

Abstracción

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Abstracción

La abstracción es un proceso conceptual por el cual se derivan ideas o reglas generales a partir de casos particulares. En el caso de la historia del arte, sin embargo, suele hablarse de abstracción para hacer referencia a obras artísticas que no se abocan a la representación literal de los objetos. Empujada por avances tecnológicos que liberan a la pintura de la carga de representar miméticamente el mundo, la abstracción como corriente artística comienza a finales del siglo XIX y poco a poco va constituyéndose como un género propio. Los argumentos de la época señalan que, una vez transferidas a la fotografía las tareas de representación, el dibujo y la pintura podían ocuparse ahora de sondear en dimensiones humanas más profundas, escondidas bajo la superficie de las cosas.

Un importante antecedente es la artista y mística Hilma af Klint (1862-1944), cuyo trabajo prefiguró las grandes corrientes de pintura abstracta del siglo XX. Sus obras recurrían a formas diagramáticas con el fin de establecer contacto con fuerzas superiores, sedimentando una práctica vital y artística que incluía, por ejemplo, sesiones de espiritismo. Por su parte, el artista Piet Mondrian (1872-1944) aplica en *Composición en rojo, azul y amarillo* (1921) un programa estético basado únicamente en líneas rectas y colores primarios, que influye en el gusto y la sensibilidad del norte de Europa en las décadas posteriores. La exclusión sistemática de cualquier forma curva se relaciona también con la persistencia mística de Mondrian por encontrar la armonía del universo mediante sus elementos geométricos fundamentales. La pelea con su amigo Theo van Doesburg por la discrepancia sobre el protagonismo que las diagonales debían tener en el plano pictórico es un episodio conocido de la cultura popular y la historia del arte, y aunque se trata de una simple anécdota histórica, revela la intensidad y el compromiso con el que eran llevadas adelante estas investigaciones.

Por su parte, artistas como Liubov Popova (1889-1924) o Várvara Stepanova (1894-1958) indagaron también en los lenguajes geométricos a comienzos del siglo pasado, aportando elementos novedosos y allanando el camino para la llegada del imaginario visual de la Revolución Rusa. El cuadro *Raya verde* (1916) de Olga Rozanova (1886-1918) constituye un hito importante de este proceso, ya que sintetiza elementos de lo que posteriormente serían las dos grandes corrientes abstractas del siglo XX: la abstracción geométrica y el expresionismo abstracto. El rol instrumental de este último en las batallas culturales de la guerra fría tras la Segunda Guerra Mundial, encarnando una posición que asociaba la promesa de libertad infinita con las bondades del capitalismo, se sostendrá en figuras como la artista Lee Krasner (1908-1984), cuya solidez técnica y reinvención constante tendrá una importante ascendencia en el trabajo de su esposo Jackson Pollock (1912-1956) y, a través de él, en el resto de la escena americana de mediados del siglo XX.

Actualmente, las investigaciones en torno a la abstracción han ramificado completamente sus intereses. Las obras de la artista Adriana Minoliti, por ejemplo, exploran la tensión entre abstracción y sexualidad. Su proyecto *Metafísica sexy* (2015) es un conjunto de pinturas paisajísticas donde una serie de formas geométricas flotan, a la manera de personajes, en un bosque tupido. *Porno abstracto* (2015) por su parte, muestra un conjunto de imágenes que se asemejan a un *wallpaper*, donde emergen y se repiten formas euclidianas que sugieren partes del cuerpo humano. La abstracción no aparece ahora vehiculada por una búsqueda mística, sino que es devuelta a la superficie de las cosas: la decoración, la piel enrarecida, los objetos de diseño.

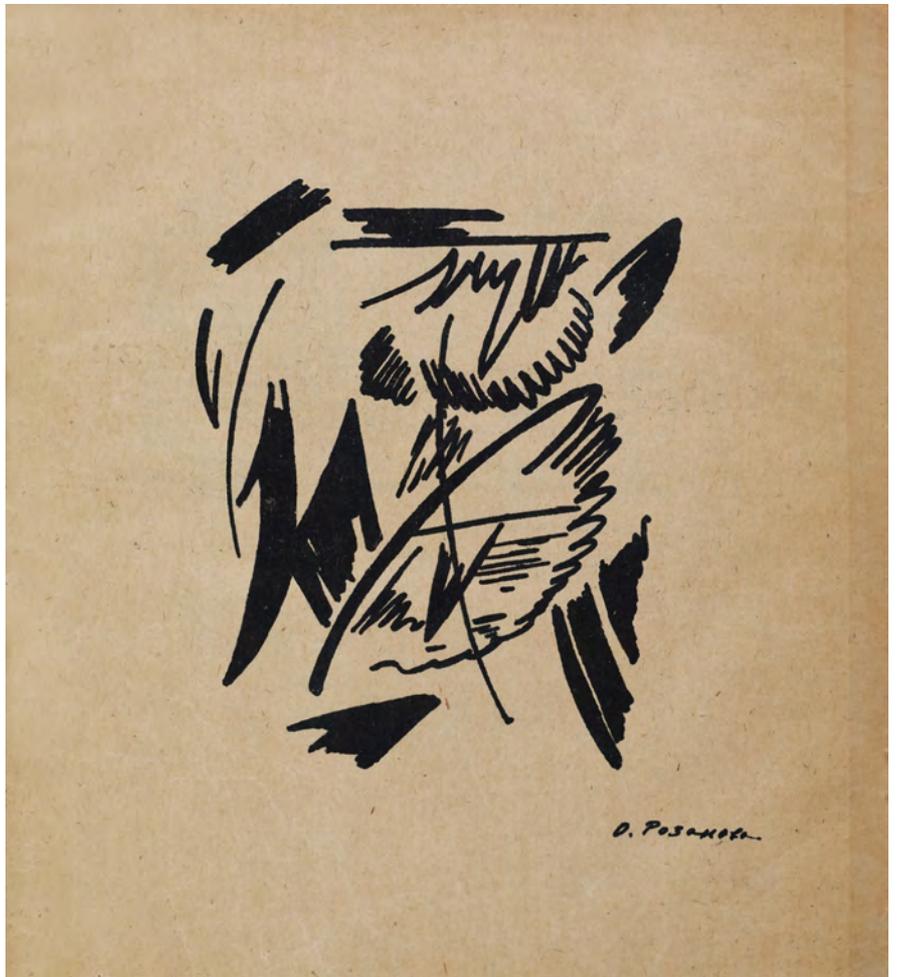
En la instalación *La rosa ilimitada, la perfección ferroviaria y veinte libros más* (2015) la artista Susana Gamarra merodea un argumento diferente en torno a la abstracción, basándose también en una anécdota histórica significativa. Lenna es el nombre de una *playmate* aparecida en 1972 en la revista *Playboy*. Un fragmento del póster donde posaba desnuda fue establecido al año siguiente por un conjunto de investigadores de California como documento estándar para ensayar algoritmos de compresión de imágenes. Además de la polémica sexista, los dibujos sobre tela de Gamarra señalan la fascinación contemporánea por la geometría y los ámbitos sensibles que inevitablemente extermina. Dentro de las abstracciones y el *big data*, los cuerpos se comprimen en una miríada de puntos lejanos componiendo una textura. La abstracción contemporánea, en su versión más formalista, diluye cualquier variante biográfica o de sabiduría corporal.



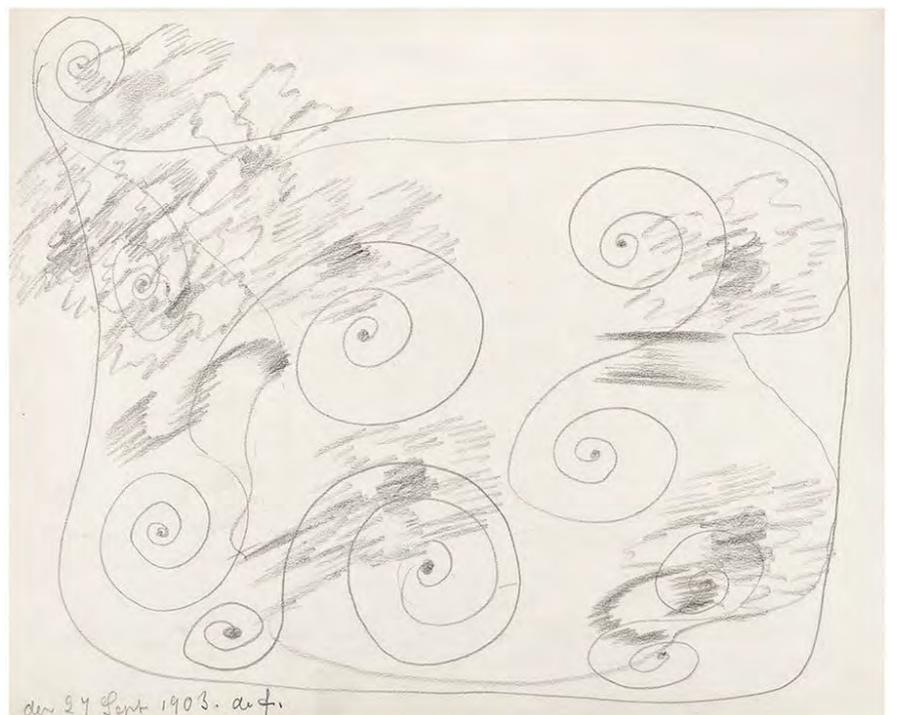
Vasily Kandinsky (1925). *Ohne Titel*. [Dibujo]

Disponible en <http://www.galeriedesmodernes.art/en/artists/wassily-kandinsky-abstract-bauhaus/wassily-kandinsky-abstract-bauhaus-497>

Consulta 26/06/2019



Olga Rozanova (1916). *Magazine Souz Molodyozhi [Union of Youth]*. [Dibujo]
Disponible en <https://www.wikiart.org/en/olga-rozanova/magazine-souz-molodyozhi-union-of-youth-1913-4>
Consulta 26/06/2019



Hilma af Klint (1903). *HaK1519_s6, sidan 4 Channeling drawing*. [Dibujo]
Disponible en <https://www.barnebys.com/blog/the-non-figurative-pioneer-hilma-af-klint>
Consulta 26/06/2019

Referencias

Kandinsky, Vasily (1980). *De lo espiritual en el arte*. México DF: La nave de los locos, Premia Ed.

Kandinsky, Vasily (2005). *Punto y línea sobre el plano*. Buenos Aires: Andrómeda Ed.

Qualina, Florencia (2013). «Metafísica sexy: las obras raras de Adriana Minoliti». *Artishock*.

Disponible en <http://artishockrevista.com/2013/08/13/metafisica-sexy-las-obras-raras-adriana-minoliti/>

Consulta 21/06/2019

Antonio López

Descripción

«Yo sigo haciendo lo de siempre.»

Antonio López

Antonio López (Tomelloso, 1936) es un pintor y escultor español que formó parte de la llamada escuela madrileña de los sesenta y setenta. Es un autor relevante por el realismo de sus obras, que demuestran un gran conocimiento técnico y habilidad de dibujo, y que marcan una tendencia realista en el campo de las artes visuales, también contemporánea y muy vigente en muchos ámbitos artísticos.

Su obra conecta con la tradición histórica de la pintura (incluso ha retratado a la monarquía), pero sobre todo mantiene un vínculo profundo con la academia y con la investigación de la **representación** de un entorno de manera evocadora, elaborada, pictórica y realista. López relaciona su pintura tanto con una mirada propia al mundo «real» como con la capacidad de entender el arte de Velázquez. El hiperrealismo de su obra no deja de ser una manera de mirar y entender el mundo que lo rodea. Es su mirada, que proyecta sobre la ciudad o espacios cotidianos del hogar como el baño, lo que otorga objetividad y belleza a los objetos que representa.

