tanto que arte de la memoria, dejar de aglutinar. Es la ceniza mezclada, más o menos cálida, de una multitud de hogueras. Pues en ese sentido la imagen quema”<sup>1</sup>.*

---

1 DIDI HUBERMAN, Georges: **La emoción no dice yo, diez fragmentos sobre la libertad estética**, en **La política de las imágenes** de Alfredo Jaar; Santiago de Chile, Metales pesados; p. 51

Personalmente disfruto a la hora de dibujar, con la performatividad y la deriva que conlleva este acto dentro de mi proceso creativo, con la experiencia táctil de los materiales y sobre todo, con la intención de enseñar al otro, al espectador, esa experiencia exprimida. Éste goce sensorial en el devenir de la manipulación y la experimentación con la materia, Perejaume lo enfoca como erotismo:

*“En la experiencia de la pintura hay una emotividad, una erótica de los colores, de las pastas etc., ésta intenta suplir la experiencia. No tienes la experiencia real del paisaje que pintas pero en cambio tienes la experiencia, táctil, sensual, de la pintura. La pintura tiene algo de erotismo absoluto, de piel... Incluso yo veo toda la pintura del XIX como una especie de muda de piel que hace el planeta. Es como si el planeta hubiera querido cambiar de piel y todos los pintores se hubieran puesto a pintar sobre el lienzo como peones del territorio, y seguramente si pusiéramos todos estos lienzos juntos cubriríamos el planeta. La pintura tiene algo de piel (...) Lo que veo en generaciones más jóvenes, lo que veo más difícil de recuperar, es la erótica de la pintura, esto de las pastas, los raspados, no sé si se ha perdido la erótica ocular o es que ha cambiado. El brillo, las pantallas, eso es otro tipo de erótica, pero ver un trazo de lápiz, una pincelada al fondo, todo esto... Matisse! Esa cosa de Matisse tan esencial, que o es pintura o no es nada, no se ha perdido pero está en reserva”<sup>2</sup>*

Esta imagen gris y lejana, que requiere de tanto tiempo y disciplina para construirla, te obliga a desarrollar un proceso muy lento. Una lentitud que te permite reflexionar mientras estas haciendo la obra, darte cuenta de los límites de tu cuerpo en las posturas necesarias para alcanzar el trazo. Esa lentitud parece contradictoria en relación con nuestra sociedad hoy en día que todo esta acelerado, prediseñado y carece de presente. Este acto lento y paradójico que estoy empleando me recuerda que alrededor de la primera mitad del siglo XIX algunos, que querían llamar la atención o más

---

2 Perejaume, *El mundo como sala de exposiciones*, Revista Exit Express, No especial quinto aniversario, febrero 2009 p. 106

bien burlarse de los transeúntes, paseaban acompañados de una tortuga como animal doméstico por las calles más comerciales de Paris. Al lado de los brillantes escaparates de las tiendas que exponían lo más novedoso la tortuga ilustraba una relación totalmente diferente con el flujo de tiempo.



Evgen Bavcar, *Desnudo con manos*, 1992

Nuestra cultura es visual, nuestro sistema de conocimiento está basado en la imagen. Estamos construyendo imágenes para asegurar lo que vemos pero eso roza con la realidad. Estamos acostumbrados a percibir información a través del sentido de la vista y no poner en función los otros sentidos como el olfato, el tacto, etc. Las imágenes que estoy realizando a causa de su modo gestual empiezan a adquirir tactilidad activando así más sentidos en el espectador. Cuando algo esta hecho a mano, en seguida suscita en el otro, en el espectador, la necesidad de tocarlo, activando en él una mirada táctil, vibrátil. Verlo – sentirlo de otra manera: en este momento la vista está ya en las yemas de los dedos, la vista se traslada a los dedos. Lo quiere tocar para mirarlo, reafirmarlo como Santo Tomas quería tocar las heridas de Jesucristo para creer que fue crucificado. Según Evgen Bavcar, fotógrafo esloveno y completamente ciego: *“La imagen no es algo necesariamente visual, cuando un ciego dice que imagina, significa con ello que también tiene una representación interna de realidades externas que su cuerpo también media entre el y el mundo”*.<sup>3</sup>

---

3 Evgen Bavcar, <http://www.radiomontaje.com.ar/fotografos/evgenbavcar.htm> (1/06/2011).

En la mayoría de mis obras se representan paisajes y animales de todo tipo, aunque existe un claro y especial interés por el dinosaurio, criatura del pasado, animal ligada a la infancia del que, aunque tenemos conocimiento, nunca hemos visto con nuestros propios ojos. Hemos construido una gramática para distinguir las cosas y son convenciones que nos permiten comunicar, hablar sobre la representación mental que hemos construido a partir de una imagen visual. En el caso del paisaje se puede establecer una relación más cercana con la propia experiencia mientras que en el caso del dinosaurio las cosas se complican, considerando que toda la información visual que tenemos de la criatura procede de la representación. Tenemos la representación digital de los dinosaurios en las pantallas, peluches, simulaciones en los parques de atracciones, etc.

Según Joan Copjec es la semiótica la que carga con sentido la visión y no la óptica<sup>4</sup>. Nuestra mirada es fragmentada y solo el significante puede hacer posible la visión. El dibujo, la pintura o cualquier otra estrategia empleada para construir imágenes hacen referencia a otros significantes en vez de referirse directamente a un. En consecuencia, eso pone en duda la veracidad de la visión y nos alarma sobre la ambigüedad y las trampas de las apariencias.

Ya estamos enterados que todo es un simulacro, o más bien citando a Baudrillard, una simulación de la simulación<sup>5</sup>. La realidad es un espejismo, existe una distancia enorme entre la naturaleza y lo que vivimos. Nos hemos alejado completamente de la naturaleza y lo único que nos queda es reproducirla y reconstruirla. Al respecto, Rosa Olivares opina:

*“Como todo lo perdido, la naturaleza se fija en nuestro inconsciente más profundo, y ese inconsciente hace que nos compremos una camisa de flores, un vestido que parece un jardín, hace que llenemos la casa con jarrones de flores, que guardemos flores secas entre las páginas de un libro...Porque,*

---

4 JAY, Martin: ***Ojos Abatidos, La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*** Madrid, Akal estudios visuales, 2007, p. 280

5 BAUDRILLARD, Jean: ***Cultura y simulacro*** ; Barcelona, Kairos, 2007

*no sabría explicar el porqué, asociamos la naturaleza con el amor perdido, con la juventud que se fue, con una infancia alegre, con un fin de semana divertido, con unas vacaciones exóticas, con lo sano y la tristeza, en fin, que es como una sombra que nos envuelve, y cuando estamos alegres pensamos en un amanecer, y cuando tristes en un campo desolado, el inicio del amor es la primavera con unas flores que se abren, la vejez, el invierno con la nieve en las montañas. Y sobre todo, ya que seguimos este camino, la naturaleza y la cursilería van juntas de la mano por caminos de flores de plástico y verde eléctrico. Ese paisaje artificial y a veces imposible nos rodea constantemente, de tal forma que a veces de tan presente se nos hace invisible".<sup>6</sup>*

Como he mencionado anteriormente, el trabajo que estoy presentando se desarrolla desde el 2008. En sus primeros momentos, las obras se realizaron con lápiz sobre lienzos de gran formato, lo que permite la utilización de todo el cuerpo en la interacción con las piezas. Ahora estos lienzos me sirven como una matriz. Estoy escaneando las obras originales para después imprimirlas con un plotter y quedarme con sus reproducciones digitales sobre papel. Ya no hay imagen que no es digitalizada. No hay imágenes pictóricas con el sentido analógico, todo esta tomado de la digitalización, toda obra de arte se encuentra convertida en código digital en páginas web, en blogs etc. Nuestro sistema funciona así, nuestra memoria es digital y ya no hay forma de borrarla de nuestra mente. Siempre cada imagen para que se determine como tal, tiene que tener un cuerpo. Antes la imagen estaba encadenada a su corporeidad pero ahora puesto que somos conscientes de la libre circulación de imágenes intangibles en la red y su posible somatización, se me ofrece la posibilidad de manipular nuevos medios de producción.

---

6 OLIVARES, Rosa. *Paraísos artificiales* Revista Exit, No 41, feb-marzo 2011 p.8

## INTRODUCCIÓN

Los objetivos de este trabajo teórico están vinculados con las obras realizadas (la parte práctica de este proyecto) y tienen que ser vistos y entendidos dentro del contexto que dichas obras generan. Por supuesto, la reflexión acerca de estas obras conduce casi inevitablemente como si fuera un acto reflexivo, a la ampliación del margen de investigación como por ejemplo la situación socio político cultural dentro de la cual sucede la realización de las obras (hay que tener en cuenta que todo arte es político). Así se puede dar al espectador y en este caso al lector, una gramática adicional para la “decodificación” de los trabajos que se presentan aquí.

El primer objetivo de esta memoria es el análisis de una serie de obras que la acompañan, así como del proceso que condujo a ellas. Se trata de explicar qué es lo que sucede cuando dibujo, cuáles son los valores que se destacan en mi proceso creativo y otros que inevitablemente se interponen como mediadores, así como los elementos principales que conducen a la materialización de la obra.

Así se forma el segundo objetivo que tiene que ver con el análisis de reflexiones y procedimientos similares con otros artistas o más bien con otras prácticas artísticas. Se trata del resultado de una investigación intensa y el hallazgo de lugares comunes que se comparten con otros artistas. La reflexión acerca de la vista y sus “cómplices” –esos serían la visión y lo ya visto- y más allá, la búsqueda para lo que se denomina como “vista táctil”, es el tercer objetivo de esta memoria. Así, se me ofrece la oportunidad de investigar y hablar sobre la noción de la vista, del acto de ver y mirar, la manera con la cual se logra la percepción de todo lo representado a través de ella y, claro, los métodos con los cuales se incorpora y se exterioriza esta reflexión en mi trabajo práctico. Por demás, se hacen unas referencias a otros trabajos del ámbito artístico que también abordan cuestiones similares.

Por último, lo que sería el cuarto objetivo, viene la aproximación del contexto de la era de la cultura digital y sus afectos en conceptos fundamentales como el de la percepción y la re-presentación. Así mismo, se pretende investigar los límites en los que se encuentra actualmente el dibujo

contemporáneo y sus variaciones por diversos medios y dispositivos. Las líneas de investigación que se han seguido para abarcar el estudio de éste trabajo teórico están vinculadas con los temas que figuran justo arriba aunque sí siguen abiertas y establecen una suerte de diálogo entre sí. Una línea principal de investigación ha sido la de la producción de obras con múltiples niveles de lectura, un ámbito muy amplio que incluye desde el dibujo contemporáneo y sus avatares hasta la instalación, el cine, la fotografía y artes performativos.

Todo el recorrido que he seguido, inevitablemente me hizo investigar tanto la situación socio-cultural actual como la era del capitalismo cultural electrónico la cual hace que las prácticas artísticas que se desarrollen dentro de ella, que redefinen su naturaleza y que obtengan nuevas posibilidades de presentación.

## CUANDO DIBUJO

La parte más destacada de mi obra es su proceso de materialización. Mi intención a través de la práctica del dibujo es tener una experiencia corporal, hay una performatividad a la hora del dibujar que me resulta muy atractiva. Durante el proceso se hace consciente el cuerpo y sus limitaciones: observar hasta donde pueden llegar las manos, sentir el propio cuerpo mediante las posiciones que tiene que adoptar para conseguir los trazos. Utilizo el lápiz como una extensión de mi cuerpo, una prolongación de mi mano para conseguir la realización del dibujo. Es el medio necesario para registrar el movimiento.

El hecho de que necesite incorporarme en el dibujo me lleva a elegir un tamaño grande para las obras. Suelo clavar el lienzo en una pared porque por un lado, necesito una superficie rígida detrás que pueda aguantar la presión de los movimientos y por otro lado, porque necesito estar de pie cuando dibujo. En esta posición adquiero mayores posibilidades de movimiento de los que conseguiría sentada, de pie se involucra todo el cuerpo: la cabeza, el hombro, la espalda, el vientre, el ombligo, las piernas; en este sentido mi trabajo tiene un aspecto caligráfico, a los orientales les enseñan desde pequeños a manejar la técnica de la caligrafía y posteriormente aprenden a querer-amar el pincel. Les enseñan a ver el mundo de una manera diferente, una manera en la que el sujeto esta consiente y armonizado con su cuerpo. Por ende considero que los dibujos son el resultado final de un proceso corporal, el registro de una danza. El espectador se encuentra con un mapa de gestos que ponen en evidencia la existencia de un sujeto, es decir, cuando ve de cerca las formas puede imaginar un cuerpo en acción.

Considerando el cuerpo como instrumento principal de dibujo, hay una serie de obras que tienen que ser mencionadas. La obra *A line made by walking* (1967) de Richard Long se realizó a lo largo del viaje desde la escuela St. Martins hasta su hogar en Bristol. Durante el camino se detuvo en el campo de Wiltshire y empezó a caminar hacia atrás y hacia adelante hasta que se marcara en el césped la línea provocada por su propio recorrido. Con esta pieza Long refleja la preexistencia corporal del artista y

su interés por la experiencia performativa considerando los movimientos del cuerpo como un dibujo de líneas invisibles en el espacio. Aunque la obra de Long no utiliza un marcador como en mi caso, se hace evidente un interés hacia la experiencia corporal.