Uno de sus grandes temas es el **paisaje**, género dentro del cual lleva a cabo una serie de vistas, generalmente de Madrid. Sus trabajos son de ejecución lenta y tiene sentido observarlos con la misma lentitud pausada. Sus pinturas de la Gran Vía y otros lugares de Madrid conforman una vista del entorno urbano que encuentra poesía y misterio en un entorno ordinario. Aplica la perspectiva cónica y lineal de origen renacentista y la combina con la **perspectiva** aérea: parte de puntos de vista y enmarques fotográficos para ir perdiendo la precisión en favor de una pincelada más suelta y difusa, como la propia luz, mostrando un dominio técnico y gestual, detallado y sutil. Sus temas son los de siempre, prestando atención a las pequeñas cosas del día a día y a la complejidad de los detalles ordinarios. Para encontrarle el sentido como espectadores, tendremos que buscar, seguramente, un estado de observación calmada y profunda, tal y como él se enfrenta a la ejecución de su obra.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Paisaje

Perspectiva

Representación



Antonio López (1967). *Lavabo y espejo*.

Fuente: <https://historia-arte.com/obras/lavabo-y-espejo>



Antonio López (1974-82). *Gran Vía*.

Fuente: <https://www.antoniolopezweboficial.com/fullscreen-page/comp-j9igoidy/cb2fc704-d7d4-4b98-93c4-64f174ee4257/36/%3Fi%3D36%26p%3Dxvby5%26s%3Dstyle-jatl7vlp>



Antonio López (1990-94). *Nevera nueva*.

Fuente: <https://www.antoniolopezweboficial.com/fullscreen-page/comp-j9igoidy/33a3a743-0562-4334-a6ef-9718f07886e6/57/%3Fi%3D57%26p%3Dxvby5%26s%3Dstyle-jatl7vlp>

Enlaces relacionados

https://ca.wikipedia.org/wiki/Antonio_L%C3%B3pez_Garc%C3%ADa

<https://www.antoniolopezweboficial.com/>

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/atencion-obras/atencion-obras-antonio-lopez-pintor/3487040/>

https://elpais.com/ccaa/2018/04/24/catalunya/1524596957_235397.html

http://www.palaumusica.cat/es/la-obra-de-antonio-lopez-llega-al-palau-de-la-musica-catalana_609553

<http://www.rtve.es/temas/antonio-lopez/18290/>

<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/autor/lopez-antonio>

<https://historia-arte.com/artistas/antonio-lopez>

http://www.elcultural.com/galerias/galeria_de_imagenes/320/ARTE/Las_10_mejores_obras_de_Antonio_Lopez

https://www.eldiario.es/cultura/Antonio-Lopez-idolo-pintores-chinos_0_758025189.html

<https://www.cambio16.com/cultura/antonio-lopez-pintor-realidad/>

https://www.elespanol.com/personajes/antonio_lopez_pintor/

Banksy

Descripción

«Si quieres decir algo y que la gente te escuche, tienes que llevar una máscara.»

Banksy

Banksy (Bristol, 1975, supuestamente) es un artista urbano contemporáneo y anónimo que, partiendo del mundo gráfico del grafito mural, ha llevado a varias grandes ciudades del mundo su obra crítica y, ahora, muy cotizada.

Su obra de arte urbano vincula **dibujo y acción** en cuanto a su temática y su formato. Tiende a ocupar el espacio público y a romper con algún esquema social o del mundo del arte. Hace uso del lenguaje visual para efectuar una crítica mordaz, siempre actual, sobre religión, política, consumo, estamentos sociales, relaciones de poder, situaciones de guerra e injusticia, etc. Siempre subversivo, muchas veces la fuerza de la obra de arte depende del contexto en el que se muestra o de las relaciones irreverentes que establece entre los conceptos que trata. Sus murales se relacionan con el espacio donde están situados de forma visual y significativa, de modo que a veces el espacio dota de significado el mural, a menudo con efectos ópticos que juegan con los materiales y la situación: una cabina de teléfono espía, un personaje borrando una frase pintada en la calle, o unos niños interactuando con un cartel de señalización, son algunos ejemplos de ello. Así, sus obras gráficas están a caballo entre la obra gráfica y la instalación, puesto que se integran conceptual y físicamente con el entorno.

Los recursos gráficos que usa son en buena parte del ámbito del dibujo y las artes visuales, pero al combinarlo con objetos y textos y jugar con el significado, devienen una **poesía visual** integrada en el espacio público. La calle es la superficie donde las imágenes se relacionan de forma poética para dar lugar a nuevos significados.

Su obra está cargada de referencias a iconos de la cultura popular y de la alta cultura, a referentes de la historia del arte y a metáforas del folclore, que pervierte, manipula y transgrede para impactar al espectador. Relaciona conceptos abstractos y simbólicos con los oficios y los roles de las clases sociales más pobres y olvidadas, como un operario rompiendo las estrellas de la bandera europea, un dibujo infantil de una niña haciendo rodar un neumático en llamas, un grafitero vomitando las flores que crecen en las rendijas o un operario borrando unas pinturas rupestres. También utiliza los referentes artísticos y sociales para crear impacto con su mensaje. Un ejemplo de esto puede ser el *David* de Miguel Ángel ataviado como un guerrillero o Steve Jobs con un icónico saco de ladrón en un barrio pobre de Los Ángeles.

El misterio que rodea a este artista todavía le da más poética a sus creaciones, que han ganado valor a lo largo de los años para compararse con las obras más preciadas y vendidas del arte contemporáneo, y lo han rodeado de un aura ambigua que no deja indiferente, ya sea a los detractores o a los admiradores fervorosos de sus críticas obras.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Dibujo y acción

Poesía visual



Banksy (2002). *Laugh Now*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/banksy/laugh-now-2002>



Banksy (2003). *Parachuting Rat*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/banksy/parachuting-rat-2003>



Banksy (2006). *Pie Face*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/banksy/pie-face-2006>



Banksy. *Flower Thrower*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/banksy/flower-thrower>



Banksy. *Stop and Search*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/banksy/stop-and-search>

Enlaces relacionados

<http://www.banksy.co.uk/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Banksy>

<https://elpais.com/tag/banksy/a>

<http://culturainquieta.com/es/inspiring/item/12215-banksy-parece-que-al-fin-se-ha-descubierto-su-identidad.html>

<http://www.streetartbio.com/banksy>

<http://www.lavanguardia.com/cultura/20180320/441738090846/nuevos-murales-banksy-nueva-york.html>

<http://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/9089653/04/18/Las-millonarias-cifras-de-la-obra-de-Banksy-el-artista-sin-rostro-que-se-vende-en-las-fachadas.html>

<http://www.lasexta.com/temas/banksy-1>

<http://www.artnet.com/artists/banksy/>

<https://www.nytimes.com/2018/03/15/arts/design/banksy-mural-new-york-zehra-dogan.html>

<https://www.imdb.com/name/nm2612991/>

<https://www.thesun.co.uk/news/3309415/banksy-identity-real-name-graffiti-street-artist-latest-work-zehra-dogan/>

<https://www.banksyexhibit.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=kD1dHf1NsAQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=CDjjZQcFC4M>

Brigitte Waldach

Descripción

«Utilizo texto en mis dibujos como elemento de composición independiente para organizar el espacio visual.»

Brigitte Waldach

Brigitte Waldach (Berlín, 1966) es una artista visual alemana contemporánea. El dibujo forma parte de todas sus obras de manera relevante y notoria, tanto en su obra gráfica de gran formato como sus instalaciones, que en cierto modo son dibujos que se expanden en el espacio.

En su obra trabaja de manera explícita partiendo de un **concepto** para connotar y sugerir. Hace uso de formas figurativas que poseen un simbolismo en un ámbito psicológico y cultural para establecer una lectura interpretable. Por ejemplo, representa la naturaleza con bosques, árboles o cielos estrellados, asociando el simbolismo que tiene en varias culturas como un espacio de iniciación, y que en nuestro contexto recoge incluso el psicoanálisis. También trabaja con el color como herramienta sugerente y polisémica. Normalmente, utiliza blanco y negro combinados con algunos elementos destacados de color rojo, que se asocia al amor y la rabia, y que también tiene connotaciones políticas. Combina sus dibujos y temas con el imaginario colectivo tradicional y popular. Sus imágenes dialogan con obras literarias o musicales, o con nociones como por ejemplo el pecado o el anticristo. En su tríptico *Space*, por ejemplo, conviven unas montañas blancas donde la partitura de *Así habló Zaratustra* de Richard Strauss está escrita con estrellas en la oscuridad del cielo.

Sus dibujos crean un espacio donde elementos figurativos dialogan con **palabra y texto** con varios planteamientos gráficos. En algunos casos, utiliza la escritura para crear mapas conceptuales simbólicos o cartografías de pensamiento. En otros, la palabra manuscrita y múltiple construye trazos gigantes y pinceladas que se expanden con transparencias y veladuras. En su díptico *Myth makers*, la imagen de dos directores de cine aparece adentro de un entramado de textos escritos y mayoritariamente ilegibles, como sombras. Los títulos de las películas que han dirigido y las frases célebres actúan como líneas rectas en la composición que se expande en una trama cruzada.

La obra de Waldach se organiza con un sentido de **serialidad** que podemos percibir en sus instalaciones, en la manera en que esparce sus dibujos por las paredes, o en la relación que existe entre sus trabajos. Desarrolla los distintos dibujos u obras gráficas en torno a una temática, con variaciones, pero con una coherencia gráfica o conceptual que da la sensación de serie. Es el caso de *Animation, Balance, Infinity*, donde construye tres perspectivas de la catedral de Notre Dame a través de nubes de citas textuales de la novela de Victor Hugo, que flotan a través de la arquitectura.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Concepto

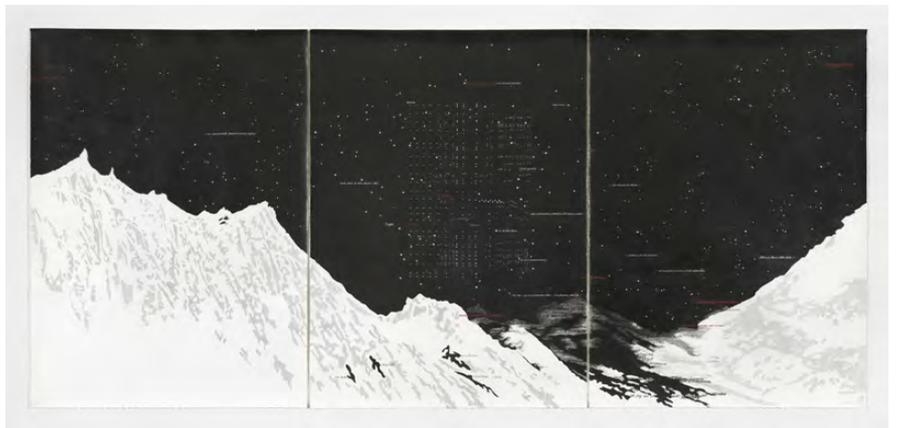
Palabra y texto

Serialidad



Brigitte Waldach (2015). *Balance (Diptych)*.

Fuente: http://waldach.com/wp-content/uploads/2017/07/balance_01.jpg



Brigitte Waldach (2015). *Space (Triptych)*.

Fuente: http://waldach.com/wp-content/uploads/2015/03/berge_01.jpg



Brigitte Waldach (2018). *Leitmotif*.

Fuente: <http://waldach.com/wp-content/uploads/2018/03/Leitmotif-01.jpg>

Enlaces relacionados

<http://waldach.com/>

https://de.wikipedia.org/wiki/Brigitte_Waldach

<https://www.artpremium.com/brigitte-waldach-thus-spoke-the-silenced/>

<https://www.youtube.com/watch?v=-5Tx5e-SAjE>

<http://artdaily.com/news/38912/Drawings-and-Installations-by-Brigitte-Waldach-at-Kunsthalle-Emden#.WxMI0jRBPY>

https://www.artsy.net/artist/brigitte-waldach?page=1&sort=-partner_updated_at

<https://vimeo.com/226922438>

Cómic

El cómic es un medio gráfico que combina imágenes desplegadas en forma de secuencia para crear un relato. Suele incluir globos de textos, cartelas, onomatopeyas, líneas cinéticas y estructuras de viñetas, aunque el uso y la combinación de todos estos elementos dependen del estilo visual y narrativo de cada autor.

Los orígenes culturales del cómic son diversos. Aunque se suelen proponer como punto de partida las autografías del suizo Rodolphe Topffer o las viñetas impresas en tabloides de *The Yellow Kid*, ambos del siglo XIX, la eclosión del cómic ocurre verdaderamente durante el siglo XX con la masificación de la prensa diaria y la emergencia de la cultura de masas. Durante el período de entreguerra se consolidan cánones estilísticos bien diferenciados en el ámbito franco-belga (con Tintín y, años más tarde, Asterix y Lucky Luke), en EE. UU. (con el nacimiento de Superman y, a partir de ahí, una inagotable galería de superhéroes) y en Japón (a partir de la voluminosa obra de Osamu Tezuka y, desde entonces, de la subcultura del manga).

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Cómic

La historia del medio está también atravesada por momentos experimentales y por una constelación de personajes y autores que han ampliado sus límites, tanto por el contenido de sus historias como por la manera de contarlas. Desde los canónicos *Little Nemo* de Winsor McCay o *Krazy Kat* de George Herrington, hasta el *Jimmy Corrigan* de Chris Ware, pasando por autores contemporáneos como Nazario, Alison Bechdel o Nuria Pompeia, se trata de miradas que han desafiado las convenciones y multiplicado la diversidad expresiva del cómic. En un artículo, el artista Francesc Ruiz esbozaba una genealogía de momentos excepcionales, que podría comenzar con «*La Santa Rusia*, el protocómic de 1854 de Gustave Doré, donde se atreve a dejar en blanco todas las viñetas de una página aludiendo al paisaje nevado que está retratando (...)». Continuaría con las deconstrucciones que el artista conocido como Jess perpetró en los cincuenta con los cómics de Dick Tracy, creando delirantes *collages*. Dedicaría un apartado al *détournement* situacionista y otro a las innovaciones aportadas por el *comix underground* en los sesenta y setenta, para acabar temporalmente el recorrido con las constricciones de Oubapo (taller de cómic potencial), que, emulando al Oulipo y los experimentos literarios de Perec y Queneau, ampliarían las posibilidades expresivas del medio en los noventa» (Ruiz, 2017).

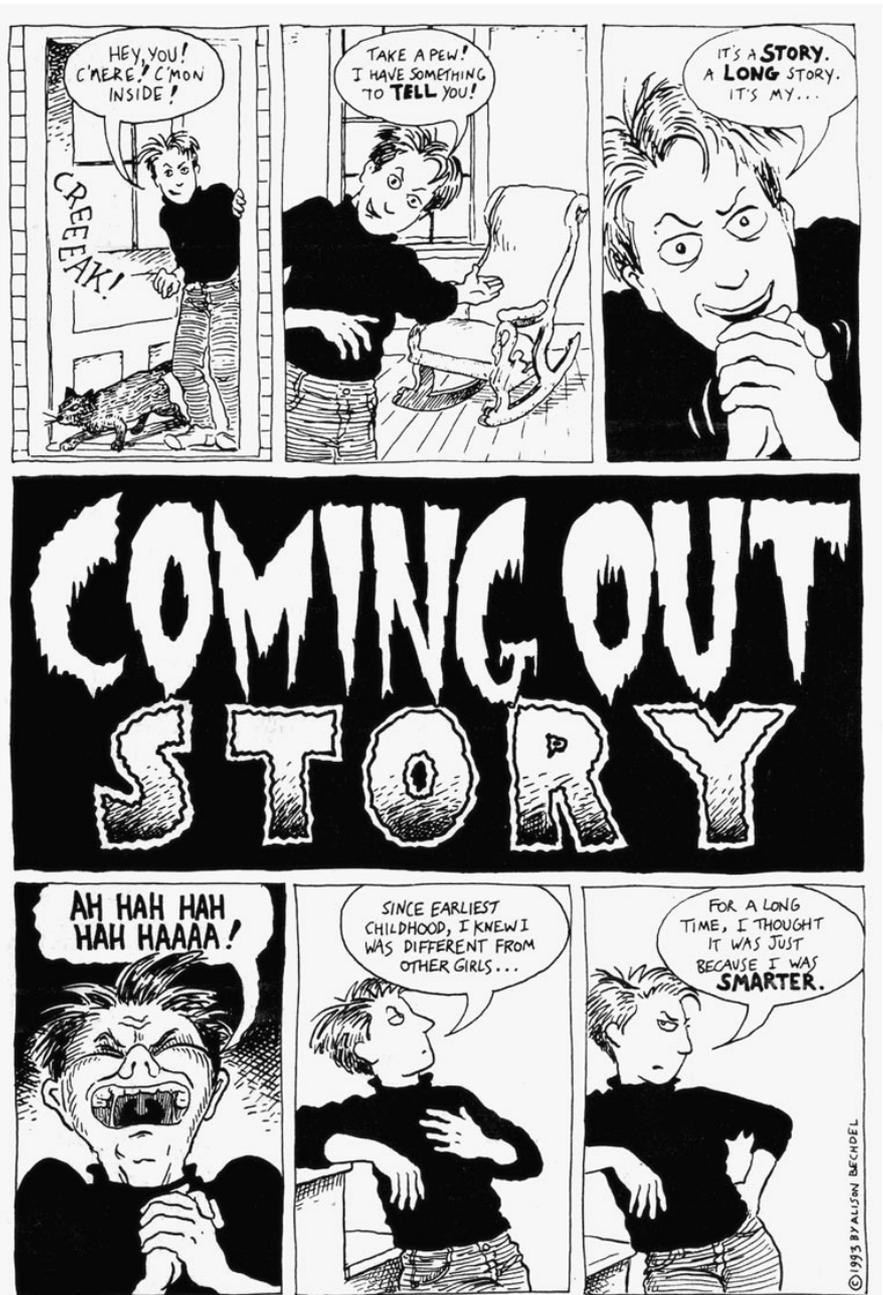
A pesar de estas producciones culturales complejas, revestidas de excepcionalidad, los museos han mantenido siempre una actitud condescendiente respecto al cómic. Es por ello por lo que los acercamientos más conocidos entre ambos mundos se revelan hoy como un ejercicio asimétrico, estableciendo en muchos casos una relación donde artistas que exponían en museos internacionales y vendían asiduamente en galerías extraían valor del trabajo de autores prácticamente desconocidos que operaban en pequeños circuitos editoriales. La mimesis de la estética de los tebeos americanos que Roy Lichtenstein ensaya durante los años sesenta, por ejemplo, difícilmente puedan no ser leídas hoy como una operación de apropiación cultural. Otros autores como Ad Reinhardt mantuvieron una producción pictórica abstracta, impoluta y alineada con las demandas modernistas del momento, mientras producían casi en secreto viñetas paródicas para retratar las dinámicas de poder del mundo del arte.

Actualmente, las prácticas en torno al cómic están dejando de ser entendidas como fenómenos marginales y han comenzado un proceso de museificación. Sin embargo, esa adaptación a la lógica del *display* expositivo resulta compleja para

un medio que es en sí mismo contradictorio, puesto que, creado para ser impreso, es más copia que original, y no siempre facilita la contemplación de pie ni el encapsulamiento aurático de las vitrinas de los museos.

Artistas contemporáneos como Martín Vitaliti, exploran precisamente la dimensión espacial que ofrecen las salas de exposiciones. En proyectos como [#125](#) (2015) o [#134](#) (2016) se interroga la estructura de las viñetas y la manera en que esta produce literalmente la temporalidad de los relatos. Mientras que las enormes mallas vacías, desplegadas a manera de instalación, son esqueletos que dan cuenta de historias borradas, parecen intentar llenarse absorbiendo los acontecimientos del espacio expositivo. El artista Ilan Manouach explora también las propiedades conceptuales y táctiles del medio. *Katz* (2011), por ejemplo, es una publicación que imita de manera exacta la edición francesa de *Maus*, la multipremiada novela gráfica de Art Spiegelman, con la particularidad de que todos los personajes animales han sido ahora redibujados como gatos.

Finalmente, el colectivo Un Faulduo ensaya tergiversaciones y estiramientos en torno a la práctica del cómic, inspirándose en metodologías grupales de las vanguardias históricas y de disciplinas como la *performance*, la improvisación musical o la patafísica. En una entrevista manifestaban que «es difícil explicar cómo se lee una historieta. De arriba abajo, de derecha a izquierda... Ahora, ¿qué viene primero, la imagen o el texto? (...) La historieta en sí misma es incómoda, está en un lugar intermedio entre el cine, la literatura y las artes visuales. Es un lugar ciego entre todas las artes. Todas las artes confluyen en la historieta» (Un Faulduo, 2018).



Bechdel, Alison (1993). *Coming out story*. [Cómic]. Gay comics #19
Disponible en <http://www.oberlinlgbt.org/bechdel/bechdel-1.html>
Consulta 03/06/2019



Ruiz, Francesc (2011). *The Yaois (Donald)*. [Impresión sobre papel]. Madrid: MNCARS. Disponible en <https://static4.museoreinasofia.es/sites/default/files/obras/AD06539.jpg>
 Consulta 05/05/2019

Referencias

Ruiz, Francesc (2016). Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA. Disponible en <https://rwm.macba.cat/ca/especials/fons-francesc-ruiz/capsula>
 Consulta 05/03/2019

Ruiz, Francesc (2017). *Cómic de exposición*. Suplemento *Babelia*. *El País* (13 de diciembre de 2017). Disponible en https://elpais.com/cultura/2017/12/06/babelia/1512582359_335705.html
 Consulta 05/03/2019

Un Faulduo (2018). Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA. Disponible en <https://rwm.macba.cat/ca/sonia/un-faulduo/capsula>
 Consulta 05/03/2019

Composición

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Composición

La composición es la organización en el espacio de los distintos elementos que conforman una imagen. Para entender la composición es necesario desglosar sus elementos formales (líneas, puntos, planos, colores, texturas, valores, etc.) y la manera en que se relacionan entre sí para producir en el espectador sensaciones asociadas al equilibrio, el ritmo, la tensión dinámica o la simetría.

La composición es un recurso fundamental para enfatizar el tema o el conjunto de sensaciones que busca transmitir un dibujo. Obras que muestran escenas de acción suelen incluir diagonales marcadas y conjuntos de formas irregulares que tensionan el ojo y lo guían por la imagen, acelerando o ralentizando su recorrido. Obras que procuran conseguir atmósferas relajadas suelen compensar entre sí el peso de los elementos y utilizan el efecto calmo de las líneas horizontales. En cuadros como *The Defence of Rorke's Drift* (1880) o *The 28th regiment at Quatre Bras* (1875), por ejemplo, la pintora Elizabeth Thompson retrata escenas bélicas de la historia del imperio británico utilizando con maestría los elementos compositivos. La profusión de armas, caballos, artilugios militares y cuerpos disparando o cayendo, genera una madeja de ejes y contrapesos visuales que sumerge al espectador en el vértigo propio de una batalla.

Una referencia ineludible para este tema es la psicología de la Gestalt. Surgida a comienzos del siglo xx en Alemania, esta teoría propone que la percepción de las formas del mundo se organiza mediante una serie de leyes fundamentales que postulan, por ejemplo, que el todo es más que la suma de las partes (principio de totalidad), que si un contorno no está totalmente cerrado, el cerebro tiende a completarlo (principio de cierre) o que si hay formas parecidas tendemos a agruparlas en un mismo conjunto (principio de igualdad). Los fundamentos del diseño gráfico y la cultura visual contemporánea beben directamente de los principios de la Gestalt. Otra referencia importante, mucho más antigua, proveniente de las matemáticas y que también ha sido decisiva en el momento de componer imágenes, es la proporción áurea o divina proporción, un cálculo basado en el número irracional π (pi). Esta operación, que contribuye a decidir los puntos de atención dentro de una imagen, se mantuvo aún preponderante durante los siglos xviii y xix, momento histórico marcado por el nacimiento de los Estados-Nación. Esa es la razón por la cual muchas banderas, como la de Togo o especialmente la de Chile, son ejemplos cabales de la aplicación de la proporción áurea. Los diseñadores de entonces, imbuidos por el pensamiento iluminista, compusieron los símbolos patrios siguiendo minuciosamente esta idea.