Richard Long,  
*A line made by walking*, 1967



Carolee Schneemann,  
*Up to and including her limits*. 1973-1976

En la performance de Carolee Schneemann *Up to and Including her limits* (1973-1976), la artista desnuda permanece suspendida de un arnés mientras traduce en un dibujo los estados mentales y corporales que experimenta durante la acción. Schneemann se considera una pintora que ha abandonado el lienzo para centrarse en el tiempo y el espacio y enfocando el trazo-pincelada como un suceso en el tiempo evoca el lenguaje del expresionismo abstracto gracias a la densa red de movimientos generados. Sin embargo, su presencia como metáfora de un cuerpo femenino es el detonante de la intensidad de la pieza. Independientemente de la dimensión feminista de la obra me interesa que a través del proceso corporal, se genere una consciencia del propio cuerpo y sus límites.

Tony Orrico, bailarín y performer, usa su cuerpo como herramienta para construir dibujos de gran formato creando complejos patrones alrededor de su cuerpo. En su obra *8 circles* (2009), Orrico dibuja tumbado boca abajo,

con las piernas se ayuda para desplazarse, de derecha a izquierda, en sentido contrario a las agujas del reloj y tomando el ritmo de su respiración como



Tony Orrico, *8 circles*, 2009

guía para el desarrollo de la pieza. Con una barra de grafito en cada mano genera las huellas que a posteriori configuran ocho círculos concéntricos que forman otro círculo mayor. En la ejecución de la performance se observa al artista sometido a su voluntad de crear. Sometido a ese plan previamente calculado que le convierte en una máquina que paradójicamente evidencia su condición humana

*“ ...tiene que ver con la resistencia y con la poética de la voluntad, la voluntad de seguir haciendo; tiene que ver con el desafío al sentido y tiene que ver con ese plus de humanidad que nace paradójicamente de lo más maquinal, de ese cuerpo (respiración, cansancio, voluntad, ser) que comienza a escapar de la cuadrícula a medida que funciona el plan (el plan que va a dar lugar a la obra) sin dejar de cumplirlo meticulosamente con cada movimiento, con cada respiración. Hay algo tremendamente humano en esa extraña ejecución de lo mismo que nos remite a lo oscuro de la vida, a ese repertorio*

*inconsciente de gestos, recorridos y movimientos ejecutados cada día como forma de sobrevivencia.*<sup>7</sup>

El proceso de la realización de las obras es muy lento, puedo estar trabajando en un mismo dibujo durante mucho tiempo, luego lo repaso una y otra vez para remarcar las formas. En consecuencia se notan todos los sutiles movimientos de mi mano cuando tiembla porque estoy cansada o adopto una postura incómoda, reflejando así el estado de mi cuerpo durante la ejecución. Al principio marco el contorno de las figuras de los animales y luego empiezo a experimentar con las formas, a partir de la primera puedo seguir realizando las siguientes, una me lleva a la otra. No tengo claro el aspecto final desde el comienzo, dejo deslizar mi mano sobre el lienzo y disfruto con el movimiento que sucede, me dejo llevar por el sistema que se manifiesta, una suerte de lógica interna. Hay un momento que el propio dibujo, las formas, me enseña su modo de realización. Devendra Banhart, músico y dibujante, hablando sobre su obra gráfica afirma: *“Unos aparecen completamente formados antes que les ejecutara. Son siempre caras. Es como su espíritu aparece a mi con personalidad y caracteres. Otros son más orgánicos, les dibujo como crece una planta, como si tuvieran raíces, troncos y hojas.”*<sup>8</sup>

A lo largo de la búsqueda la ejecución a veces es fluida y sometida por la ruta que me piden las formas y a veces no. Aprovechando una de las ventajas de la técnica del dibujo, la facilidad que te da el medio para corregir, puedo redefinir algunos aspectos que me resultan incontrolables. Dibujando, en primer lugar tienes que estar dispuesto a cometer errores y aprender a través de ellos, en segundo lugar saber cuando tomar distancia del trabajo. Saber donde los gestos de la mano tienen que parar y empezar de nuevo. *“De la misma manera, desde el punto de vista mental, necesitamos aprender a tomar distancia de un problema, a soltarlo, en general por un tiempo para*

---

7 Tony Orrico, <http://www.tonyorrigo.com/Publications.html> (20-07-2011).

8 ***Vitamin D new perspectives in drawing***; Nueva York, Phaidon, 2005; p.26

*apreciar mejor de qué se trata y volver luego a cogerlo con una nueva actitud.*<sup>9</sup>

La creencia en la corrección técnica y su búsqueda crean la expresión. A través de la repetición la práctica se convierte en una narración llena de un ritmo continuo. El ritmo entre la manos y los ojos es la cosa sustancial que convierte la rutina de la repetición en un estado emocional, en el trabajo manual se involucra todo el cuerpo pero lo decisivo es la relación entre la mano y el ojo. Estos dos órganos trabajan coordinadamente y de manera sostenible. El dibujante en su estado de concentración se está involucrado emocionalmente o intelectualmente a través de la coordinación de mano, ojo y cerebro. El filósofo Maurice Merleau Ponty utiliza la expresión ser como “cosa”, en el momento en que el artesano (en este caso el dibujante) está absorto en su obra ya no es consciente de su yo corporal y se convierte en “la cosa” que está trabajando<sup>10</sup>. En este punto el artista tiene que ser capaz de dejar de ser “cosa” y anticipar las formas que van construyendo la obra, tiene que estar atento a cambiar su estado del yo en las próximas formas de vida de las formas. Los movimientos de la mano del artista se convierten en parte del acto de mirar hacia adelante mientras el ojo vigila la mano y crea el ritmo interno que se refleja en la obra final.

En este punto, merece la pena mencionar el trabajo de Juan Carlos Bracho, cuyo proceso implica el desarrollo temporal y pragmático del dibujo - elementos que se revelan directamente- mientras trata de establecer una suerte de relación entre la experiencia y la mirada. En obras como *El amor nos separará de nuevo* (2003) o *Felix y su amiga F* (2006) expresa, como él mismo afirma, su planteamiento por *lo actitudinal y lo temporal abarcando así lo procesual, declarando la necesidad de sentirse parte sustancial de aquello que nos rodea.*<sup>11</sup>

---

9 SENNETT, Richard: *El artesano*; Barcelona, Anagrama, 2009; p. 188

10 SENNETT, R. Op. Cit. p. 215

11 BRACHO, Juan Carlos: *El dibujo como experiencia 2003-2006*; Sevilla, Consejería de la cultura, 2006; p. 5

Al igual que el proceso (con)seguido de mis obras, Bracho aborda diferentes vías en las que se bifurca el trabajo y según las cuales los paisajes presentados consiguen un sentido simbólico y metafórico del espacio. Se trata del acto repetitivo de dibujar, centímetro a centímetro, lo cual aporta al dibujo una característica de cartografía, la repetición de pequeños gestos casi obsesivos que poco a poco se transforman en una imagen que se



Juan Carlos Bracho, *We all feel better in the dark*, 2008

expande al igual que la mirada que la observa bajo *la lectura de un seísmo de proporciones gigantescas*, como diría Bracho.<sup>12</sup>

En su serie de dibujos *We all feel better in the dark*, (2008) Bracho *retoma el dibujo como cartografía, herramienta de conocimiento y metáfora visual de un espacio (y un tiempo) que se cuestiona y se ocupa*. Al igual que en sus trabajos anteriores,

---

12 BRACHO, Juan Carlos: *El dibujo como experiencia 2003-2006*; Sevilla, Consejería de la cultura, 2006; p. 6

*(...) el punto de partida es un gesto monótono que se repite sin cesar. En este caso, miles de trazos que desde el gris más suave al negro más intenso crecen hasta ocuparlo y atraparlo todo. Un proceso metódico y repetitivo en el que, sin embargo, el azar vuelve a estar presente en los cambios de dirección e intensidad que experimenta el propio dibujo, que a veces parece perderse, hundirse, para de nuevo volver a emerger. Una serie de giros inconscientes que al intentar corregir una y otra vez y volver a la dirección inicial trazan un vaivén de miles de rayas en las que el dibujo y su significado se mueven sin cesar, describiendo grandes paisajes y pequeñas historias. Un dibujo que al mismo tiempo que marca el espacio —como un diario que revela lo que oculta la propia pared señalando cualquier accidente producido en ella, su existencia material con sus imperfecciones incluidas— nos obliga a reparar en las huellas del tiempo, la naturaleza del paisaje y el sentido de lo que observamos.<sup>13</sup>*

Tengo una necesidad, casi manía, de llenar meticulosamente con formas pequeñas todo el lienzo. Una necesidad que a lo mejor insinúa un horror vacui, un miedo frente a la tela blanca que me conlleva a llenarla hasta su último trozo como remedio. El horror vacui se observa en la decoración islámica y el barroco, se caracteriza por sus elementos ornamentales y decorativos que tienden a ocupar toda la superficie. Mi obra tiene un aspecto similar con respecto a la tentación de llenar todo el espacio, sin embargo, las formas resultantes derivan de un proceso consciente e inconsciente que no obedecen un esquema preestablecido, en lo decorativo hay un elemento principal que se repite constantemente mientras que en mi obra las formas anteriores condicionan las siguientes de manera que el resultado se asemeja a una imagen topográfica. Es como si fragmentase en pequeñas formas un todo mayor.

---

13 Artistas seleccionados del premio internacional de pintura de Guasch Coranty, <http://www.guaschcoranty.com/08PinterEsp.htm> (03-09-2010).

Utilizando como ejemplo las formas orgánicas de tamaño casi microscópico -realizadas con modo obsesivo- del artista Daniel Zeller, la articulación de la obra se genera a través de la repetición de formas inspiradas en la fotografía aérea, la topografía, la anatomía o los fractales. Zeller empieza con una forma que a veces puede ser azarosa y se deja llevar por los accidentes que suceden, algo que recuerda el dibujo automático utilizado por los surrealistas, de esta manera cada forma que realiza le enseña la siguiente. El dice: *“Dibujar es una compulsión, me absorbe. Realmente es como una meditación. Me gusta pensar que estoy trabajando en el mismo dibujo una y otra vez. Hay algo tan puro en ello”*.<sup>14</sup>



Dean Huges, *Staples pushed up through paper*, 2002



Daniel Zeller, , *Sporadic Encumbrance*, 2003

Así mismo y con un modo inconvencional de trabajar con lápiz y papel, la obra de Dean Hughes, se centra en la obsesión de llenar una superficie que en la mayoría de los casos son bolsas de papel haciendo referencia así a un elemento comercial. Sus formas son muy concretas, suelen ser pequeños triángulos o cuadros que los repite hasta que se llene todo el espacio de la obra.

Por un lado, utilizo el dibujo como la estrategia más sencilla e inmediata para construir imágenes, su “economía” me resulta fascinante: con

---

14 *Vitamin D new perspectives in drawing*; Nueva York, Phaidon, 2005; p.332

un lápiz y una superficie cualquiera tengo la posibilidad de crear. Es inmediato en el sentido en que hay una relación directa entre pensamiento y ejecución, mi cuerpo y la tela, considerada como un espacio dispuesto para ser experimentado inmediatamente a través de la acción de dibujar. Un lugar donde puedo hacer mi propio recorrido a través de huellas hasta llegar a una imagen deseada, una *Ítaca* como diría Juan Gomez Molina.<sup>15</sup> Dibujar es una actividad perpetua que a lo largo de su recorrido te ofrece múltiples caminos para elegir, cada camino se hace evidente e inmediato porque hace visible ese recorrido: enseña la mano del artista en cada momento a lo largo de la realización del dibujo.

Siento una cierta comodidad hacia el dibujo pero no como dibujante sino como ser humano. Sibyl Moholy-Nagy en la introducción del libro "*Pedagogical Sketchbook*" de Paul Klee menciona que el ser humano primero aprendió a pintar y bailar y luego a escribir y construir, somos herederos de los sentidos de las formas y los tonos, son contenidos primarios a cualquier individuo.<sup>16</sup> El dibujo siempre nos acompañó a lo largo de nuestra vida. Todos, desde nuestra infancia hemos utilizado el dibujo para reflejar nuestros sueños y fantasías hasta la madurez. Asimismo, el dibujo tiene una capacidad de expresar lo inefable, cuando falla el lenguaje verbal todos recurrimos al dibujo designándolo como un lenguaje universal. Louise Bourgeois realizó dibujos para eliminar lo impronunciable. Ella tiene en su propiedad tres tipos de diario: el escrito, con el que expresa sus ideas a través la escritura, el hablado, un diario oral que consigue a través de una grabadora, y por último el dibujado que, según ella, resulta el más fiable<sup>17</sup>.