El diseño de *patterns* es también una estrategia compositiva habitual, fundamentada en una serie de elementos formales que se repiten para ampliar indefinidamente el tamaño de una superficie. Un ejemplo claro es la contribución que los cubistas hicieron, de manera no del todo voluntaria, al nacimiento del diseño del camuflaje militar moderno durante la Primera Guerra Mundial. Los patrones de camuflaje utilizan un tipo de composición recursiva que incluye formas ligeramente redondeadas y paletas reducidas. *Mimético* (1966) de Alighiero e Boetti o la *Camouflage series* (1986) de Andy Warhol son algunas de las reapropiaciones posteriores más conocidas desde el ámbito de las artes visuales. Resulta siempre sugerente explorar los efectos de este tipo de composiciones repetitivas, donde la ilusión y el engaño logran que algunos de los elementos de una escena se vuelvan invisibles.

Venn Diagramms (under the spotlight) (2011) de la artista Amalia Pica es un dibujo lumínico que explora las implicancias de la composición y las posibles consecuencias sociales de la interacción de los elementos de una imagen. La base

del proyecto es una anécdota histórica: los diagramas de Venn —los clásicos diagramas donde varios círculos se intersecan— dejaron de ser enseñados en las escuelas durante la última dictadura militar argentina entre 1976 y 1983. El motivo es que estas composiciones podían entenderse como metáforas que alentaban la cooperación social entre grupos heterogéneos de personas. Desde la perspectiva represiva del Gobierno, los currículos escolares debían promover lo contrario, modos de composición donde los elementos tendían a mantenerse aislados, sin espacios compartidos ni contactos entre sí.



Andy Warhol (1986). *Camouflage series*. [Pintura]
Disponible en <http://www.contemporaryartdaily.com/2009/10/andy-warhol-the-last-decade-at-milwaukee-art-museum/>
Consulta 05/06/2019



Amalia Pica (2011). *Venn Diagrams (under the spotlight)*. [Instalación] Disponible en <https://www.moma.org/collection/works/220342>
Consulta 05/06/2019



Elizabeth Thompson (1880). *The Defence of Rorke's Drift*. [Pintura]

Disponible en

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d2/Lady_butler_defense_rorkes_drift.jpg

Consulta 05/06/2019

Referencias

Behrens, Roy R. (2005). «Art, culture and camouflage». *Tate Etc.* (núm. 4).

Disponible en <https://www.tate.org.uk/context-comment/articles/art-culture-and-camouflage>

Consulta 05/06/2019

Sahyouni, Ronald (2014). Gestalt principles. *Khan Academy*.

Disponible en <https://www.khanacademy.org/science/health-and-medicine/nervous-system-and-sensory-infor/sensory-perception-topic/v/gestalt-principles>

Consulta 05/06/2019

Concepto

Cuando hablamos de conceptos nos referimos a aquellas representaciones mentales que constituyen el fundamento de los pensamientos y las creencias. El concepto es la unidad mínima del conocimiento humano y desempeña un papel vital en todos los aspectos asociados a la cognición. En este sentido, resulta una parte constitutiva de las prácticas artísticas. Entre todos los medios y lenguajes visuales, el dibujo mantiene un vínculo de especial cercanía con la producción de conceptos. Su capacidad para plasmar estructuras y su inmediatez para modelar formas abstractas facilita la imaginación, síntesis y vehiculación fluida de elementos conceptuales. En los debates sobre el arte en general, suele plantearse una distinción entre forma y concepto: mientras que la primera se refiere a la manifestación material de la obra, el segundo alude a los significados o ideas que esta expresa o evidencia. Como veremos, en décadas recientes se ha ido destacando cada vez más la relevancia del concepto frente a la plasmación formal.

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

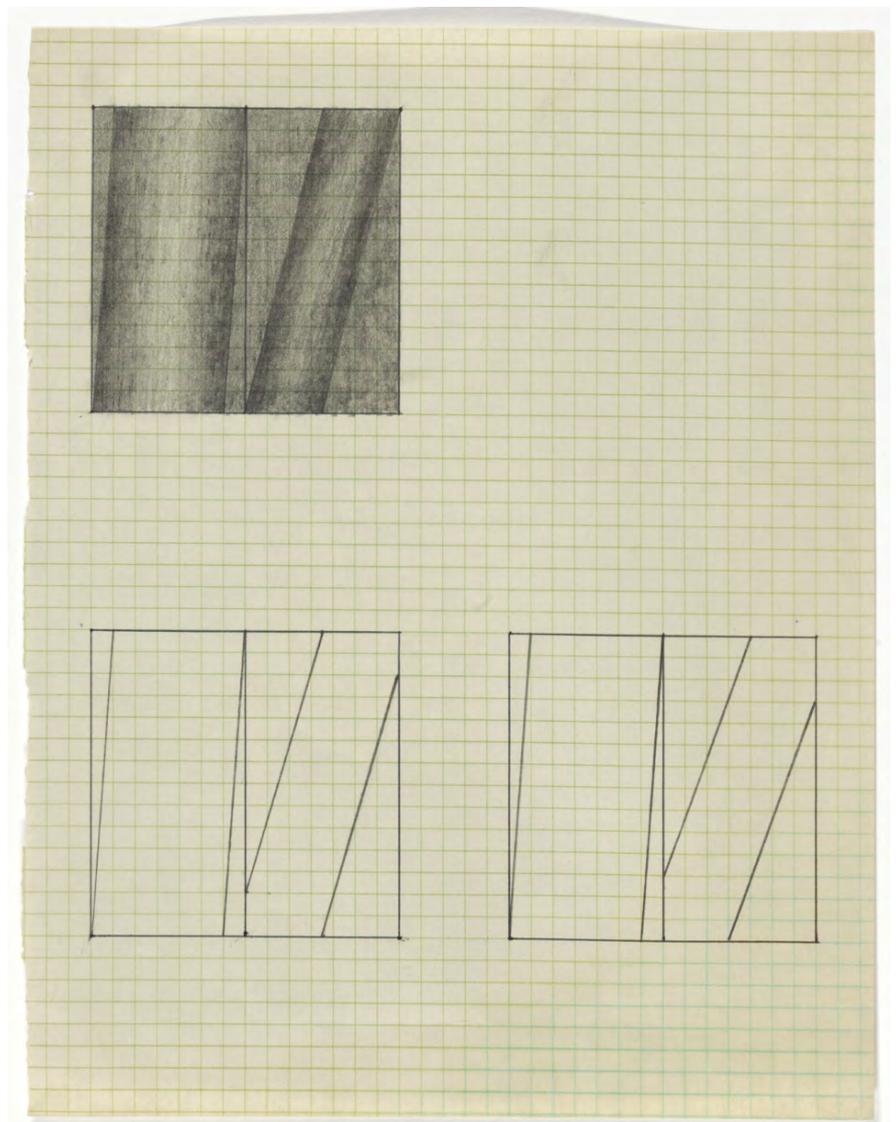
Concepto

Precisamente, fue la reflexión sobre el protagonismo de las ideas en los procesos creativos la que dio lugar a la emergencia del arte conceptual, un movimiento nacido en los sesenta que enfatizó la predominancia de los componentes conceptuales sobre el resto de los elementos que componen las obras de arte. Textos seminales como *Paragraphs of conceptual art* (1967) de Sol Lewitt, *Art after Philosophy* (1969) de Joseph Kosuth o *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972* (1973) de Lucy Lippard, fueron pioneros diseminando preguntas sobre la importancia del lenguaje en la formulación de las prácticas artísticas. Al mismo tiempo, agudizaron la habilidad del arte para examinar su propia naturaleza, un proceso que había comenzado a acelerarse a partir de las vanguardias anteriores a la Segunda Guerra Mundial. El conceptualismo inventa una mirada que pone en escena las ideas como máquinas formidables para producir arte. Los dibujos murales de Sol Lewitt, por ejemplo, proponen que «cada persona dibuja las líneas de manera diferente, como cada persona entiende las palabras de manera diferente» (Searle 2006). Siguiendo este principio, sus dibujos murales fueron (y aún siguen siendo) realizados mediante instrucciones por personas que no necesariamente son artistas, reduciendo su existencia únicamente al tiempo de duración de la exposición para luego ser destruidos.

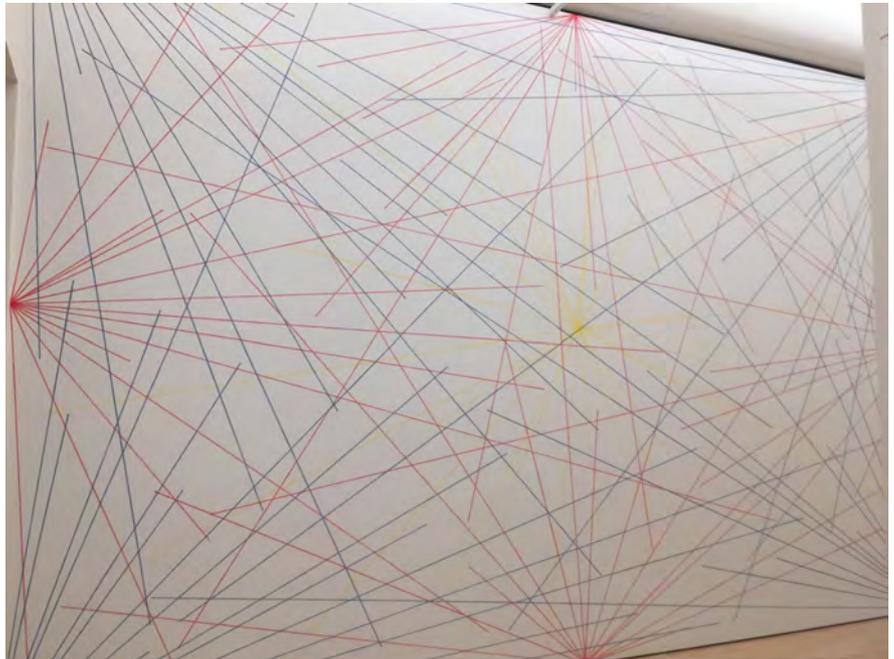
La artista Lee Lozano fue pionera en el desarrollo de una vertiente conceptual crítica, que desde finales de los años sesenta comenzó a interrogar las estructuras patriarcales y el culto al éxito asociado a las narrativas económicas del capitalismo. La progresiva conquista de abstracción y simplificación en sus dibujos, que mutan paulatinamente de órganos sexuales a herramientas industriales y luego a diagramas de energía, la condujo pronto a idear *General Strike Piece* (1969), en la que, al igual que Lewitt, incluía un conjunto de instrucciones. Pero en este caso las instrucciones no se referían a la desmaterialización de los objetos artísticos o la fragmentación de la autoría sino a la posibilidad de abandonar lentamente el mundo del arte. La principal premisa alertaba: «Evitar de forma gradual pero decidida asistir a funciones o encuentros oficiales de alto nivel relacionados con el mundo del arte, con el fin de realizar investigaciones sobre una absoluta revolución personal y pública. Asimismo, exhibir en público solo piezas que compartan ideas relacionadas con esa revolución» (Donegan 2006). Este progresivo distanciamiento culminaría en *Drop Out Piece* (1972), un manifiesto donde la artista anuncia que abandona por completo su práctica, reclusándose en una vida sencilla apartada de la escena artística, convirtiendo su propia renuncia en una pieza de arte conceptual.

En las últimas décadas el relato monolítico del conceptualismo como un fenómeno exclusivamente anglosajón ha sido también resquebrajado. La Red Conceptualismos del Sur, por ejemplo, es una plataforma de trabajo colectivo surgida en 2007 que desde entonces ha ramificado a sus participantes por diversos países de Europa y América Latina. Sus integrantes señalan la necesidad de posicionarse ante la desactivación crítica de una serie de experiencias poético-políticas que tuvieron lugar desde la década del sesenta en adelante, y el deseo de concebir formas alternativas de reactivación de esas experiencias. De la retahíla de artistas que hoy se han convertido en figuras emblemáticas de los conceptualismos del sur, son ineludibles Lygia Clark, León Ferrari o Luis Camnitzer y experiencias colectivas como *Tucumán Arde* (1968) o *Arte de los Medios* (1966).

Una de las preguntas de la Red tiene que ver, precisamente, con las características comunes que engloban estas obras y experiencias. Y es que la condición descentrada de estas prácticas artísticas revela procesos de modernidad irresueltos y todavía enfrentados. La fricción entre las escenas artísticas de los denominados países centrales y periféricos termina evidenciando los modos de construcción de la Historia y todo aquello que las narrativas oficiales solían dejar fuera. En cualquier caso, hoy se trataría no tanto de añadir acríticamente estos episodios olvidados en un relato cada vez más inclusivo, sino de cuestionar el propio funcionamiento conceptual de la Historia y sus dinámicas de poder.