Por otro lado, dibujar es sentir. Dibujando dejamos marcas, pistas que hacen visible un cuerpo vivo. Nos hacemos presentes en una sociedad en la que el tiempo se nos escapa. Confirmar que el cuerpo que habitamos deja rastros, ecos de nuestra existencia. A través de ellas comprobamos nuestra

---

15 GÓMEZ MOLINA, Juan José: *El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX*; Madrid, Catedra, 2001; p. 36

16 KLEE, Paul: *Pedagogical sketchbook*; Nueva York, Praeger, 1960; p. 7

17 Catalogo: *Arte termita contra elefante blanco, comportamientos actuales del dibujo*; Madrid, Fundación Ico, 2004; p. 25

presencia, a través del dibujo podemos entender nuestra posición en el mundo, establecemos nuestra relación definitiva con las cosas, con el mundo exterior. De este modo me hago consciente de mi entidad corpórea, a través de la lentitud que caracteriza el proceso, esta entidad se acentúa, se hace más consciente.

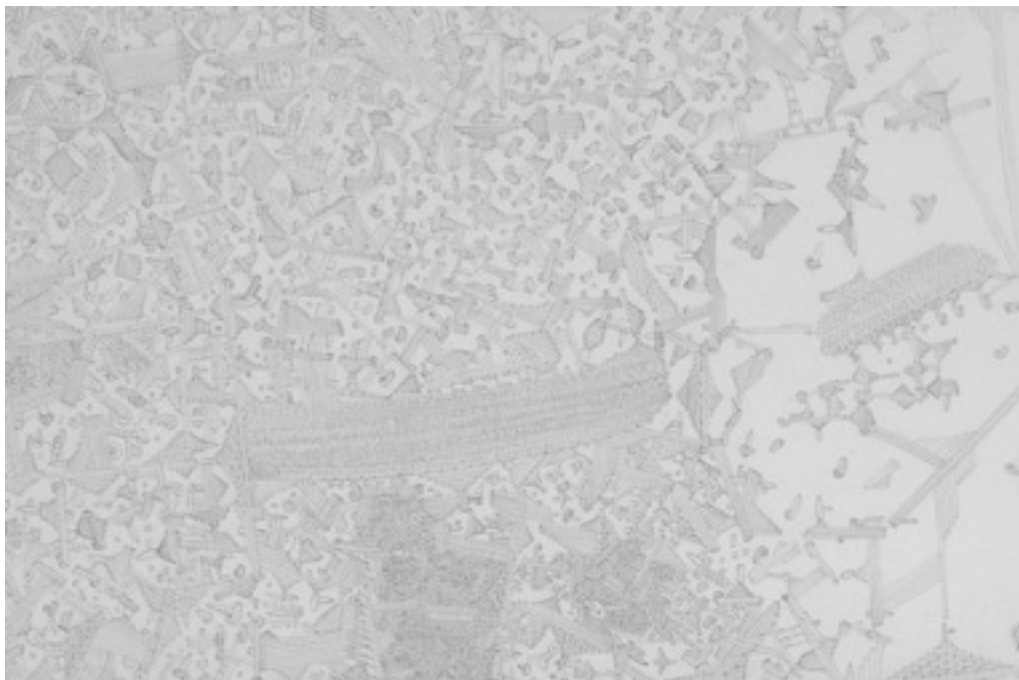
Utilizando el lápiz, el resultado final de la obra es una imagen gris. Una imagen que pide el acercamiento del espectador no sólo para atrapar su vista sino para detener su mirada, hacerle parar por un rato y reflexionar sobre el acto de ver. Acto que se nos ha limitado por causa de los nuevos ritmos de nuestra sociedad. Un tejido de rastros que está dispuesto para ser fragmentado o reconstruido por el ojo indiscreto, de modo que el espectador entra en un juego de posicionamientos y apariencias. Por un lado se hace consciente de las dos condiciones de ver: desde lejos y desde cerca y por otro lado tiene que elegir entre ver y mirar. El acto de ver se aplica desde lejos, cuando no hay ninguna implicación, y el acto de ver se aplica con el acercamiento, cuando el espectador se involucra en el contenido de la obra. Michael Newman declara: *“En el dibujo, cada rasgo reactiva un deseo y una pérdida. Su modo peculiar de ser se encuentra entre la retirada de la traza de la marca y la presencia de la idea que prefigura.”*<sup>18</sup> El espectador pierde la inocencia de su mirada y toma consciencia sobre la paradoja del detalle: algo que trabaja desde y contra la imagen, es decir, desde lejos la conforma y desde cerca atenta contra su integridad. El uso del detalle y el trabajo minucioso que se observa en mi obra y que requiere el acercamiento del espectador se puede observar en el trabajo de otros artistas como él de Frances Richardson y Marco Maggi.

Frances Richardson hace un trabajo meticuloso con lápiz sobre papel, sus obras son tan sutiles que no se pueden reproducir. Utiliza el punto, considerado como el gesto más simple, como elemento principal para la realización de la imagen. Utiliza varios tipos de lápices para conseguir un panorama de escalas de color gris, desde los más claros hasta los más oscuros. Desde lejos se puede observar una simetría del sombreado donde la mayoría de las veces los tonos más claros están en el centro de la imagen

---

18 *Vitamin D new perspectives in drawing*; Nueva York, Phaidon, 2005; p.7

con tal manera que parece que la luz emerge desde dentro, desde la propia imagen, hacia fuera. Un acercamiento que tiene su origen en la aparición de las pantallas de ordenador en las que la luz emerge desde dentro hacia fuera. Al acercarse a las obras, el espectador puede ver varios movimientos de los puntos que en su conjunto forman espirales y formas orgánicas que contrastan con la rigidez que encontramos cuando miramos la obra desde lejos. Es una obra que se basa en la mirada que tiene que seguir el ritmo de las formas hasta que se adapta a la armonía de sus coreografías.<sup>19</sup>



Marco Maggi, *One title, nine tiles*, 2008



Frances Richardson, *010307* (detalle y obra), 2007



---

19 *Vitamin D new perspectives in drawing*; Nueva York, Phaidon, 2005; p. 128

El artista Marco Maggi, hablando de su obra, declara: *El papel es mi propósito. El tiempo, más la atención, es mi medio preferido.*<sup>20</sup> Él hace desde instalaciones de gran formato hasta dibujos de formato pequeño. A pesar el medio que utiliza, su trabajo se enfoca en la acumulación de rastros hechos por azar que se articulan con un modo auto-generativo: elementos de la micro y macro vista, como estructuras celulares y mapas de calles urbanas; una mezcla de elementos de la naturaleza con elementos tecnológicos de nuestra vida diaria.

En mi obra parto de motivos figurativos como base para la expansión de la línea, en este sentido podemos decir que los primeros pasos del proceso son conscientes, es decir, se define el contorno del elemento figurativo que condicionará el resto del trabajo. A través de un juego de ritmos y jerarquías sutiles se provoca una ambigüedad entre figura y fondo. La diferencia de los ritmos utilizados en la figura y en el fondo, la manera sutil que se emplea en el contorno que comparten y el hecho de que todas las formas sean variaciones de un elemento común (la línea) causan la confusión y difusión de las fronteras. El resultado se asemeja a un tejido que permite un “entrever”.

La artista Sandra Cinto trabaja con instalaciones, pintura, escultura, fotografía pero sobre todo con dibujo. Dibujos que se expanden en diversos soportes y espacios. De color negro o plateado formados con bolígrafos sobre papel, madera, vidrio y los fondos varían entre azul, blanco o transparente. Sus dibujos juegan entre lo figurativo y lo abstracto. Por un lado, representa con forma concreta elementos como árboles, cuchillos, montañas, velas, lámparas (mencionando de esta manera la importancia de la luz en la historia de la pintura) y por otro lado, elementos hechos con un modo más abstracto a través de redes de líneas.

*“Candelabros con múltiples brazos cubiertos de dolor y aglomerados de estrellas emana una luz centelleante hacia las profundidades de un espacio indefinido, columpios que bordean en los aires de un modo holgazán, torres y pájaros*

---

20 *Vitamin D new perspectives in drawing*; Nueva York, Phaidon, 2005; p.182

*que se dirigen a un cielo imaginado, y troncos de árboles, montañas e islas se proyectan en horizontes que se alargan interminablemente. En algunos dibujos de pared, fuegos artificiales, corazones y copos de nieve se mezclan con otros acontecimientos celestiales.*<sup>21</sup>

La separación entre lo figurativo y lo abstracto no está clara y aquí está todo el interés de su trabajo: en el intento de mezclar elementos contradictorios y fragmentados y elaborar su interrelación en paisajes fantásticos que juegan con la visualidad y la narración. Tal vez, afirma la artista, *“mis dibujos se parecen a utopías, pero el pensamiento utópico, el antojo de una buena calidad de vida, de un lugar donde las personas puedan vivir en libertad, puede ser un acto político.”*<sup>22</sup>



Sandra Cinto, *After the rain*, 2011

Nobuya Hoki es otro artista cuyo trabajo se basa en la experimentación de la línea y la relación entre figura y fondo que se genera a través de ella. En sus obras no hay una jerarquía entre figura y fondo, todo

---

21 PLATOW, Raphaela: *Sandra Cinto: Drawing into freedom*, Revista Dardo, No 13, feb.-mayo 2010, p. 164

22 PLATOW, R. Op. Cit. p. 166

está sujeto de una aventura de la líneas. Líneas que pueden ocupar toda la superficie de la obra y atrapar la vista del espectador. Las formas aparecen meticulosamente detalladas como si fueran tomadas desde el microscopio, como si fueran un trozo de un todo obligando al espectador a hacer un juego de acercamiento y alejamiento y ofreciéndole diferentes puntos de vista. Otra cosa digna de observar en los dibujos de Hoki es que sus paisajes niegan el estereotipo del formato tradicional, es decir, el horizontal, así que en sus obras podemos notar paisajes verticales y retratos de animales en horizontal.



Nobuya Hoki, *Untitled*, 2008

Así pues hablando de obras que se mueven entre la abstracción y la figuración habría que destacar el trabajo de José Medina Galeote lo cual invita al espectador a descubrir nuevas experiencias y sensaciones contrapuestas. En una de sus obras representativas *Artista invisible dispara* se puede ver la forma con la cual el camuflaje pictórico se convierte en una prueba de agudeza visual. El artista a través de trazos hechos con rotuladores de varios colores construye un juego de líneas que emergen del fondo camuflando escenas bélicas.

"No hago escenas gratuitas. Me gusta la idea de lo sutil, de esconder para luego mostrar", declara el autor sobre la técnica de dazzle . *"Ya la usó Picasso, se puso muy de moda en el tema bélico. La utilizaban para las pruebas sobre barcos y aviones. Mediante una pintura de líneas geométricas éstos pasaban desapercibidos".*<sup>23</sup>



José Medina Galeote, *Artista invisible dispara*, 2011

La iconografía de mi trabajo trata el reino de animales perdidos y paisajes. Eso a primera vista podría resultar algo bastante infantil y afable, casi indoloro a la vista, y la consecuencia de la imagen podría ser tan inocente como la sustancia que la genera. Pero no nos auto-engañemos. Las imágenes que trato, en su mayoría simulacros y representaciones de criaturas pertenecientes a un tiempo muy remoto, deben su existencia tanto al lenguaje como a los grandes hallazgos del hombre (e.g. excavación de esqueletos de dinosaurios) y de ahí a la inversión de muchas horas de elaboración para su imagen "adecuada". Sin embargo, los hechos históricos –y se podría añadir también políticos y culturales- que dieron a conocer esas fascinantes criaturas del pasado, dejan casi sin tocar el mundo de las metáforas y la nostalgia de los años infantiles.

---

<sup>23</sup> El trazo sutil de José Medina Galeote, <http://www.malagahoy.es/article/ocio/613489/trazo/sutil/medina/galeote/invitado/la/bienal/valencia.html> , (01-08-2011).

Los niños crecen con imágenes pre-establecidas -y a veces específicamente construidas para ellos- y se familiarizan con representaciones de animales de cada tipo. *“En el mundo industrializado, los niños están rodeados de imaginería animal: juguetes, historietas, películas, decorados de toda suerte. Ninguna otra fuente de imaginería podría llegar a competir con la animal.”*<sup>24</sup> Y es cierto que a lo largo del tiempo y a lo ancho del mundo los juegos infantiles se multiplicaban incluyendo cada vez más, animales reales y ficticios.

Dada la influencia de la imagen y el impacto de la semiótica de las cosas en la mente infantil, aunque conscientes de la asignación de significados una vez que somos mayores, siempre volveremos o huiremos a los recuerdos y a la memoria prístina infantil para sentirnos por lo menos protegidos. John Berger explica en el primer capítulo *Por qué miramos a los animales* de su libro *Mirar*, que *“la marginación cultural de los animales es sin duda un proceso mucho más complejo que su marginación física puesto que los animales de la mente no se pueden dispersar con tanta facilidad.”*<sup>25</sup> Hablando pues de la temática de mi trabajo en la que se destacan los animales, debería clarificar que ellos pertenecen a un estado mental dentro de lo cual se configuraron desde ya hace muchísimo tiempo y por lo tanto excluirlos sería un acto de auto-tortura cuyo único resultado quizás sería perder algo íntimo con él que solía soñar.