Lee Lozano (1965) (s/t). [Dibujo]
Disponible en https://www.moma.org/collection/works/90702?artist_id=3615&locale=es&page=1&sov_referrer=artist



Sol Lewitt (1969-2016). *Wall Drawing #273*. [Dibujo mural]
Disponible en <https://jizych.com/2017/01/08/sol-lewitt-wall-drawing-273/>
Consulta 30/06/2019

Referencias

Donegan, Cheryl (2006). «All Weapons Are Boomerangs». *Modern Painters* (octubre, pág. 76).

López, Miguel A. (2014). «¿Es posible reconocer el conceptualismo latinoamericano?». *Afterall* (núm. 23).

Disponible en http://ayp.unia.es/dmdocuments/afterall_23_miglop2b.pdf
Consulta 05/07/2019

Searle, Adrian (7 de diciembre de 2006). «Second Thoughts. A new interpretation of Sol LeWitt's wall drawings has Adrian Searle longing for the past». *The Guardian*.

Disponible en <https://www.theguardian.com/culture/2006/dec/07/2>
Consulta 05/07/2019

Cuerpo humano

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Cuerpo humano

El cuerpo humano es uno de los grandes protagonistas de la historia del arte occidental como consecuencia de procesos históricos y valores culturales que han situado paulatinamente al ser humano en el centro de la concepción del mundo. Sus modos de representación han variado significativamente con el transcurso de los siglos, sirviendo en contextos históricos distintos para instaurar valores de belleza femenina y masculinidad heroica, para diseminar sensibilidades religiosas, para reforzar el orden social existente, o bien para contestarlo visibilizando las corporalidades que se resisten a adecuarse al canon.

El *Hombre de Vitrubio* (1490), un pequeño esbozo hallado en uno de los diarios de Leonardo Da Vinci, ofrece un conjunto de anotaciones sobre las proporciones ideales del cuerpo masculino. Piernas y brazos extendidos, manos abiertas, se trata de un estudio revestido de la autoridad de las matemáticas y la geometría, que, al mismo tiempo que constata un conjunto de relaciones anatómicas, las fija de manera idealizada, estableciendo valores que tendrán luego un enorme impacto cultural aún perceptible. Otras pinturas de la misma época, como *Adán y Eva* (1507) de Alberto Durero o la *Venus dormida* (1510) de Giorgione, tuvieron un efecto modélico parecido y se replicaron durante los siglos posteriores. Durante la Segunda Guerra Mundial, las mismas preocupaciones de Leonardo serán abrazadas por el *Modulor* de Le Corbusier, un sistema antropométrico mediante el cual el arquitecto imagina un cuerpo mensurable y utópico, basado en la espiral áurea, que le sirve como referencia para dibujar sus planos arquitectónicos.

Al mismo tiempo, debemos entender la figura humana como una arena donde se dirime la sensualidad y el anhelo de perfección, las conductas virtuosas y punibles de cada época. En este sentido, muchos artistas han estado del otro lado del canon, discutiendo su hegemonía. La obra de Carol Rama, por ejemplo, discurre en buena medida a contrapelo de las sensibilidades artísticas dominantes durante la primera mitad del siglo xx. Acuarelas como *Dorina* (1940) o *Heretical* (1944) «rediseñan anatomías, amputan y reordenan las extremidades, realinean los orificios y revuelven las funciones fisiológicas. Sus mujeres son a menudo representadas sin brazos y sin piernas, aparecen rotas como ruinas clásicas dañadas del pasado antiguo de Italia» (Christoffersen y otros, 2017). Sus dibujos desordenan abiertamente la idealización renacentista y los mandatos femeninos de devoción y dulzura, mostrando el cuerpo como un fenómeno material asociado al placer, la enfermedad, el frenesí y la contienda política.

El trabajo de la artista Lorenza Böttner también desafía convenciones. Artista transgénero y sin brazos, su práctica artística se nutre de un dibujo expresivo hecho con los pies y la boca, que compone un vocabulario cercano a las artes escénicas y aborda temas abiertamente políticos y sexuales. Su obra gráfica es un revulsivo al imaginario esperable de una persona con diversidad funcional. Su muerte temprana por complicaciones relacionadas con el VIH ocurre poco después de las Olimpiadas de Barcelona 92, donde sirvió de inspiración (y encarnó) a Petra, la mascota paralímpica dibujada por Mariscal.

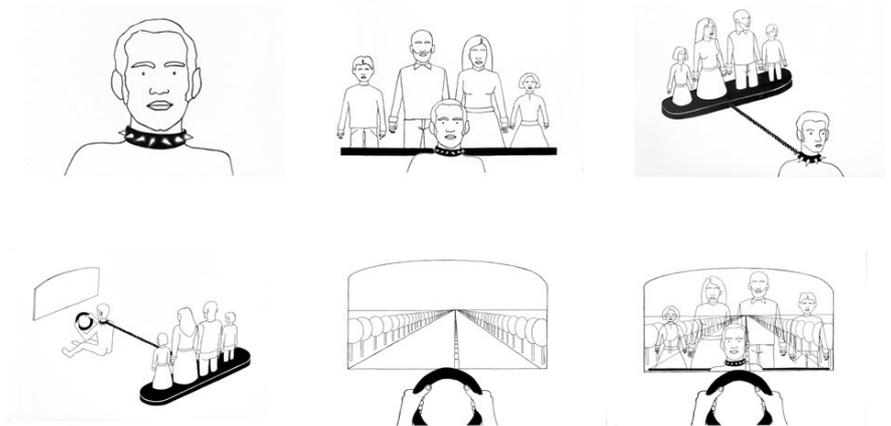
Más cerca en el tiempo, los dibujos incluidos en *Tocar, no dominar (contagio)* (2017) de Diego del Pozo, subrayan la importancia que los feminismos le han otorgado a los afectos como vehículo de saberes experienciales, así como la centralidad que la piel, y las superficies en sentido general, tienen en los procesos de cuidado. Aquí la dimensión táctil y el tejido de relaciones que acontece entre los cuerpos adquieren una relevancia especial. Azucena Vieites, integrante del colectivo Erreakzioa-Reacción, ha constituido también un gabinete gráfico utilizando herramientas provenientes del activismo feminista y el universo

sensible del hazlo-tú-misma. El proyecto *Tableau vivant*, por ejemplo, convoca la niñez y los cuerpos infantiles como fundamento de una investigación orientada a «observar y aprender de la capacidad de sorpresa, la falta de convención y la voluntad de construir lenguaje en edades tempranas» (Vieytes, 2013).

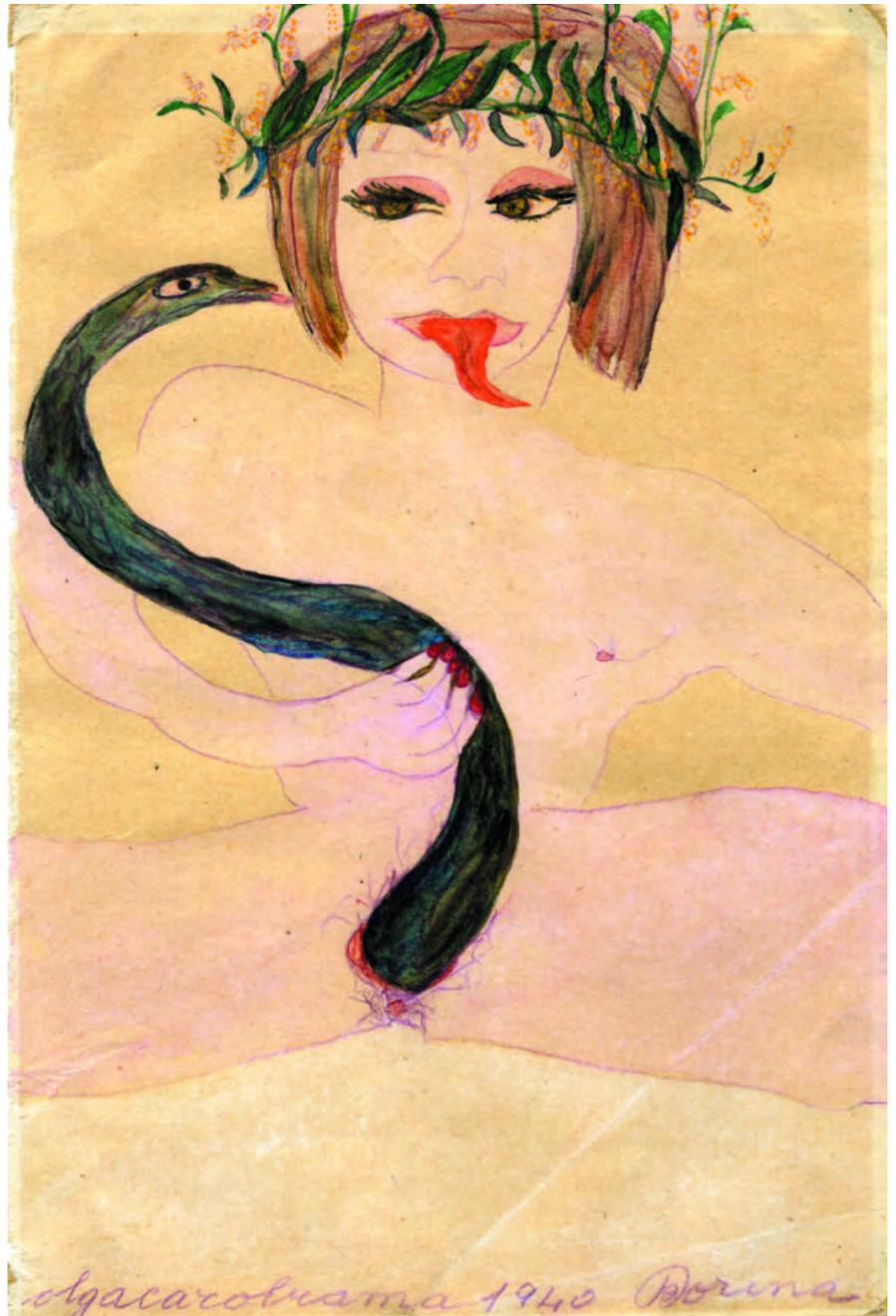
Finalmente, de la misma manera que puede propiciar espacios de imaginación, el dibujo ha cumplido históricamente un rol importante como instrumento de control somático. De la antigua frenología al entintado masivo de los pulgares, pasando por los modelos biométricos utilizados hoy en la seguridad de los aeropuertos, las tecnologías basadas en el dibujo han sido decisivas para que tanto el Estado como las corporaciones puedan reconocer y fijar cabalmente la identidad de las personas. Obras recientes como *Face Cages* (2013-2016) del artista Zach Blas abordan esta cuestión, interrogando el proceso de mapeo digital del rostro y creando, a partir de los nodos y líneas de los parámetros biométricos, un conjunto de esculturas metálicas que son luego utilizadas como máscaras para ocultar la identidad.



Azucena Vieytes (2008). *Serie New feminism*. [Serigrafía], Colección Arte y democracia. Gipuzkoa. Disponible en [http://arte.bngipuzkoa.org/es/artista/azucena-vieytes.html#!prettyPhoto\[azucena\]/0/](http://arte.bngipuzkoa.org/es/artista/azucena-vieytes.html#!prettyPhoto[azucena]/0/) Consulta 03/06/2019



Diego del Pozo (2005). *La familia*. [Dibujo]. Colección DA2. Salamanca Disponible en: <http://domusartium2002.com/es/OBRA/lafamilia> Consulta 03/06/2019



Carol Rama (1940). *Dorina*. [Dibujo]. Turín

Disponible en: <http://www.m-arteyculturavisual.com/2014/11/17/carol-rama/>
Consulta 03/06/2019

Referencias

Böttner, Lorenza (2017). *Requiem por la norma*. Folleto de mano disponible en: http://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/sites/default/files/2018-12/Requiemporlanorma_0.pdf

Consulta 03/06/2019

Christoffersen, Helga; Gioni, Massimiliano; Lehrer-Graiwer, Sarah; Vergine, Lea; Danh, Vo; Rama, Carol (2017). *Carol Rama: antibodies*. Nueva York: New Museum Ed.