Y Berger sigue recordándonos que *los refranes, los sueños, los juegos, los cuentos, las supersticiones, el propio lenguaje no dejan de recordar los animales de la mente. En lugar de haber sido dispersados, los animales de la mente pasaron a quedar incluidos en otras categorías de modo que la categoría animal ha perdido su importancia. Fundamentalmente han sido asimilados en la de la familia y en la del espectáculo.”*<sup>26</sup> En este caso al menos podríamos quedar satisfechos de que la categoría de animal se asimiló en otras categorías -también importantes-, haciéndonos preguntar

---

24 BERGER, John: *Mirar*; Buenos Aires, Ediciones de la flor, 1998; p. 33

25 BERGER, J. Op. Cit. P. 25

26 *Ibíd.*

también si existe alguna categoría pura hoy en día que no se haya pasado a quedar incluida en otra.

Es muy interesante la manera con la que Berger explica que el lenguaje empezó con la metáfora, las primeras palabras eran “tropos” y los significados tardaron en llegar. La primera metáfora según él fue animal, refiriéndose a la relación entre el animal y el ser humano. Es así como los animales me sirven como metáforas para poder desencadenar un sinfín de variables y encontrar posibles soluciones de un algoritmo visual propio. Los animales y los paisajes de mis piezas, insinúan algo nostálgico, algo perteneciente a un tiempo y espacio perdido. Y eso me hace recordar los espacios utópicos de Ernesto Caivano cuyas grandes y pequeñas siluetas meticulosamente detalladas y reflejando un trabajo de disciplina y concentración, forman espacios nostálgicos que juegan con lo nuevo y lo antiguo, estableciendo así una relación constante entre ellos.

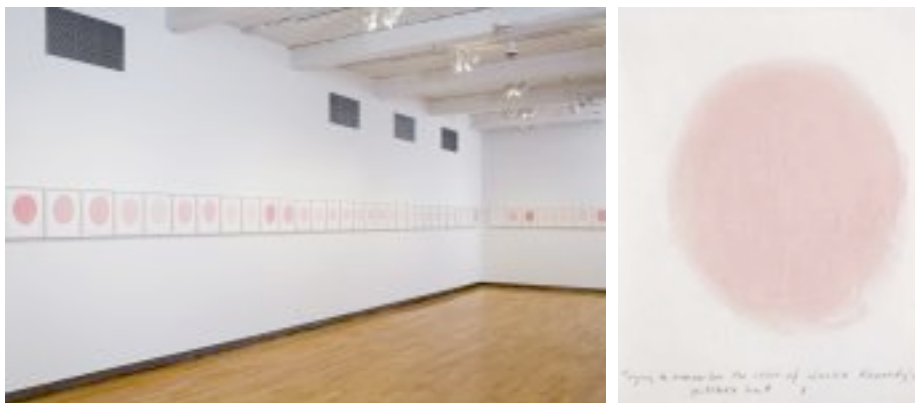


Ernesto Caivano, *Elements in play*, 2009

Manipulando los sentidos, poniendo en marcha los mecanismos de la memoria (consciente de la imposibilidad de describir algo desde la memoria que según Spencer Finch –como se explica más abajo- es algo intangible), trato de repetir sus formas marcándolas de nuevo para que se hagan

permanentes. *Temas como la memoria, el paso del tiempo, la huella de una imagen perdida, nos llevarían a tratar temas como los sueños, la reconstrucción de una historia ya olvidada, tergiversada, cambiada por el paso de otras historias.*<sup>27</sup> Así, basada en simulacros de dinosaurios que jamás he visto en mi vida, intento a reconstruir una imagen suya acorde a una “sintaxis” visual propia. Este intento hace recordar el empeño de Alberto Durero en la producción de una serie de dibujos de un rinoceronte indio que nunca había visto, basado en una descripción escrita y un boceto realizados por un artista desconocido. Armada pues con mecanismos de reconstrucción de historias e imágenes, se me ofrece un campo de acción amplio y generoso, un campo sobre lo cual puedo intervenir teniendo entre las manos una acumulación de planos de experiencia que al final pueden transformar las posibilidades de la propia imagen.

Los dibujos que consigo llevar a cabo, poco tienen que ver con lo irreal. Los márgenes entre realidad y ficción han sido en todo caso más que bombardeados y hoy en día parece que se convergen cada vez más. Lo que se pretende experimentar a través de mi obra no es la experiencia de otro mundo, sino la experiencia de mi mundo propio puesto que, según Foucault, *“lo imaginario no es un modo de irrealidad, pero sí un modo de realidad...Soñar no constituye otro modo de experimentar otro mundo, es para el sujeto soñador el modo radical de experimentar su propio mundo.”*<sup>28</sup>



Spencer Finch, Trying to remember the color of Jackie Kennedy's Pillbox hat, 2004

27 OLIVARES, Rosa: *La maquina del tiempo*; Revista Exit No 22: *viviendo con animales*, mayo-julio 2006; p.72

28 FOUCAULT, Michel: *Dream, Imagination and Existence* en *Dream and Existence* de Ludwig Binswanger; Nueva Jersey, 1954; p. 59

Un artista que parte del olvido y la imposibilidad de describir algo desde la memoria que al final según él es algo intangible, Spencer Finch, crea dibujos repetitivos cuya temática está influida por múltiples terrenos, desde la ciencia y la literatura hasta la memoria personal y colectiva.

En su obra *Trying to Remember the color of Jackie Kennedy's Pillbox hat* (2004), realizó 100 dibujos hechos con pastel de color rosa con el fin de recordar el color exacto de la firma del sombrero de Jackie Kennedy. Mediante esta repetición obsesiva del gesto, Spencer Finch quiere decir que por muy conocida que sea una figura, si esta representada a través personal y filtrada por el tiempo es imposible describirla con un modo preciso. Los recuerdos a través de la memoria y el tiempo no son capaces de representar el objeto con un modo fiel. Este “fracaso descriptivo” es para Finch lo intangible.



Spencer Finch, *Abecedary (Nabokov's theory of a colored alphabet applied to Heisenberg's uncertainty principle).*”

Con la misma estrategia y el mismo fin, es decir, señalar a través de la repetición lo imposible que es tener un conocimiento concreto, Spencer realiza la obra *Abecedary (Nabokov's theory of a colored alphabet applied to Heisenberg's uncertainty principle)*. La obra consiste en más de nueve mil puntos coloreados con tinta y acuarela que interpreta un texto de físico alemán Werner Heisenberg y la teoría de Vladimir Nabokov que según ella cada letra del alfabeto corresponde a un color. Una obra que en primera vista parece abstracta pero en una segunda lectura es una interrelación de textos e imágenes. El texto es el Principio de Incertidumbre de Heisenberg que según él sabemos lo rápido que se mueven las cosas pero no sabemos a donde están exactamente. En la obra, que esta basada en una teoría a otra,

y traduciendo letras en colores Spenser nos ofrece un otro tipo de lenguaje, codificado mediante la obra de arte.<sup>29</sup>

---

29 *Vitamin D new perspectives in drawing*; Nueva York, Phaidon, 2005; p. 104

## VISTA TÁCTIL

“Tengo los ojos en el extremo de los dedos”

Evgen Bavcar

Tenemos sistemas visuales, verbales, orales, escritos, táctiles, olfativos que se basan en los sentidos. Las sensaciones son signos. Todas estas sensaciones están entre medias y por eso las cargamos con sentido, les damos significado, porque si no, no existen. No pensaríamos si no tuviéramos los sentidos. Compartimos una “comunidad de sentido”, un acuerdo que nos permite desarrollarnos. El ser humano se define y se limita dentro de las pautas establecidas por una determinada tradición cultural. Aceptar el significado determinado de las cosas que nos ofrecen es un acto que nos tranquiliza, nos da seguridad pero eso no debe eliminar el acto de dudar.

Estamos acostumbrados a percibir información a través del sentido de la vista y no poner en función los otros sentidos. La mente humana percibe la imagen con un modo de mecanismo de abstracciones, usando un archivo de la memoria. El cerebro tiene guardada la información de un elemento, su concepto, y en el momento que lo vemos la proyecta en él. El ver es una interpretación de luces y sombras. Vemos solo lo que nuestras células cerebrales nos dejan percibir. A lo largo de nuestras vidas, según la física cuántica, admitimos y ejecutamos inconscientemente modelos de pensamiento ya estructurados, según qué cosa vamos a creer o negar. Estos modelos de percepción crean los filtros, unas células nerviosas, que nos hacen conscientes de lo que negamos aprender.

Según Jean Baudrillard, *“lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo y a partir de ahí puede ser reproducido un numero indefinido de veces”*.<sup>30</sup> Poco vemos cuando observamos una cosa. Si no tenemos el “concepto” de esta cosa no la vemos. La imagen del mundo no viene dada, la hemos construido. A mirar se aprende y la pintura es fundamental en esto. Aquí podemos recordar

---

30 BAUDRILLARD, Jean: **Cultura y simulacro**; Barcelona, Kairós, 2007; p. 9

según Plinio el Viejo que Apeles fue el primero que pintó un rostro con la boca abierta. Eso quiere decir que la antigua Grecia no sabían o más bien no veían un rostro con la boca abierta hasta que lo pintó Apeles.

Las imágenes del ojo resultan, a menudo, ser apariencias falsas y engañosas y por el contrario la información que recibe el cerebro a través del tacto es más fiable. Richard Sennet declara que:

*El tacto proporciona datos invasivos, “ilimitados”, mientras el ojo suministra imágenes contenidas en un marco. El vínculo entre la mano y la cabeza, una red neuronal de ojo – cerebro – mano hace posible el funcionamiento coordinarlo del tacto, la presión y la vista. Por ejemplo, la información almacenada sobre el acto de sostener una pelota en la mano, ayuda al cerebro a interpretar una fotografía bidimensional de una pelota: la curva de la mano y la sensación del peso de la pelota en ella ayudan al cerebro a pensar en tres dimensiones, a ver en su totalidad esférica un objeto que sobre papel es plano.<sup>31</sup>*

La imagen es un lenguaje codificado como sensación, es un lenguaje de cuerpo. Nuestra primera relación con la imagen es visual pero eso no debe limitarse solo a los ojos “*Me defino como un artista conceptual y me siento cercano a los que no consideran la fotografía como una rebanada de la realidad y si como forma sintética de lenguaje*”<sup>32</sup> afirma Evgen Bavcar. Lo curioso de su caso es que tomo la decisión de ser fotógrafo siendo ciego. Una decisión que la tomó según él, porque le gustan las cosas prohibidas. La obra de Bavcar se centra en las relaciones entre la ceguera, la vista y la invisibilidad y por supuesto en la vista táctil. Según él, su labor es reunir el mundo visible con el invisible. La fotografía le permite pervertir el método de percepción establecido entre las personas que ven y las que no.

---

31 SENNETT, Richard: **El artesano**; Barcelona, Anagrama, 2009; p. 190

32 El fotógrafo ciego. Benjamín Mayer Foulkes, <http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/bavcar/introsp.html> (01-06-2010)

Hay una necesidad que nos impulsa a construir imágenes: para atrapar el tiempo que se nos escapa y para asegurarnos de la realidad que nos rodea. Para que activemos nuestra imaginación permitiéndonos, de este modo, existir. Bavcar afirma que: *“lo importante es la necesidad de las imágenes, no como son producidas. Esto significa simplemente que cuando imaginamos cosas, existimos, no puedo pertenecer a este mundo si no puedo decir que lo imagino a mi propia manera”*.<sup>33</sup> Cada ser humano tiene que tener su modo de ver, eso quiere decir su propia imagen del mundo que le permite reflexionar y re-encontrarse con el otro. Nuestra imaginación da sentido a las cosas y es esa que nos da la identidad de un ser humano.