Preciado, Paul B. Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA.

Disponible en: <https://www.macba.cat/en/rwm-sonia-carol-rama>

Consulta 03/06/2019

Vieytes, Azucena (2013). *Tableau Vivant* (folleto de mano). MNCARS.

Disponible en:

https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/folleto_vieites_es.pdf

Consulta 03/06/2019

Diagramación

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Diagramación

Existen diversas maneras de definir lo que es un diagrama. Las definiciones menos restrictivas proponen que la diagramación es la simple vehiculación de información esencial sobre un tema mediante el uso de recursos gráficos. Hablamos de una técnica ancestral creada para facilitar la comprensión de un proceso o un sistema mediante el uso de flechas, tablas, líneas, iconos y otras soluciones visuales, organizadas para explicar la manera en que las partes de un todo interactúan entre sí. Existe una enorme cantidad de modelos de diagramas: los que representan datos y valores (diagramas de barras), los que explican un proceso (flujogramas), un sistema de relaciones (diagramas de Venn), o explicitan la estructura lógica de la información (cuadros sinópticos). Actualmente, las prácticas de diagramación atraviesan un vasto espectro de usos sociales, siendo herramientas fundamentales en ámbitos como las ciencias, la industria, la programación de software, el *management* empresarial o la educación. Siguiendo la definición inicial, también podemos englobar como prácticas diagramáticas las cartografías, líneas de tiempo, planos mecánicos, croquis arquitectónicos, mapas mentales y relatogramas.

La figura del árbol ha sido uno de los motivos fundamentales en los diagramas de occidente. Desde los árboles genealógicos bíblicos al *arbor scientiae* de Ramón Llull, pasando por el diagrama arborescente de la Enciclopedia de Diderot o el árbol de la vida garabateado por Darwin en uno de sus cuadernos de viaje, la forma maestra del árbol ha organizado buena parte de las representaciones gráficas de nuestra historia cultural. Si las líneas de tiempo y los mapas son instrumentos visuales diseñados para dominar el tiempo y el espacio, los diagramas de árbol han operado desde la antigüedad como la metáfora visual hegemónica para organizar el conocimiento.

El artista mexicano Erick Beltrán recurre habitualmente a la práctica del diagrama. Su proyecto *Modelling Standard* (2010), realizado en colaboración con Jorge Satorre y Jorge Aviña, desarrolla una suerte de «diagrama de coincidencias», donde elementos aparentemente inconexos provenientes de la literatura, la ciencia y la propia biografía de los artistas se van hilando en una cuadrícula de ilustraciones y viñetas desplegadas sobre la pared. La pieza toma como punto de partida la metodología de la microhistoria italiana de los años setenta, que construye relatos historiográficos a partir de hechos minúsculos, y la conjuga con el más importante de los modelos de la física, el modelo estándar, que describe la interacción de las partículas subatómicas.

Esta manera de diagramar por coincidencias, conectando elementos aparentemente alejados entre sí, es prolífica y habitual en las prácticas artísticas contemporáneas. El artista inglés Ryan Gander, empleando un término proveniente de la psicología, denomina a este tipo de operación *loose associations*, algo así como asociaciones flojas o dispersas. En la primera de sus más conocidas conferencias, el relato en primera persona avanza conectando diferentes tipologías de líneas emplazadas en el espacio público con algunos diseños característicos en la historia de las sillas, a estas con el lenguaje corporal de personajes del cine, estos a su vez con los carteles desplegados en el videoclip *Don't look back* de Bob Dylan, luego con el doblaje excesivo de las voces de los niños en las películas adultas, etc.

Estos diagramas de coincidencias y asociaciones inesperadas entre materiales aparecen, entre otras cosas, por la emergencia de una sensibilidad nueva cultivada en Internet. La forma de la red como metáfora dominante para explicar el mundo actual asume un sistema descentralizado, sin ramas ni raíces, donde las



Jorge Aviña; Erick Beltrán; Jorge Satorre (2012). *Modelling Standard*. [Dibujos]
 Disponible en https://1.bp.blogspot.com/-6GI5kvrS09A/TsEL8K8YqII/AAAAAAAAABhg/wSH_bN8_Lkg/s1600/Modelling+Standard+montaje2.jpg
 Consulta 05/06/2019



Mery Cuesta (2015). *La Rúa del Percebe de la cultura y la niebla de la cultura digital*. [Dibujo impreso]
 Disponible en https://www.consonni.org/sites/default/files/06_rue_doble%20pagina_1.jpg
 Consulta 25/02/2019

Referencias

Álvarez, Efrén (2008). *Historia de la imaginación estructural*.
 Disponible en <http://www.goodgore.com/imaginari/clerics.htm>
 Consulta 25/02/2018

Beltrán, Erick (2013). Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA.
 Disponible en https://rwm.macba.cat/en/specials/fons_erick_beltran/capsula
 Consulta 05/06/2018

Blas, Zack (2017). Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA.
Disponible en <https://rwm.macba.cat/es/sonia/zach-blas/capsula>
Consulta 05/06/2018

Gander, Ryan (2007). *Loose associations and other lectures*.
Disponible en <http://onestarpress.com/files/2016-03/gander-ryan-loose-associations.pdf>
Consulta 25/02/2018

Dibujo científico

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Dibujo científico

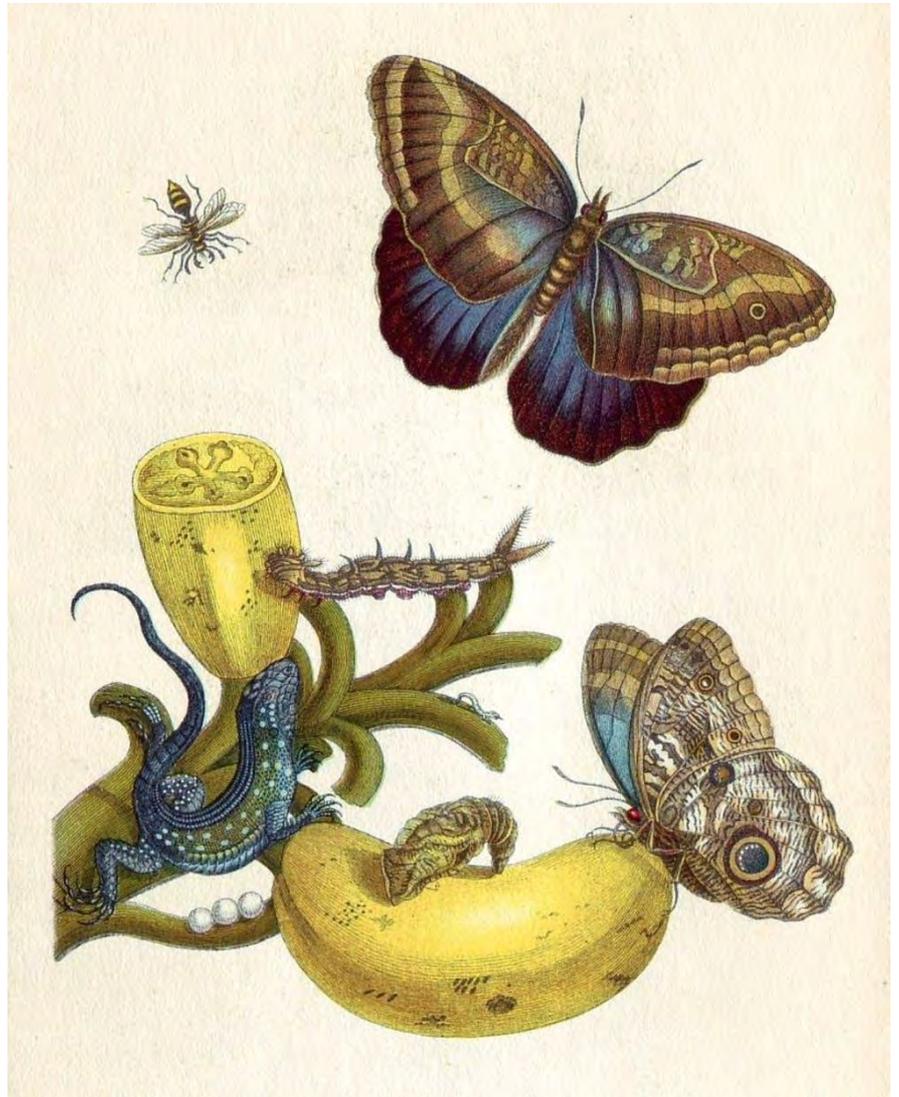
Hablamos de dibujo científico para referirnos a un tipo de producción gráfica que, siguiendo un conjunto de reglas y protocolos, sirve como instrumento de apoyo a las investigaciones realizadas por la ciencia. En ámbitos diversos como la botánica, la zoología, la arqueología, la medicina o la astronomía, el dibujo ha sido históricamente el medio predilecto empleado para hacer imágenes. Si la fotografía captura una vista parcial en un contexto específico con una luz contingente, la versatilidad de las líneas del dibujo permite integrar todos los componentes sensibles de un objeto en un modelo ideal, resaltando a voluntad algunos de sus detalles según el propósito y la audiencia a la que vaya dirigido. En este sentido, se amolda a una de las operaciones medulares de la ciencia: la producción de modelos capaces de absorber las particularidades de las cosas y diluir sus características más superficiales. El dibujo es así eficaz acuñando categorías que tienden a la abstracción y pueden ser fácilmente divulgadas en publicaciones enciclopédicas o *displays* museológicos.

Para la historia del arte, Leonardo Da Vinci constituye la figura paradigmática de la integración entre el arte y la ciencia, aunque existen otros ejemplos deslumbrantes como el de Maria Sibylla Merian (1647-1717), cuyos dibujos entomológicos tuvieron una influencia notable en el siglo XVIII. Sus imágenes recrean la interacción de diversas tipologías de insectos en su hábitat natural con plantas y flores. Además de su calidad estética, resumen con precisión (y en algunos casos inauguran) los consensos estilísticos que se han ido sedimentando alrededor de la práctica del dibujo científico: los objetos se sitúan sobre un fondo neutro, los contornos y colores de las cosas están perfectamente definidos, se ofrecen varias vistas de un mismo modelo, etc.

Uno de los roles históricos más importantes del dibujo reside, precisamente, en este proceso de desmenuzamiento científico. Durante siglos, por ejemplo, las expediciones de dibujantes fueron vitales para transportar información botánica y zoológica desde las colonias a la metrópolis, articulando un proceso de extracción de signos tan masivo y palpable como la extracción de minerales. Este flujo de imágenes desde las periferias al centro compuso una gigantesca tipología de saberes acumulados que permitía a los centros de poder dominar las redes territoriales de las colonias desde la distancia. Una mirada contemporánea que desordena y discute esta tradición es el proyecto *Historia política de las flores* (2003-2019) del colectivo artístico Jeleton. Los dibujos que componen esta investigación exploran la vida de plantas y flores desde una mirada iconológica que rompe el paradigma científico, enfrentando a la supuesta neutralidad de la ciencia elementos como los rumores, la decoración, la sensualidad *queer* o las cosmovisiones del sur.

Por su parte, el trabajo de la artista Irene Kopelman recurre también al dibujo para interrogar las cadenas de montaje a través de las cuales se fabrican, literalmente, los saberes. Kopelman comenzó a investigar las representaciones de paisajes registrados por los naturalistas de los siglos XVIII y XIX y activó una serie de colaboraciones con gabinetes geológicos, entomológicos y con colecciones de museos de historia natural en diversas partes del globo. En todas estas instituciones observó los rituales museográficos y la obstinación con la que el dibujo sostenía los procedimientos científicos. Muchas de sus obras pueden ser leídas, efectivamente, como una conversación con la ciencia desde el punto de vista del dibujo.