*“Tener una necesidad de imágenes es crear un espejo interiorizado, en otras palabras, un speculum mundi que expresa nuestra actitud hacia la realidad que yace fuera de nuestro cuerpo. El deseo de la imagen es, entonces, el trabajo de nuestra interioridad, que consiste en crear, a partir de cada una de nuestras miradas auténticas, un objeto posible y aceptable para nuestra memoria. Sólo vemos lo que conocemos: más allá de mi conocimiento, no hay vista. El deseo de imágenes consiste en la anticipación de nuestra memoria, y en el instinto óptico que desea apropiarse para sí el esplendor del mundo: su luz y sus tinieblas.”*<sup>34</sup>

En este punto podemos recordar la canción de Björk *“I’ve seen it all”*

*I've seen it all, I have seen the trees,  
I've seen the willow leaves dancing in the breeze  
I've seen a man killed by his best friend,  
And lives that were over before they were spent.  
I've seen what I was - I know what I'll be*

---

33 El fotógrafo ciego. Benjamín Mayer Foulkes, <http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/bavcar/introsp.html> (01-06-2010)

34 El fotógrafo ciego, Benjamín Mayer Foulkes, <http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/bavcar/bavcar01sp.html> (01-06-2010)

*I've seen it all - there is no more to see!*

*You haven't seen elephants, kings or Peru!  
I'm happy to say I had better to do  
What about China? Have you seen the Great Wall?  
All walls are great, if the roof doesn't fall!*

*And the man you will marry?  
The home you will share?  
To be honest, I really don't care...*

*You've never been to Niagara Falls?  
I have seen water, its water, that's all...  
The Eiffel Tower, the Empire State?  
My pulse was as high on my very first date!  
Your grandson's hand as he plays with your hair?  
To be honest, I really don't care...*

*I've seen it all, I've seen the dark  
I've seen the brightness in one little spark.  
I've seen what I chose and I've seen what I need,  
And that is enough, to want more would be greed.  
I've seen what I was and I know what I'll be  
I've seen it all - there is no more to see!*

*You've seen it all and all you have seen  
You can always review on your own little screen  
The light and the dark, the big and the small  
Just keep in mind - you need no more at all  
You've seen what you were and know what you'll be  
You've seen it all - there is no more to see!*

La canción que acabamos de citar, interpretada por Selma (Bjork), la heroína de la película de Lars Von Trier *“Bailando en la oscuridad”*, es una declaración personal que llega a obtener un significado universal. Es una declaración de principios más que un ejercicio de consolación o renuncia del

mundo visible. Ni los grandes espectáculos de este mundo ni las cosas más pequeñas nos pueden imponer la visión. Navegar por los sentidos tal vez sea preciso pero ver no es necesario. *Cerré mis ojos para ver*, dijo Gauguin, dejando claro que la visión no es un acto imprescindible para que se enriquecen los sentidos, mientras Maurice Merleau-Ponty explica *“el pintor, sea lo que sea, mientras pinta practica una teoría mágica de la visión...No importa que no pinte desde la “naturaleza”, pinta, en cualquier caso, porque ha visto, porque al menos de una vez el mundo ha grabado en él las claves de lo visible.”*<sup>35</sup>

Volvamos a la canción de Selma. La posesión de la memoria y del conocimiento de las “víctimas” del simulacro, dinamiza la distancia con la necesidad de ver ya que todo lo visto y visible obedecen en una misma ley: la de la representación, de la imagen mentirosa, de simulacros vacíos. Selma no parece nostálgica porque la nostalgia no tiene que ver con la ceguera. Por todo lo contrario, podría considerarse una afirmación de la emancipación de lo ya visto. Selma ya está libre y lista para dejarse a conocer el mundo a través del tacto y nos invita a aproximarnos al mundo por contacto y por inmediatez.<sup>36</sup>

Pero volvemos otra vez al Evgen Bavcar. El empezó con la fotografía cuando descubrió el secreto de poseer algo que no podía mirar. El deja abierto el obturador de la cámara por mucho tiempo y recorre los objetos con un foco o con una vela y con la ayuda de un asistente para guiarse. La mayoría de sus fotos las está tomando por la noche para poder controlar mejor los parámetros visuales.

*“Cada foto que hago debe de estar perfectamente ordenada en mi cabeza antes de disparar. Me llevo la cámara a la altura de la boca y de esa forma fotografío a las personas que estoy escuchando hablar. El autofocus me ayuda, pero sé valerme por mí mismo. Es sencillo. Las manos miden la distancia y lo demás lo hace el deseo de imagen que hay en mí. Aunque requiere*

---

35 Citado en ASHTON, Dor: Revista Exit No 14: *Abstracción*, mayo-julio 2004; p. 28

36 BREA, José Luis: *El tercer umbral*; Murcia, Cendeac, 2008; p. 175-186

*asistencia para producir sus iconos (tradicionalmente, los iconos son representaciones de lo invisible) no es un mero autor intelectual, pues se ocupa incluso de los detalles técnicos más simples.*<sup>37</sup>



Evgen Bavcar *Nostalgia de la luz* 1995



Flo Fox, *Everybody Sucks*, 1978

Bavcar implica todo su cuerpo a la hora de trabajar. Sus manos son sus ojos. A través de su oído visualiza el espacio poniendo en función de su interpretación interna con la realidad externa. Los ciegos saben interpretar mejor los estímulos exteriores usando las otras sensaciones como el tacto y el oído. No es por casualidad que les gusta estar rodeados de niños para que escuchen sus gritos. El oído para ellos es fundamental. Flo Fox es otra fotógrafa ciega, famosa durante los 70's y 80's en nueva York por sus imágenes crudas pero siempre con un sentido del humor. Su foto *Everybody sucks* (1978) la tomó en un instante mientras ella estaba en el coche y escuchó los ruidos que hacía la hija con sus manos, su boca y el sonido del padre mientras fumaba.

Para los videntes, el hecho de que un ciego saque fotografías resulta extraño. Freud compara la ceguera con la castración. Tenemos la necesidad de vernos, reafirmarnos en los ojos de alguien, que nos devuelven la mirada. Estamos atados a la imagen. Y Bavcar eso lo sabe bien. No es por casualidad que lleva siempre con él, un pequeño espejo para que cuando hable con la gente ellos sean capaces de ver el reflejo de sus rostros.

---

37 El fotógrafo ciego, Benjamín Mayer Foulkes, <http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/bavcar/introsp.html> (01-06-2010)

La película *Blow Up* (1966) de Michelangelo Antonioni también pone en cuestión la veracidad de las imágenes hasta que en su penúltima película *La mirada de Michelangelo* (2004) nos enseña que al final lo esencial es tocar, tocar para mirar. *Blow up* inspirada por en el relato *Las babas del diablo* de Julio Cortazar, refleja la sociedad inglesa de lo 60s, el ambiente *Swinging London* con su movimiento mod. Lo que se juzga en la película es el carácter ambiguo y tramposo de la imagen y su capacidad de transmitir la realidad.

El protagonista (David Hemmings) es un fotógrafo de moda, una profesión que se asigna al protagonista a propósito por el director, es decir que está trabajando con modelos destinados para ser maquillados, para posar con el fin de crear una imagen artificial. El protagonista, a través de unas ampliaciones de fotos que sacó un día en el parque detecta un crimen. A través del objetivo de la cámara fotográfica había sido capaz de captar algo que no pudo captar con sus ojos “desnudos”. Pero ¿es así? La última escena de la película es reveladora. El protagonista vuelve de nuevo al parque donde tomó las fotografías y se encuentra con un grupo de gente con los rostros pintados de blanco, mimos que están jugando una simulación de partido de tenis. Lo único que se escucha es el ruido de la pelota invisible.



Fotogramas de las películas  
*La mirada de Michelangelo* (2004) y  
*Blow Up* (1966), Michelangelo Antonioni.

De repente la pelota invisible se ha caído fuera del escenario y el protagonista va a recogerla para que siga el juego. Poco después el desaparece completamente de la imagen. ¿Cual es la verdad de la visión y de la imagen al final? ¿Se puede alguien acercar a lo que llamamos “realidad”? Sin duda Antonioni nos revela la falsedad de la imagen y de sus apariciones y la ambigüedad de nuestro conocimiento.

En el 2004, treinta y ocho años después del rodaje de *Blow up*, Antonioni hace la película *La mirada de Michelangelo*. El cortometraje empieza con un hombre viejo que entra en la iglesia romana del siglo V, San Pietro in Vincoli. Al final de la sala se está restaurando la escultura inacabada el Moises de Miguel Ángel. La escultura, que fue por mucho tiempo alejada de las vistas de los espectadores a causa de su restauración, ahora se vuelve de nuevo disponible a la vista.

El protagonista, el propio Antonioni que llevaba casi veinte años sin poder caminar, se ve caminado hacia la escultura haciendo lo ilusorio real. Se para enfrente de Moises y empieza a observarle lentamente. No se escucha nada, lo único que se enseña es la mirada lenta de autor a través del parpadeo de la cámara. Después de esta mirada detallada el protagonista se atreve a acariciar con sus propias manos los pliegues de la escultura. Mira con su piel para reafirmar lo que está mirando. Cuando acaba de tocar-ver, se va tranquilamente de la iglesia. Michelangelo Antonioni, después de su larga búsqueda sobre la visibilidad y la verdad nos despide declarando la importancia del sentido del tacto.

La artista israelí Noa Lidor trabaja con instalaciones, escultura y dibujo. Utiliza materiales humildes como la sal, el papel y el yeso. Sus obras son a menudo efímeras y desencadenan experiencias sensoriales. Su obra *Till human voices wake us* (2011) consiste en un dibujo en sistema braille, que se puede leer a través del tacto, hecho con sal sobre el suelo. El dibujo codificado representa un fragmento del poema *La canción de amor de J. Alfred Prufrock* de T.S. Elliot. Es una obra bastante ambigua en el sentido que el dibujo siendo en sistema braille que es ideal para ser comprendido por los invidentes al final no llega a ser. La fragilidad de la obra a través de su

material, la sal, no deja la posibilidad de tocarla. Por otro lado, tampoco los videntes pueden codificar el dibujo al menos que se informen sobre su contenido. Una obra conmovedora e inquietante que nos hace reflexionar sobre lo visible y lo invisible y la limitación de nuestros sentidos. Sin duda, la obra de Noa Lidor hace referencia a la sinestesia: atreverse a oír los colores, a ver los sonidos, a tocar la vista.



Noa Lidor *Till human voices wake us* 2011



Noa Lidor *The mammals* 2008



Detalle de la obra *The mammals*

Los mismas preocupaciones están en su obra *The mammals* (2008) usando piezas de yeso en forma de pezón, que son de la artista misma, a guisa de puntos braille. El texto que se deletrea a través del dibujo son las primeras palabras del menú de Member's Room, el restaurante situado en

Tate Modern. Por supuesto hace referencia al estado de ceguera que se encuentra el niño en sus primeros días de vida y su función a través del olfato, del gusto y del tacto. También es una metáfora de la obra de arte como fuente de alimentación y comunicación.

*“El hecho de que nuestra relación con el mundo exterior, en tanto que se ofrece a nuestros ojos, depende en primer término del conocimiento y la representación del espacio y la forma, no necesita una argumentación más detallada. Sin estos sería materialmente imposible orientarse en el mundo exterior. Tenemos, pues, que concebir la representación espacial, en general, y la representación formal, del espacio limitado, en particular, y como contenido esencial o como realidad constitutiva de las cosas. Si contraponemos el objeto o su representación espacial a la apariencia variable que de él podemos obtener, todas las apariencias equivalen, simplemente, a imágenes expresivas de nuestra representación espacial. Y el valor de la apariencia se mide según la fuerza expresiva que posee en cuanto imagen de la representación espacial.”<sup>38</sup>*

Según Hildebrand, los elementos táctiles que nos ayudan a percibir el espacio se pueden representar en una imagen visual, es decir, que nuestra sensación del espacio como algo continuo sin límites se representa con una manera visual. Las formas activas a través de las obras de arte, cualquiera que sean sus avatares (pintura, escultura, arquitectura), provocan al espectador una “imagen lejana” que le pide un punto de vista frontal. Esta imagen carece de materialidad y el espacio que crea es virtual. Entre el espectador y la imagen existe un espacio que aunque se pueda percibir no se presta atención y a través de este espacio (real) se puede entrar al espacio (ideal) que empieza en el marco.

El nexo entre la forma y la imagen supone diferentes modos de percepción que hay que diferenciar. Suponemos que hay el objeto y su

---

38 HILDEBRAND, Adolf von: **El problema de la forma en la obra de arte**; Madrid, La balsa de la medusa, 1988; p. 21

contorno y el ángulo que se sitúa el espectador para percibirlo. Los puntos de vista pueden ser de dos modos, de modo cercano o lejano. A través del punto de vista lejano, en paralelo, el ojo no mira el ángulo así que la figura y su conjunto aparecen bidimensionales. Solo a través de contrastes en el horizonte se puede conseguir la tercera dimensión (acercarse o alejarse del objeto). A través del punto cercano, el espectador tiene que conformar su vista según el nuevo posicionamiento. A través de esta posición el espectador solo es capaz de percibir un fragmento de la totalidad del objeto. Los movimientos oculares del espectador se aumentan cuando esté más cerca al objeto y su percepción uniforme del objeto se acota. En este punto, si se puede alcanzar la limitación de la impresión visual poniendo siempre solo un punto definido en el foco visual y examinar a través del movimiento la relación espacial de esos diversos puntos, la vista se convierte en tacto.<sup>39</sup>

La obra de la artista bonaerense Nora Aslan tiene que ver con las dos formas de ver, desde lejos y desde cerca. Sus obras desde lejos se parecen a tejidos, una imagen uniforme y abstracta y al acercarse se puede descubrir un collage de numerosas formas. Sus obras no piden la contemplación sino una mirada atenta y profunda, una mirada contradictoria con la que solemos aplicar en nuestros tiempos.