Finalmente, es relevante mencionar que, aunque en el ámbito científico el dibujo suele desplegarse como una herramienta complementaria, desarrolla saberes que le son propios y que desbordan con creces la representación literal de las cosas. El dibujo paleontológico, por ejemplo, implica una serie de técnicas gráficas orientadas a la recreación de animales extintos a partir de fragmentos de huesos y restos fósiles. Hablamos de un ejercicio gigantesco de imaginación, guiado por protocolos científicos, que recompone formas vivas completas a partir de fragmentos inertes y diminutos. O prácticas como la de Antonio Bregante, antiguo coordinador del área de dibujo del Museo de Arqueología de Catalunya, que ha ilustrado durante más de medio siglo todo el material arqueológico que llegaba al museo. La lenta recreación gráfica de fósiles, ruinas y formas pétreas ha ido consolidando una forma de conocimiento que difícilmente podría transferirse escribiendo un texto académico. Dibujar, en este sentido, produce conocimientos que solo existen porque hay dibujo. Y si estos conocimientos rebasan el lenguaje es porque el proceso mismo de trabajo establece una temporalidad alterada. La ingente cantidad de horas invertidas en analizar y replicar los detalles de los objetos implica reconstruirlos mentalmente, performarlos, volver a encajar sus piezas para reanimarlos. La lentitud, en este sentido, es una opción metodológica prolífica, un camino que propicia relaciones vivificantes con el saber.



Maria Sibylla Merian (1705). *Metamorphosis insectorum Surinamensium*.
[Grabado]

Disponible en <http://theconversation.com/hidden-women-of-history-maria-sibylla-merian-17th-century-entomologist-and-scientific-adventurer-112057>

Consulta 30/06/2019



Irene Kopelman (2015). *21.01.W (Serie 11)*. [Grabado]
Disponible en <http://www.laraproyecto.org/blog/post/Entrevista-a-Irene-Kopelman-LARA-2013-43#.XRIKIGQzaWg>
Consulta 30/06/2019



Jeleton (2014-2016). *Historia política de las flores 4*. [Instalación gráfica]
Disponible en <http://www.bienalcentroamericana.com/2016/08/04/jeleton/>
Consulta 30/06/2019

Referencias

Hermant, Émile y Bruno Latour (1999). «Esas redes que la razón ignora: laboratorios, bibliotecas, colecciones». En: José B. Monleón y Fernando José García Selgas (coords.). *Retos de la postmodernidad: ciencias sociales y humanas* (págs. 161-183). Madrid: Trotta Ed.

Latour, Bruno (1981). *Visualization and cognition, drawing things together*.
Disponible en <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/21-DRAWING-THINGS-TOGETHER-GB.pdf>

Consulta 30/06/2019

Dibujo y acción

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Dibujo y acción

Hablamos de dibujo y acción para designar un campo de prácticas relacionadas con intervenciones de corte social y activista que incluyen el dibujo como medio principal. Se trata de obras que promueven una mirada reivindicativa y crítica sobre algún aspecto del contexto donde se desarrollan. Además de desplegarse habitualmente en la esfera pública, tienen como característica la intersección y solapamiento entre ámbitos sociales diversos, como los movimientos sociales, las agrupaciones políticas y el propio archivo disciplinar de las prácticas artísticas.

Una obra emblemática es, por ejemplo, el Siluetazo, iniciada en Buenos Aires en 1983 por artistas, asociaciones estudiantiles y organismos de derechos humanos. Se trata de un proyecto nacido para visibilizar la detención y desaparición sistemática de personas por parte de la última dictadura militar, recurriendo al trazado a escala real de las siluetas de cuerpos humanos sobre grandes papeles que luego eran pegados en las paredes de la ciudad. Este gesto de silueteado, que revelaba únicamente el contorno de las personas sin resolver su identidad, se contagió rápidamente y comenzó a ser replicado por toda Argentina. Actualmente, forma parte del repertorio simbólico e identitario de distintas movilizaciones sociales, señalando «uno de esos momentos excepcionales de la historia en que una iniciativa artística coincide con la demanda de un movimiento social, y toma cuerpo por el impulso de una multitud» (Longoni y otros, 2009).

Algunos de los artistas que impulsaron la acción, como Rodolfo Aguerreberry, Julio Flores y Guillermo Kexel, señalan que uno de los referentes utilizados fue un artista polaco que, durante su cautiverio en Auschwitz, dibujaba cíclicamente una silueta donde inscribía el número de víctimas asesinadas cada día.

Recientemente, apenas ocurrida la desaparición de los 43 estudiantes de Ayotzinapa en México, fue organizado, nuevamente, un siluetazo en Barcelona con el fin de amplificar la visibilidad del caso a nivel mundial. Este permanente trasvase de vocabularios y herramientas (en este caso, el silueteado activándose como un recurso en momentos históricos distintos para visibilizar la desaparición de personas) constata la capacidad de reciclaje y reapropiación crítica de estas estrategias, que tienden a diseminarse rápidamente y a adaptarse según las particularidades de cada contexto.

Un antecedente más antiguo e ineludible es la masiva producción de obras gráficas que sirvieron como recursos de propaganda durante la Guerra Civil española. Los dibujos y grabados que se produjeron en el territorio estatal entre 1936 y 1939 atendían a la urgencia discursiva de la guerra y eran estimulados por partidos y organismos que propiciaban la publicación de carteles, afiches y boletines capaces de ocupar la esfera pública y exaltar el espíritu de lucha. En este contexto, los artistas abrazaron la tematización política y esto generó un estilo visual de colores más planos y contornos más definidos, más cercano al Realismo socialista, que suspendía algunas de las innovaciones formales de las vanguardias para conseguir públicos más amplios y un mensaje más directo. Las publicaciones más destacadas entre los republicanos incluyen *Hora de España* y *Mono Azul*. Los carteles del bando sublevado utilizaron, por su parte, eslóganes sobre la unidad de España y el catolicismo, recurriendo a la tipografía gótica utilizada por Hitler durante el nazismo y a un imaginario simbólico que incluía el águila bicéfala, la esvástica, el yugo o las flechas.

El proyecto *Rateros Vendepatrias Asesinos* (2012) de Julio Zenil y Cristina Paoli compila un conjunto de intervenciones gráficas anónimas realizadas sobre los carteles de propaganda desplegados para la elección presidencial de México en el año 2012. En este caso, los carteles originales contienen fotografías

cuidadosamente post-producidas de la cara de los candidatos, y el dibujo funciona como un elemento reactivo capaz de destruir, con gestos ágiles y eficaces, el aparato propagandístico. Así, los diferentes garabatos, realizados por una multitud de manos ocasionales, modifican los rostros sonrientes con líneas que son colmillos, cuernos, bigotes, narices de cerdo, ojos blancos. Esas mismas líneas paródicas pronto se transforman en textos de enojo y acusaciones abiertas, visibilizando la atmósfera de hastío y desencanto de ese momento histórico.



Imagen de Siluetazo.

Disponible en <http://www.telam.com.ar/notas/201305/19498-el-siluetazo-a-30-anos-en-el-parque-de-la-memoria.php>

Consulta 30/06/2019

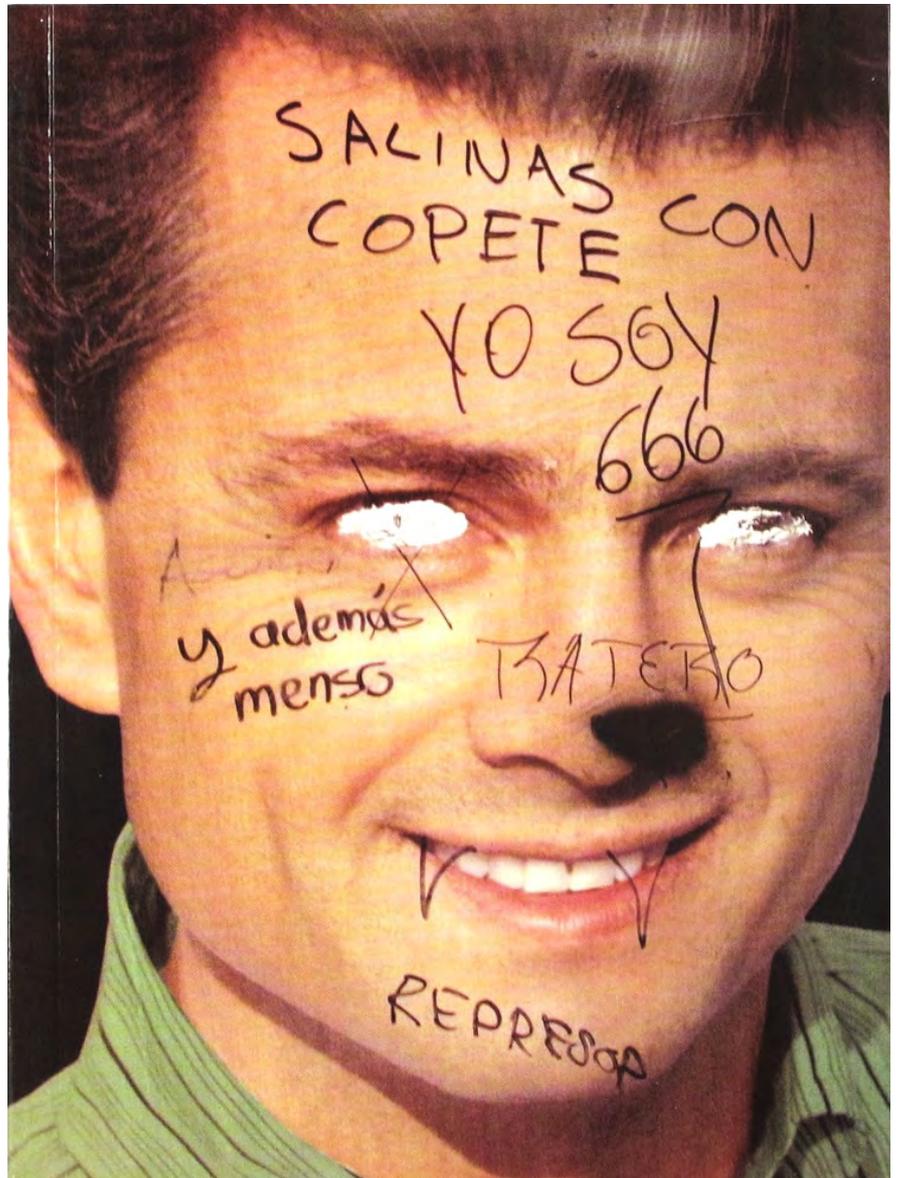


Oliver (s/t). Cartel antifascista denunciando la intervención italiana en el conflicto español.

Disponible en

https://es.wikipedia.org/wiki/Carteles_en_la_Guerra_Civil_Espa%C3%B1ola#/media/Archivo:S25.jpeg

Consulta 30/06/2019



Julio Zenil y Cristina Paoli (2012). *Rateros vendepatrias asesinos*. México DF: Periferia Ed. Disponible en <https://www.macba.cat/es/rateros-vendepatrias-asesinos-a11530> Consulta 30/06/2019

Referencias

Longoni, Ana y Gustavo Bruzzone (2009). *El siluetazo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.

Zenil, Julio y Cristina Paoli (2012). *Rateros vendepatrias asesinos*. México DF: Periferia Ed.

Edward Hopper

Descripción

«El arte es la expresión externa de la vida interior del artista, y esta vida interior dará lugar a su visión personal del mundo.»

Edward Hopper

Edward Hopper (Nueva York, 1882-1967) es un artista estadounidense cuya obra se puede vincular con el realismo americano. Su pintura responde a una representación costumbrista de la vida urbana y rural, con una estética muy particular. Trabaja principalmente el **paisaje** urbano como un escenario donde se desarrollan sus escenas. Las líneas rectas y los grandes bloques de luz que dominan la composición construyen este paisaje de manera descriptiva y detallada.

Su manera de construir este paisaje –los edificios, los espacios vacíos, los interiores– es a través de una noción de **espacio** particular: aborda las tres dimensiones principalmente mediante la luz, que incide en los volúmenes y personajes para abrir una profundidad en el lienzo, de manera muy limpia y simplificada.

Muchos de los entornos que plasma son espacios públicos que él selecciona y encuadra con un criterio casi cinematográfico. En este sentido, los cuadros de Hopper son en cierto modo escenas congeladas, acciones que se han hecho inmóviles. Es difícil representar el **tiempo** en una imagen estática, como es el caso del dibujo y la pintura, pero con su pintura ha quedado plasmada tanto la vida urbana norteamericana del siglo xx en general, como la experiencia subjetiva del tiempo en sus espacios y personajes.