Nora Aslan, hablando de su obra afirma:

*“Hacemos zapping y vemos, por ejemplo, una mujer retorciéndose en un caño al lado de gente que muere bombardeada por Khadafi. Siempre me llamó la atención esa cosa siniestra que hay en ese simultáneo. Hay algo en la sucesión que te distrae y te hace pasar sin detenerte. Mi objetivo era obligar al espectador a detener la mirada en la obra, por lo menos, un rato más”.*<sup>40</sup>

---

39 HILDEBRAND, Adolf von: *El problema de la forma en la obra de arte*; Madrid, La balsa de la medusa, 1988; p.15-27

40 ASLAN, Nora: *Eso en lo que estábamos*, <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-6365-2011-03-04.html> (04-03-2011)

Su obra está influida por los textiles de Islam, el arabesco y las letras chinas. “Estudié cuidadosamente cómo era el esquema de las alfombras persas, rígido y simétrico, e hice que las fotos a cierta distancia parecieran una alfombra. Por la disposición de las imágenes cuando uno se aleja, la multitud se vuelve tejido.”<sup>41</sup>



Nora Aslan *Dermis* 2000



Detalle de la obra *Dermis*

Teniendo muchos elementos ornamentales, la obra juega con la distinción entre las bellas artes y las artes decorativas. El ornamento en el siglo XIX estaba encadenado con valores como la honestidad, la naturalidad y la autenticidad. Owen Jones, arquitecto, artista decorativo y escritor, consideraba su libro *The Grammar of Ornament* (una recopilación de patrones por todo el mundo) como un Esperanto artístico, un lenguaje comprensivo en nivel universal. Al principios del siglo XX estos valores han

---

41 ASLAN, Nora: *Eso en lo que estábamos*, <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-6365-2011-03-04.html> (04-03-2011)

cambiado. De repente todo lo decorativo se relacionó con el mal gusto, los incultos y lo superficial. Aparte de esas valoraciones, lo ornamental se consideró un terreno femenino y desinteresado. Nora Aslan intrigando con estas ideas convierte su obra en obra del género que retoma el tema de la feminidad.

Daniel Arasse en su libro *El detalle, para una historia cercana de la pintura* expresa que el detalle tiende a tener una función fragmentaria para el cuadro, es decir, el espectador cuando se acerca a la obra y ve los detalles percibe solo un fragmento de la totalidad. A través del seguimiento del detalle por la mirada el cuadro se hace presente. Este acercamiento al detalle nos induce a una intimidad que puede ser del cuadro o del artista e incluso al del propio acto de pintar. Esta intimidad nos puede atrapar a lo representado, a la propia poética de la pintura.

El detalle es un testimonio de una acción con el fin de experimentar y disfrutar a través del proceso. Sentir el placer y satisfacer la necesidad de dejar huellas y marcas, pequeños detalles. En este sentido el detalle se puede considerar como *un extracto concentrado de placer*. El detalle, que su función es detener la mirada del espectador, puede a veces extraviar su recorrido habitual a la hora de ver el cuadro y hacer su dislocación. Este acontecimiento si sucede en demasía puede incluso provocar el ahogamiento de la mirada. Pero estos defectos que pueden surgir a través del detalle pueden ser a favor de la pintura. La otra función del detalle, la mimesis, desencadena una infinidad de argumentos sobre la ilusión y la verdad.

La desviación provocada por el detalle es inevitable. Pide irresistiblemente el acercamiento del espectador para mirarlo y de este modo descompone el mecanismo de la representación. El espectador al observar desde cerca el gozo que se incluye en este trozo del cuadro se encuentra enfrente de una consecuencia, un resultado final que se puede considerar como el apogeo de la pintura. El detalle se convierte en el lugar que se acumula todo el proceso del autor y a través de la desviación que provoca se desembocan todas las intenciones y los enfrentamientos del autor. En

consecuencia, aproximándonos a la intimidad de la pintura y mediante el exceso de los detalles se consigue un homenaje a la mirada.

En la modernidad la utilización del detalle no se debía a una preferencia por la minuciosidad sino a un anhelo de captar lo esencial. En las pinturas modernas había una concordancia entre el mundo (el representante) y el cuadro (el representado) y el acto de pintar era el medio para el cruce entre el hacer humano y la naturaleza. Las pinceladas y el modo de visión se obligaban a ser rápidas para captar lo efímero.

Evitar el detalle es inalcanzable en el sentido que la pintura se manifiesta a través de signos naturales y no arbitrarios y en consecuencia presenta lo particular y no lo general. La pintura, al ser objeto de la mirada, no puede controlar en absoluto el detalle en el sentido que el ojo indiscreto y fascinado por el detalle y su recorrido provoca la fragmentación del cuadro.

La teoría de la unidad y la fragmentación de la obra (el parte y el todo) se desarrolló en el siglo XVIII. Según Grimm, la mirada en un primer vistazo quiere captar un cierto conjunto pero inevitablemente a la hora de hacerlo se puede extraviar por la multitud de detalles. Después de diez años, Lessing retoma el tema de la instantaneidad de la primera ojeada diciendo que depende de lo interesante que es la obra podemos permitirnos buscar sus detalles pero no debería ser un fin en sí mismo. Todas estas teorías han hecho un impacto en el modo no solo de pintar sino en el posicionamiento del espectador moderno. Pero la práctica de la mirada no se ha limitado. El cuadro aunque sea contemplado en partes o en su conjunto siempre cumple su misión: la de ser mirado.<sup>42</sup>

El tema del paisaje en la pintura favorece la mirada que recorre el cuadro. La causa de este privilegio es por el recorrido de la mirada que repite el trayecto físico que el horizonte ficticio de representación plantea al espectador. Asimismo, la pintura del paisaje es la que más capacita la dislocación del cuadro mediante la mirada.

---

42 ARRASE, Daniel: *El detalle, para una historia cercana de la pintura*; Madrid, Abades, 2008; p. 9-55

Como hemos mencionado anteriormente, la mirada que se deleita en un cuadro cambia sucesivamente el punto de vista de conjunto provocando así su desplazamiento. El recorrido de la mirada se basa en un vaivén del detalle, en hacer un paso delante y detrás. En esto se basa el éxito del paisaje: que te ofrece el placer de la doble mirada mediante la oscilación entre el acercamiento y el alejamiento del cuadro. Los detalles tienen un papel fundamental y no secundario en el conjunto del cuadro. Son elementos que interrelacionan las partes del cuadro y vinculan los diferentes puntos de vista. Ponen en relación el conjunto de la obra con sus partes. La mirada lejana puede localizar cada parte del conjunto y desde cerca se pierde en un lugar sin límites que induce al espectador a entrar en el paisaje haciendo de esta manera que su recorrido de lejos a cerca permanezca como un recuerdo.<sup>43</sup>

¿Pero en que consiste nuestra fascinación por el detalle? ¿Que se ve desde cerca? ¿Que es esto que buscamos? Lo que podemos ver de cerca son trazos, rastros de pasta, pura materia. Lo que nos fascina es la potencialidad que tiene el detalle en ser una imagen. Estos residuos de pasta están apartados del cuadro y de su lógica representativa, lo que hace el detalle es enseñar una imagen en potencia, nos deja ver un gesto de materia que luego formará una imagen.

Lo que vemos al final desde cerca es “nada” en el sentido que no podemos reconocer lo que representan las manchas, los gestos de materia. El detalle pictórico expulsa lo icónico, provoca una “ceguera” ante lo pictórico, es decir, causa una imposibilidad de ver (con el sentido de reconocer). Es el mismo “nada” que Balzac pone en boca de Poussin cuando vio el cuadro de Frenhofer en *La obra maestra desconocida*. En este “nada” sí que había “algo”, el problema era que no se podía identificar-reconocer lo que era.

Según Arrase, el detalle pictórico es un signo, y como signo tiene una doble función-dimensión, la *transitiva* que representa y la *reflexiva* con la

---

43 ARRASE, Daniel: *El detalle, para una historia cercana de la pintura*; Madrid, Abades, 2008; p. 242

cual se presenta a sí mismo. En su dimensión reflexiva el detalle logra el interés y la fascinación por la pintura misma pero su dimensión transitiva que lo presenta como un “nada” desencadena una problemática con respecto al proceso de la representación pictórica.

El detalle como signo transitivo es traslúcido al objeto que significa y el detalle como signo reflexivo es opaco en el sentido que ya deja de designar a su referente, se nos presenta tal y como es: como materia. Esta opacidad del detalle es local porque se manifiesta solo al acercarse a ello. Desde lejos forma parte del conjunto, se convierte en una parte de un todo que hace posible la representación. Es su carácter local lo que causa la dislocación del cuadro y de su representación.

El detalle que está destinado para ser visto por el espectador consigue fascinarle por su heterogeneidad provocada por su doble dimensión: de cerca una imagen en potencia (como materia) que interrumpa la continuidad de la imagen y su comprensión y de lejos actuando a favor de ella.<sup>44</sup>

---

44 ARRASE, Daniel: *El detalle, para una historia cercana de la pintura*; Madrid, Abades, 2008; p. 2445-272

## LA LENTITUD Y LA IMAGEN DIGITAL

La memoria se ha digitalizado así como el sistema de memorización y quedarse memorable. La memoria singular e individual se ha sustituido por la memoria colectiva; se reemplazó por la memoria RAM: usuarios, conectividad, puentes de enlace. Por supuesto se trata de un cambio fundamental en el concepto de la "cultura". *"Ella en efecto ya no es principalmente herramienta de almacenamiento y "consignación" patrimonial, archivística, sino sobre todo dinámica, proceso y arquitectura relacional, herramienta de interacción y principio de la acción comunicativa"*.<sup>45</sup>

Es un cambio antropológico profundo del significado de nuestra idea de la cultura y podemos darnos cuenta que el verdadero potencial del ordenador era *"interconectar y distribuir los conocimientos existentes, en una dispensación ubicua pero interconectada de lugares sin privilegios, sin cualidades, deslocalizados y homótopos"*<sup>46</sup>.

Así pues dentro de un orden de cosas digitalmente estructurado y dado el cambio del significado de la cultura, surge una serie de "modos diferenciales de los dispositivos-memoria"<sup>47</sup>. La energía mnemónica del hombre se deposita en canales de red y se exterioriza por pantallas. Las experiencias (memoria cognitiva) se convierten en contenido en facebook, la orientación está a manos de GPS, el sentido de espacio-distancia se mide a través de mapas digitales tanto que a veces la memoria futura parece ya vivida.

*"Las nociones tradicionales de lo que es aquí y cuando es ahora ya no son aplicables"* afirma McLuhan mientras él mismo declara que los nuevos medios no son el puente entre la naturaleza y el hombre sino la propia naturaleza. Esa, nuestra naturaleza es la que nos impone el nuevo sistema de memoria digitalizada y su correspondiente consignación en

---

45 BREA, José Luis: **Cultura RAM**; Barcelona, Gedisa, 2007 p. 15

46 Ibídem

47 BREA, Op. Cit. P. 17

contenidos digitales. El mundo .com en el que vivimos tiene sus leyes a las cuales hay que obedecer para estar en equilibrio, para no sentirse desconcertado, para no sentirse fuera de “lugar”. Entonces el proceso que se sigue para la realización de las obras (tal y como se describe en el primer capítulo) se podría considerar un esfuerzo casi reflexivo para detenerse en un “aquí” y un “ahora” viables que exigen la participación corporal y mental durante un período de tiempo preciso y seguro.

Así pues, viviendo en “la era del capitalismo cultural electrónico” según la llama José Luis Brea no se sabe hasta qué punto se puede diferenciar la obra materializada que se presenta aquí de la obra que se “materializa” por la pantalla. Brea asegura acerca de este suceso afirmando que ya no hay “artistas” o “autores” como tal, puesto que *“cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas”*.<sup>48</sup> Hoy en día tan solo hay productores aunque también ellos mismos son en cierta forma “productos” según Brea.

Y aún más, *“toda realidad es producida (...) No hay auténtico frente a simulado: todo es producido en el curso de procesos de flujo, de operaciones secuenciales que van cristalizando desarrollos mutuamente conjugados”*.<sup>49</sup> Y sigue *“no hay imagen del mundo porque ella es, a cada momento, lo producido (lo, por tanto, irreproducible)”*<sup>50</sup>. Éste hecho, inevitablemente, hace que las obras se balanceen entre la formalización en cualquier dispositivo de salida y el *trabajo del sueño*<sup>51</sup>, o sea, la formalización específica de las figuras. *“El trabajo del sueño expresa una economía de las fuerzas, una tensión de las energías, una disposición de la distribución diferencial: es una*

---

48 BREA, José Luis: **El tercer umbral**; Murcia, Cendeac, 2008; p. 187

49 BREA, José Luis: **Cultura RAM**; Barcelona, Gedisa 2007; p. 99

50 BREA, **Cultura RAM** (op, cit.). P. 100

51 “Por más de una razón deberíamos asemejar el trabajo del arte al del sueño: es una producción que induce formaciones de superficie que expresan, que traducen aproximadamente, un estado descompensado de energías. Lo esencial de ellas no es la forma o apariencia que adquieren en un instante dado: sino el campo de intensidades -o sea, el diferencial de potenciales- en que se efectúan”. (BREA, *Jose Luis: El tercer umbral*; p. 88).

*melodía del deseo, nunca su pintura; es presencia, nunca re-presentación*".<sup>52</sup> Y como ya, según Brea, no queda nada digno que representar y no existen este mundo y *el otro*, el trabajo artístico debe consagrarse a un producir similar de la presencia y nunca más en el de la representación.

Atrapado pues entre pantallas y sus "cómplices", el creador, como *sujeto de experiencia*, supera un sinfín de representaciones y genera un disfraz de su deseo, una *producción significativa, afectiva y cultural* como diría Brea. El proceso artístico de esta serie de obras que se presentan aquí, se recorre por algunos elementos esenciales que conducen al génesis de la *presencia*. Uno de estos elementos, que es de valor determinante para el entendimiento de las obras y la decodificación de su gramática visual e incluso su "historia", es el elemento de la lentitud. Pero hay que dejar claro que no se trata de una situación lenta que se impone al proceso de creación sino es una elección consciente, eso sí, es una lentitud muy consciente que confirma su yuxtaposición con la esquizofrenia del mundo "real" tal y como se vive en las metrópolis y megaciudades del mundo –incluyendo, sin embargo, el mundo analógico y digital. El gran depósito de cosas que componen el palimpsesto de la cotidianeidad visual y crónica y de ahí la creación de una base de requerimientos en su mayoría estresantes para su adecuado enfrentamiento, genera una situación esquizofrénica, una sobredosis de *todo*.

Como ya se ha mencionado en la introducción de este trabajo teórico, en el eje del proceso que condujo a estas obras, se encuentra la lentitud, elemento que se compara con el hecho histórico de alrededor de 1840, cuando estaba muy de moda que algunos caminantes excéntricos solían pasear junto con su tortuga por las tiendas comerciales de París, por las famosas *Archades*.

*"Junto a los escaparates brillantes que exponían lo más novedoso y exquisito del mercado, en el corazón de la espectacularidad de la innovación, la tortuga ilustraba una relación totalmente diferente con el flujo del tiempo. Se podría pensar que su movimiento lento, ya que le transmitía*

---

52 BREA, José Luis: *El tercer umbral*; Murcia, Cendeac, 2008. p; 189

*el mismo ritmo a su acompañante, había puesto en marcha un desperdicio ostentoso de tiempo. Además, este desperdicio ¿acaso no representaba el error sofisticado de esta figura emblemática en la vida pública de París? Así, el paseo con la tortuga constituía un espectáculo muy diferente al espectáculo de la metrópolis. Pero en realidad ¿era tan extraño un hecho de este tipo? ¿Era tan intenso el conflicto con el paisaje metropolitano? Con otras palabras, la presencia de la tortuga ¿ilustraba una alteridad emblemática? El paseo con la tortuga ilustra la ambigüedad entre su propio movimiento y el de la metrópolis. Provocativamente distinto pero a la vez pintoresco, extraño y por eso digno de observar, siniestro y por eso digno de admirar, el paseo con la tortuga indica ésta ambigüedad. Y eso porque, sobre todo, la metrópolis moderna constituye el campo del desarrollo de una sobreproducción de la alteridad.”*

53

En este punto, debería preguntarse alguien cuál es de verdad la importancia de la experiencia de la alteridad para la vida en las grandes ciudades del siglo XIX. Si ella afecta y hasta qué punto la percepción espacial y el establecimiento de la relación entre las identidades sociales y aún más, cuál sería la relación entre identidad y alteración y cómo la experimentan y la materializan los residentes de las ciudades.

Desde mediados del siglo XIX, la escala del paisaje urbano cambió radicalmente e influyó determinadamente a la forma y las características de la metrópolis contemporánea. Fue en aquella época cuando se construyeron los grandes centros comerciales, cuando tuvo lugar la primera exhibición internacional y la publicidad tomó su forma espectacular actual. De aquí en adelante reinarán los valores del espectáculo comercial. La multitud en los centros comerciales, el crecimiento continuo del tráfico, los anuncios dominarán cada vez en mayor medida sobre el horizonte visual de los habitantes, la necesidad de transporte de la gente a sus trabajos o al mercado generarán cada vez más rápidos medios de transporte.

---

53 STAVRIDIS, Nikos: *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*(De la ciudad pantalla a la ciudad escena); Grecia, Letras griegas, 2002; p. 17

*“Parece que todo esto generó una experiencia de la ciudad muy diferente de la que dominaba hasta entonces. Le llamaron el choque de la metrópolis lo cual proviene de la intensificación de la estimulación de los nervios que está causada por el cambio rápido y continuo de los estímulos externos e internos.”<sup>54</sup>*

Hoy en día el paisaje urbano incluye inmensos edificios, calles enormes e intransitables y una cantidad impresionante de anuncios brillantes y coloridos. Los órdenes del consumo masivo se mezclan con una serie tremenda de reglas que regulan el tráfico. Mientras el paisaje urbano está – aunque superficialmente- en constante cambio, las impresiones de los elementos móviles (peatones o coches) consisten en una suma de fragmentos de tiempo y de espacio que se suceden uno a otro, a una velocidad impresionante.

*“El mundo cerrado y seguro de la vida rural genera unas relaciones previsibles con el espacio. Cada lugar es conocido, todo lo que ocurre se ha repetido muchas veces. El tiempo circular del cultivo da forma y sentido al ritmo de la vida. Las reuniones de las personas suceden en condiciones conocidas y familiares. En cambio, el residente de una gran ciudad, se encuentra continuamente expuesto a riesgos que no se pueden prever. En cada momento tiene que ser capaz de reaccionar rápida y eficazmente para protegerse o para lograr su objetivo. La mayoría de las personas que le rodean son desconocidos y por eso parecen amenazantes.”<sup>55</sup>*

La experiencia actual de la multitud metropolitana es determinante para la exposición al choque metropolitano. El individuo-residente de las grandes ciudades, ha desarrollado un mecanismo de defensa psíquico para

---

54 STAVRIDIS, Nikos: *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή(De la ciudad pantalla a la ciudad escena)*; Grecia, Letras griegas, 2002; p. 18

55 STAVRIDIS, N. Op. Cit. p .19

enfrentar el choque metropolitano. Se trata de un mecanismo que le permite desconectar la experiencia corriente del campo de la memoria personal la cual niega incorporar, de una forma de anestesia sentimental que impide el trastorno del equilibrio psíquico. *“Es una actitud con características individuales de defensa reflexiva que sin embargo parece tener sentido sólo porque se hace efectiva cuando activa reflejos comunes, reflejos de una homogeneidad aliviadora a pesar de que defienden una seguridad limitada.”*<sup>56</sup>

Haber hecho ese breve pero bastante aclaratorio retroceso que ayuda a comprender la situación sociocultural en las metrópolis así como los mecanismos que desarrolla el individuo ante el choque metropolitano, tal vez ahora puede entenderse mejor la elección de ese mecanismo propio que se encuentra en el proceso creativo de las obras que se presentan aquí: el mecanismo de la lentitud. Y aún más, movimientos lentos (cuerpo) acompañados de un lugar preciso y seguro (taller) y la frugalidad de los medios (tela y lápiz).

Además (como ya se ha mencionado anteriormente) bajo las condiciones que se imponen de la era del código digital, con la cual, al fin y al cabo, no tenemos porqué ponernos en conflicto ya que hoy en día formamos parte de ella más que nunca, se podría explicar la reproducción de las obras mediante procesos digitales. Esta sería otra faceta de mi trabajo: la creación de una matriz que genera copias de la *presencia* principal. Pero ojo: no se trata de re-presentación, sino de una forma alternativa (que se ofrece gracias al código digital y la correspondiente digitalización de lo material) con la cual se puede generar la misma *presencia* que se materializó por otros medios. Quizás sea una trampa reflexionar sobre el valor artístico con el que está cargada cada obra dependiendo de la forma en que se presenta, puesto que la *pintura* ha perdido su corporeidad (una obra puede “estar” codificada en la web y ser descargada e impresa un número indefinido de veces) y la singularidad de la obra artística es una cosa que el postmodernismo se llevó consigo. Merecería la pena mencionar lo que dice Luis Brea con respecto a la (nueva) economía de las e-imágenes:

---

56 STAVRIDIS, N. Op. cit., p .20

*“Como una lluvia constante, densa y pertinaz (...) miles de imágenes descargan en todo momento, en toda dirección, en todo lugar, sobre el mundo que habitamos. Pero es probablemente un error decir “en lugar”, en todo lugar. En realidad, ellas caen en todo lo que no lo es, en “entrelugares” del mundo, como es propio de lo imaginario habitar únicamente los intersticios del real –para desde allí, y ominosamente, invadirlo, reemplazarlo, sustituirlo-. Aquí esos intersticios toman la forma de la electrónica y, si su flujo recorre las fibras ocultas de lo radioeléctrico si ellas son las arterias por las que su invasión se distribuye-, son siempre las pantallas sus escenarios de aterrizaje, de colisión incendiada con lo real.”<sup>57</sup>*

Hablando del proceso lento en la práctica artística, quizás no haya mejor ejemplo que apuntar que él de Mariko Umeoka Taki, quien se dedicó cinco años en la reproducción de la obra del Bosco *El Jardín de las Delicias*. Su entrega al cuadro durante el proceso de reproducción era absorbente prosiguiendo el trabajo con la tranquilidad interior y disfrute suficiente para lograr el final de tal aventura y como ella misma dice:

*“Cuando me enfrentaba con el cuadro, no tenía ningún sentido acerca de mi cuerpo sino solamente hacia el alma del cuadro, mirada y oído. Trataba de mantener agudo el sentido vaciándome para sentir correctamente la temperatura y la respiración del cuadro.”<sup>58</sup>*

El comisario Javier Ruiz, comenta sobre su obra que:

*“perfectamente situada dentro de esa necesidad del arte de nuestros días de hacer nacer el arte desde el propio arte, Mariko Umeoka ha dedicado cinco años de su vida a la tarea*

---

57 BREA, José Luis : *Las tres eras de la imagen, imagen-materia, film, e-image*; Madrid, Akal, 2010; p.92

58 Catálogo; TAKI, Mariko Umeoka: *Encuentro con el Bosco*; Madrid, 1997; p.11

*única de contemplar, estudiar y pintar El Jardín de las Delicias de El Bosco.”<sup>59</sup>*

Resulta casi emocionante la historia de esa joven japonesa que lo abandona todo y llega a un país extranjero donde no conoce a nadie, “*la historia de una joven aislada del mundo y de la realidad y cuya vida se limita voluntariamente, durante cinco largos años, al recorrido a pie entre Palace y el Prado, el Prado y el Palace, y a la minuciosa y escrupulosa reconstrucción de un cuadro (...).*”<sup>60</sup>



Mariko Umeoka Taki, *Conversations with Bosch*, 1996



Mariko Umeoka Taki, *Conversations with Bosch (detalles)*, 1996

---

59 Catálogo; TAKI, Mariko Umeoka, Op. Cit., p. 13

60 JIMENEZ, Pablo: **Encuentro con el Bosco**, Capítulo: *Una temporada en el infierno*, p.18

Es francamente impresionante y fascinante pensar en el proceso tan largo, exonerado de toda impaciencia, y minucioso que siguió Mariko Umeoka, pudiendo aislarse de los ritmos frenéticos de la sociedad de hoy y concentrar su cuerpo en la épica del espíritu.

*“El Jardín de las Delicias, la inmensa copia que del original de El Bosco en el Museo del Prado, ha realizado Mariko Umeoka Taki, produce a primera vista estupor e incredulidad. No es posible entender que en nuestro mundo contemporáneo de prisas y arrebatos alguien haya podido tener la paciencia, el tesón y el virtuosismo de los antiguos maestros de la pintura, y, además, de esos maestros pulcros y minuciosos, detallistas y perfectos que fueron los pintores flamencos medievales.”*<sup>61</sup>

Y aún más allá de cuestiones de tiempo, el trabajo de Mariko Umeoka

*“se convierte de pintura en meditación profunda sobre los mundos perdidos del pasado, sobre otra forma de entender la realidad y el arte, sobre las diferencias y analogías entre el Oriente y el Occidente. Es una obra reflexiva, pero también fresca y alegre, profunda y superficial. Amenazadora y juguetona. Se piensa sin querer en la sobrecogedora sencillez del arte japonés.”*

Es así como el proceso lento conduce a la realización de la obra: con paciencia y conscientes de que el camino va a ser largo. En la escultura titulada *En busca de UTOPIA* (2003) del artista belga Jan Fabre (que se inspiró en el libro UTOPIA del humanista Thomas Moore que describió una isla imaginaria con un sistema político ideal), es él mismo que cabalga a lomos de una tortuga gigante en busca de la isla UTOPIA. Su elección por la tortuga indica que el objetivo deseado no se vaya a lograr rápidamente, sino todo lo contrario.

---

61 MENA, Manuela: *Encuentro con el Bosco*, Capítulo: *La poesía del tiempo*, p.20



Jan Fabre, *Searching for utopia*, 2003

## CONCLUSIONES

El propósito de este trabajo teórico fue el análisis de una serie de dibujos que llevo realizando desde hace ya 3 años dándome así la oportunidad de investigar nuevas conexiones de mis obras, descubrir a otros artistas y otras prácticas artísticas con las que se permite establecer un diálogo. Y por supuesto, ha resultado necesaria la investigación de la sociedad de hoy, de su concepto de la cultura y aún más la era del código digital, del capitalismo cultural electrónico que hoy en día nos rodea y nos incluye. Ha sido un recorrido de búsqueda que no impidió las interconexiones entre los capítulos, facilitando así una estructura abierta y creativa. De esta manera, se desprenden una serie de conclusiones no ya tan sólo para entender mi obra y el desarrollo que conduce a ella sino incluso para valorar el grado de su coherencia y posibles conexiones en el panorama artístico actual.

El primer capítulo refleja un esfuerzo personal de hablar sobre mi propia obra y explicar qué es lo que sucede cuando dibujo. Ha sido una oportunidad de hablar sobre ella adquiriendo un doble papel: el del creador y el del espectador, una doble función ya existente pero que durante el proceso de creación se desarrolla inconscientemente. Así pues, se consigue destacar los valores más importantes de mi obra y sus elementos determinantes tales como la lentitud procesual que se hace presente en la obra final provocando tanto su expansión como la de la mirada del espectador, la distancia como acto de acercamiento y alejamiento (algo que también se puede encontrar en el segundo capítulo): un desafío o una invitación de observar y decodificar el lenguaje visual de la obra, y la frugalidad de los medios de expresión sumamente importante para el proceso. Como se dio a entender, se implican cuestiones del espacio y del tiempo y asuntos que tienen que ver con la capacidad perceptiva. A lo largo de este capítulo, también se hacen muchas referencias a otros artistas: un resultado de una búsqueda intensa de preocupaciones, procedimientos y comportamientos similares. Por último se explica la temática de mis obras enfocando en mi pasión para los animales prehistóricos: una declaración del fin de la inocencia de la imagen infantil que

llevamos dentro pero siempre un lugar donde uno puede huir para soñar y sentir protegido.

El segundo capítulo se centra en el concepto de la vista táctil, en el elemento del detalle y el correspondiente acercamiento y alejamiento que requiere. A través de una investigación basada en prácticas artísticas de múltiples niveles de lectura y provenientes de varios terrenos artísticos como el cine, la instalación, la performance o la fotografía, se destaca el sentido del tacto el cual puede poner en marcha los mecanismos de percepción y los archivos de la memoria. Así mismo, conscientes de la estructura de lo visto y el cargo de significados sobre cualquier cosa visible, ellas mismas se consiguen emancipar y el hombre puede aproximarse al mundo por con-tacto e inmediatez. La vista táctil es muy importante para la percepción de mis obras puesto que dejan una impresión sutil y borrosa provocando al espectador a tocarlas para sentir la sustancia que las generó. Por supuesto, el elemento del detalle se convierte en eje sustancial de la obra, impone sus propias reglas sobre la distancia a la que la obra tiene que ser vista, provocando al espectador a acercarse y alejarse una y otra vez. Se genera así un flujo de movimientos que junto con la lentitud hacen que la obra consiga un ritmo propio.

El tercer capítulo incluye una breve investigación sobre la situación socio-cultural en las metrópolis del mundo dentro de la cual el artista como sujeto de experiencia y como productor tiene que fundamentar su obra. Claro, hablamos de ritmos frenéticos, de una orgía de estímulos, de una producción indefinida de imágenes y de deseos. En este sentido mi proceso de creación lento parece contradictorio. Por supuesto hubo que hacer también un análisis de la época de la cultura digital que ha re-definido conceptos fundamentales como los del espacio y del tiempo y aún más condujo a la digitalización de la memoria y de todo material afectando también el concepto de la corporeidad de la imagen y de la obra de arte. Así se me ofrecen nuevas posibilidades de enfrentar mis obras y al final, usando la obra principal como matriz, re-producirlas a través de medios digitales.

## BIBLIOGRAFÍA

- ARASSE, Daniel, (2008) *El detalle, para una historia cercana de la pintura*, Madrid, Abada
- BALZAC, Honoré de, (2001) *La obra maestra desconocida*, Madrid, Visor
- BARTHES, Ronald,(1992) *Lo obvio y lo Obtuso Imágenes, gestos, voces*, Barcelona, Paidos
- BERGER, John, (1998) *Mirar*, Buenos Aires, Ediciones de la flor
- BREA, José Luis, (2007) *Cultura\_ Ram, Mutaciones de la lectura en la era de su distribución electrónica*, Barcelona, Gedisa
- BREA, José Luis, (2008) *El tercer umbral, estatutos de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*, Murcia, Candeac
- BREA, José Luis, (2010) *Las tres eras de la imagen, imagen-materia, film, e-image*, Madrid, Akal estudios visuales
- CRUZ SÁNCHEZ, Pedro, (2000) *La vigilia del cuerpo, arte y experiencia corporal en la contemporaneidad*, Murcia, Tabvlarivm
- DERRIDA, Jacques, (2005) *On touching - Jean-Luc Nancy*, California, Stanford University Press
- DIDI-HUBERMAN, Georges, (2007) *La pintura encarnada*, Valencia, Pretextos
- DIDI-HUBERMAN, Georges, (1997) *Lo que vemos, lo que nos mira*, Buenos Aires, Manantial
- FOCILLON, Henri,(1983) *La vida de las formas y elogio de la mano*, Madrid, Xarait,
- FLUSSER, Vilém, (1999) *Filosofía del diseño*, Madrid, Síntesis
- GÓMEZ MOLINA, Juan José, (2001) *El manual del dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX*, Madrid, Cátedra
- GOODMAN, Nelson, (1990) *Maneras de hacer mundos*, Madrid, Visor
- HILDEBRAND, Adolfo von, (1988) *El problema de la forma en la obra de arte*, Madrid, La balsa de la medusa
- JAY, Martin, (2007) *Ojos abatidos, la denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*, Madrid, Akal estudios visuales
- JAAR, Alfredo, (2008) *La política de las imágenes*, Santiago de Chile, Metales pesados.

JONES, Amelia, (1998) *Body art/performing the subject*, Mineapolis, University of Minnesota Press

LEACH, Edmund,(1985) *Cultura y Comunicación : La lógica de la conexión de los símbolos*, Madrid, Siglo XXI de España Editores

MERLEAU-PONTY, Maurice,(1991) *Eye and mind, Cezanne's doubt (Η αμφιβολία και το μάτι του Cezanne)*, Atenas, Nefeli

JONES, Owen, (1928) *The grammar of ornament: illustrated by examples from various styles of ornament*, London, Bernard Quaritch

SENNETT , Richard,(2009) *El artesano*, Barcelona, Anagrama

STAVRIDIS, Nikos, (2002) *Απο την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνη (De la ciudad pantalla a la ciudad escena)*, Atenas, Letras griegas

### **CATÁLOGOS**

*Arte termita contra elefante blanco*, (2004) Madrid, Fundación Ico

BAVCAR, Evgen, (1992) *Evgen Bavcar: Le voyeur absolu*, Paris, Seuil

BAVCAR, Evgen, (1997) *Memòria de la llum: Evgen Bavcar: Fotografies*, Manresa, Fundació Caixa de Manresa

BRACHO, Juan Carlos (2006) *El dibujo como experiencia 2003-2006*, Sevilla, Consejería de cultura

FERNÁNDEZ POLANCO, Aurora y LARRAÑAGA ALTUNA, Josu, (2001) *La distancia y la huella, para una antropología de la mirada*, Cuenca, Diputación Provincial de Cuenca

HOPTMAN, Laura, (2002) *Drawing now, eight propositions*, Nueva York, Museo de arte moderno

*Poetics of the handmade* organizado por Alma Ruiz (2007) Los Ángeles, El museo contemporáneo

UMEOKA TAKI, Marico, *Encuentro con el Bosco* (1997) Madrid, Circulo de bellas artes

### **REVISTAS**

Exit (mayo-julio 2006) No 22 *Viviendo con animales*

Exit (febrero-abril 2011) No 41 *Paraísos artificiales*

Exit Express,(Octubre 2009) No 46 *Abstracción hoy*

Exit Express, (Febrero 2009) 31 *entrevistas con artistas contemporáneos*

Dardo (feb-mayo 2010) No 13

## **CATÁLOGO DE OBRAS**



"2008", Ioanna Papageorgiou, lápiz sobre lienzo, 50 cm

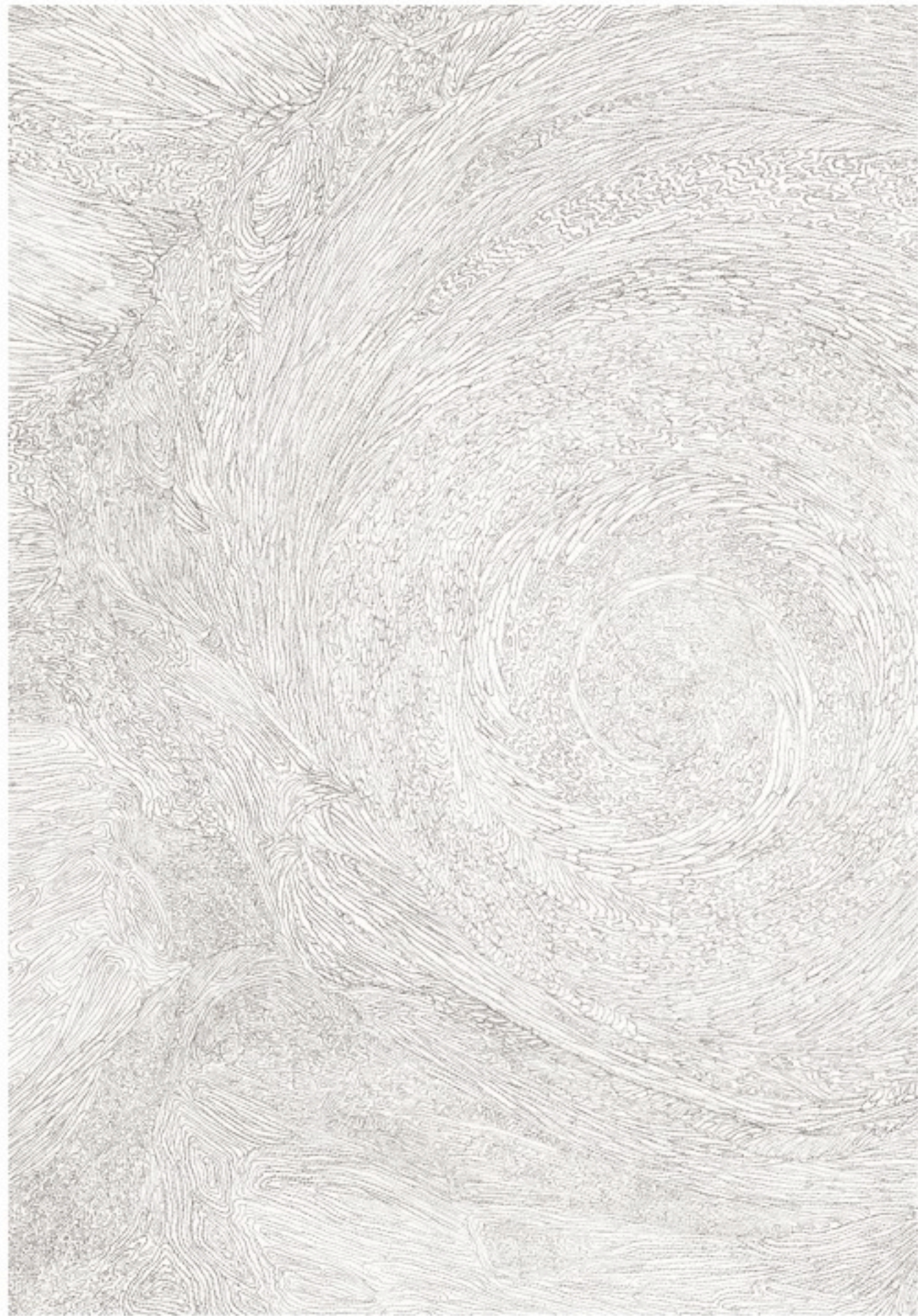


"o000000000 II" 2010, Ioanna Papageorgiou, lápiz sobre lienzo, 50cm



"Alosaurio I" 2010, Ioanna Papageorgiou, lápiz sobre lienzo, 50cm







"T-Rex" 2010, Ioanna Papageorgiou, lápiz sobre lienzo, 145x135 cm



Detalle de la obra "T-Rex"



Detalle de la obra "T-Rex"



"Hadrosaurus II" 2011, Ioanna Papageorgiou, impresión digital, 210x260 cm



Detalle de la obra "Hadrosaurus II"



Detalle de la obra "Hadrosaunos II"



Detalle de la obra "Hadrosaurios II"



Detalle de la obra "Hadrosaurios II"



Detalle de la obra "Hadrosaurios II"

# Ioanna Papageorgiou

currículum vitae



Ioanna Papageorgiou nació en Atenas en 1984. En 2009 se licenció de la facultad de Artes Plásticas y Ciencias del Arte en Ioannina, Grecia. Ha participado en varias exposiciones como *After... (Rellena con el nombre del artista)* Exposición colectiva en Espacio Menosuno, Madrid (2011), *I love your work: Exposición colectiva de artistas emergentes* Galería Espacio 8, Madrid (2011), *Exposición de Premio de Pintura Internacional Guasch Coranty*, Sala Tecla, Barcelona (2010), *7 Gates*, XIV Bienal de Nuevos artistas de Europa y el Mediterráneo, en Skopje (República de Macedonia) (2009), *Picnic*, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense, Madrid, (2008), *Unchangeable - Unbuilt*, Museo Bizantino y Cristiano de Atenas, (2008), *Real Presence – Floating Sites*, House of Legacy, Belgrado, (2007), *Pixeldance Festival*, Kodra, Tesalonica, (2007), *Real Presence – Floating Sites*, House of Legacy, Belgrado (2006).