La pintura de Hopper no es objetiva ni objetivable. Su obra da protagonismo al **sujeto** mediante sus figuras casi escultóricas que llevan a cabo acciones cotidianas. Hopper es un hombre de su tiempo que bebe de las estéticas modernas y de los *ismos*, pero que se interesa más por la representación realista, y esto lo distingue. Sus personajes, a menudo aislados o ensimismados, retratan la soledad en un contexto de crisis económica, mostrando el sentimiento de vacío de la modernidad.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Espacio

Paisaje

Sujeto

Tiempo



Edward Hopper (1942). *Night Hawks*.

Fuente:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nighthawks_by_Edward_Hopper_1942.jpg



Edward Hopper (1925). *The House by the Railroad*.

Fuente: <https://www.moma.org/collection/works/78330>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Edward_Hopper

<https://www.todocadros.es/pintores-famosos/hopper/>

<https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/hopper-edward>

<https://historia-arte.com/artistas/edward-hopper>

<https://www.edwardhopper.net/>

<https://www.wikiart.org/es/edward-hopper>

<https://www.youtube.com/watch?v=K-CvKEwjxBU>

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/informe-semanal/informe-semanal-hopper-tiempo-detenido/1439034/>

Efrén Álvarez

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cómic

Diagramación

Dibujo y acción

Palabra y texto

Descripción

«El diagrama nos sirve para comprender temas complejos de la sociedad.»

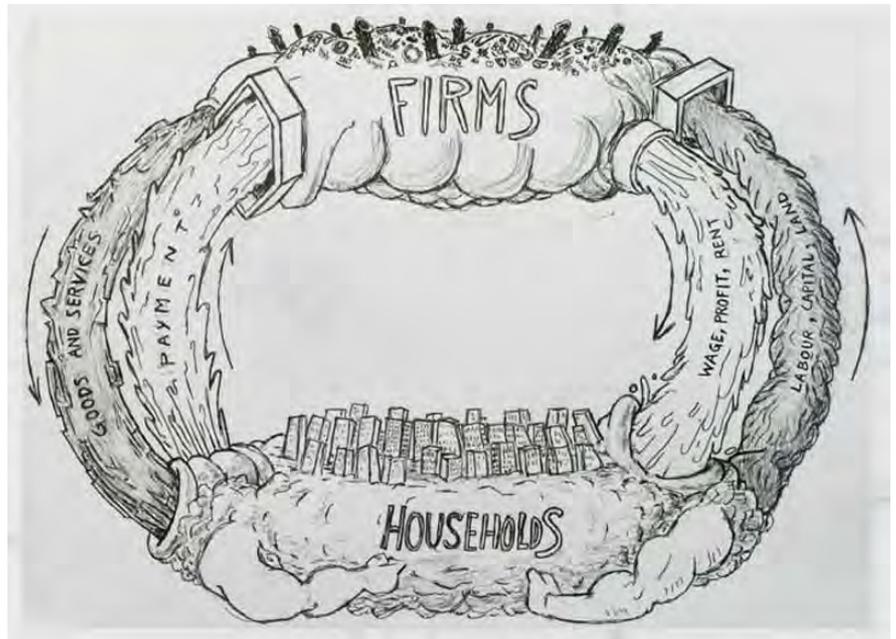
Efrén Álvarez

Efrén Álvarez (Barcelona, 1980) es un artista y dibujante contemporáneo catalán que se dedica a hacer un análisis visual y crítico en torno a las relaciones de poder. Álvarez es un agitador cultural que se sirve de sus dibujos para cargar contra la sociedad capitalista y el consumismo establecido.

En su obra combina imágenes con **palabra y texto** de forma que un lenguaje apoya el otro: en la diagramación, lo que no explica el dibujo lo hace el cartel o el escrito al margen y viceversa. A través del texto, remacha el clavo de la ironía irreverente y el sarcasmo, haciendo explícita su disconformidad humorística y delirante. Habitualmente, utiliza eslóganes publicitarios o lenguajes económicos para hacer evidente la metáfora y potenciar el significado irónico y burlón. Suele acompañar sus diagramas y dibujos de textos propios y de varios autores que ayudan a completar la explicación crítica y a dar profundidad con información complementaria a los hechos que combate con sus dibujos.

Su estilo es claramente narrativo y tiene un evidente vínculo con el **cómic**. Trabaja siempre en blanco y negro y deja los dibujos con los acabados sucios, el rastro del lápiz y la textura del papel. Su trazo y sus personajes tienen un estilo entre la caricatura humorística de las tiras cómicas y la estética, sexual y escatológica, del *cómic underground*. El formato, sin embargo, difiere del lenguaje tradicional del cómic puesto que no suele haber viñetas, sino que los dibujos y los textos se relacionan de manera esquemática a través de flechas, metáforas visuales y otros recursos gráficos en un único mapa visual complejo y transitable.

El lenguaje final de su obra, ya sea a través de fanzines autoeditados o de dibujos murales, es la **diagramación**. A través del dibujo y la palabra, establece varios mapas de los sistemas de poder, de pensamiento, económicos y sociales de la sociedad contemporánea. Retrata de forma tragicómica y ácida los ciclos y los círculos viciosos en el contexto político actual. En este sentido, podemos decir que su trabajo pone en relación **dibujo y acción** de manera contundente, revulsiva y penetrante. Explica ciertas relaciones de consumo o de trabajo relacionándolas con la esclavitud, y disecciona la corrupción, la jerarquía y la alienación a través de las claves informativas de la actualidad. Su trabajo es como una fábula barroca y posmoderna para explicar el mundo de manera comprensible, pero hilarante y confusa.



Efrén Álvarez (2011). *Flujo circular del dinero I.*

Fuente: <http://www.puntafinanews.com/wp-content/uploads/2011/02/Flujo-circular-del-dinero-I-2011.jpg>



Efrén Álvarez (2009). *Ciclo de tratos.*

Fuente: <http://www.puntafinanews.com/wp-content/uploads/2011/02/Ciclo-de-tratos-2009.jpg>



Efrén Álvarez (2011). *Económicos* (catálogo).

Fuente:

http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/publicaciones/textos-en-descarga/23EA_es.pdf

Enlaces relacionados

<http://thecreative.net/efren-alvarez>

<http://www.goodgore.com/>

<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/efren-alvarez-economicos>

<http://www.puntafinanews.com/2011/02/efren-alvarez-economicos/>

<http://www.arteinformatado.com/guia/f/efren-alvarez-1307>

<https://www.youtube.com/watch?v=7wwtbFsWup0>

<http://www.garciagalera.com/es/garciagalera/efren-alvarez-decoraciones-para-casa-iii/>

<http://afasiaarchzine.com/tag/efren-alvarez/>

<http://www.museoreinasofia.es/multimedia/efren-alvarez-economicos>

<http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/efren-alvarez>

<https://www.macba.cat/es/a08100>

<https://www.revistadearte.com/2011/02/01/efren-alvarez-critica-el-capitalismo-en-una-muestra-de-ilustraciones-en-el-reina-sofia/>

http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/publicaciones/textos-en-descarga/23EA_es.pdf

Egon Schiele

Descripción

Egon Schiele (Viena, 1890-1918) fue un pintor austríaco muy expresivo y con una vida corta que encarna algunos de los mitos del artista torturado. Su dibujo es especialmente interesante como representación figurativa del **cuerpo humano**. Su línea define una visión descarnada y a menudo sexual del desnudo, que trabajó durante toda su vida. Utilizó este tema para estudiar gráfica y expresivamente el cuerpo, pero también para romper esquemas y liberarse de ciertas represiones de la mentalidad burguesa. Sus retratos y dibujos representan, sin tabúes ni autolimitaciones, las formas más estrambóticas de articulaciones y músculos, expresados mediante una forma estética poco convencional. Es especialmente interesante cómo trabaja la anatomía, simplificada y exagerada en varios planos y volúmenes, y las manos, articuladas, expresivas y orgánicas.

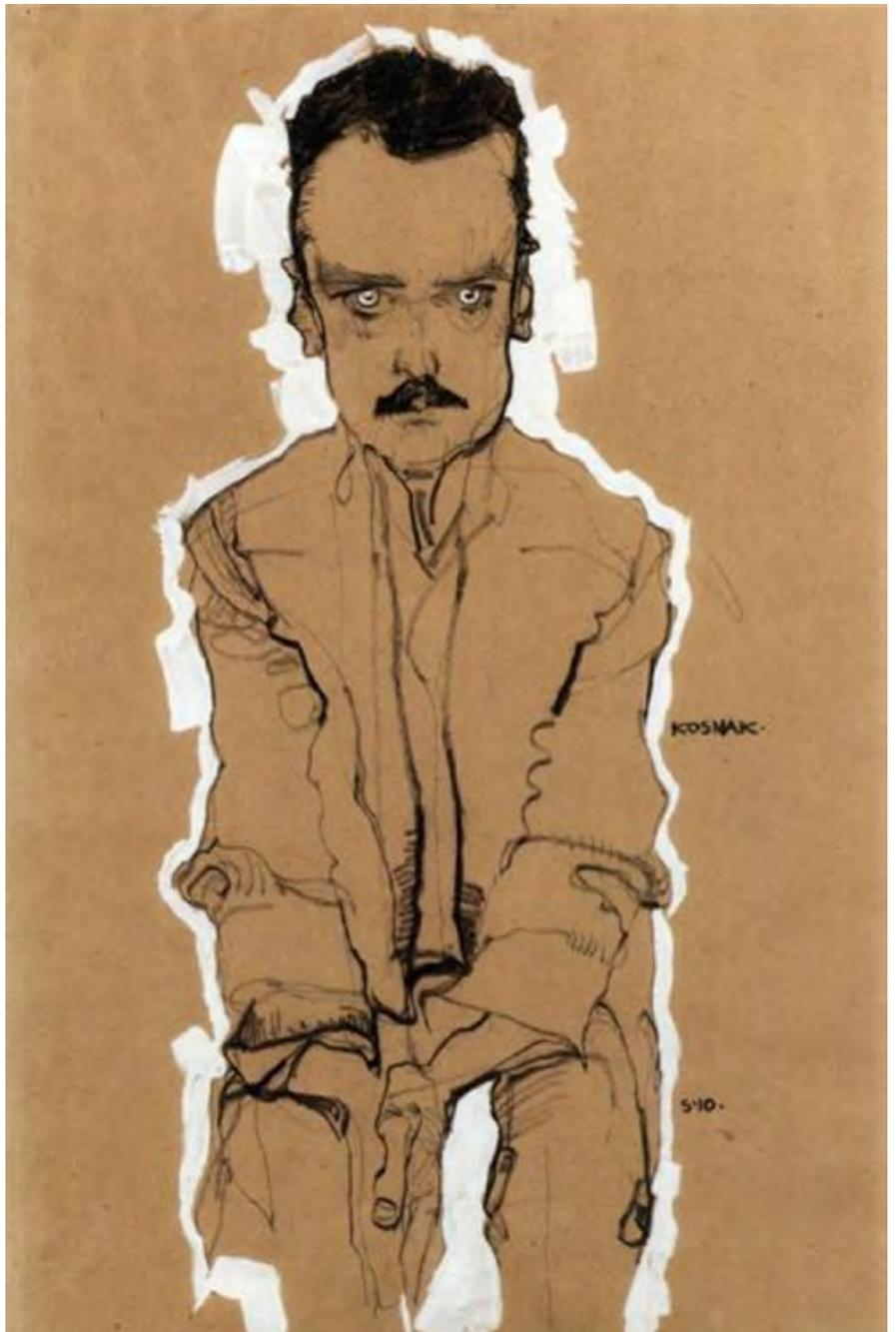
Formó parte de lo que se conoce como expresionismo austríaco. En su obra pictórica, el dibujo siempre tiene un peso importante y es clave por la **expresión**. La línea, que en algún momento define perfectamente el referente, en otros se pierde en formas sinuosas, dinámicas y prácticamente abstractas que acaban de potenciar la expresividad latente en el resto del dibujo. Destacan las miradas profundas y las posiciones corporales, a veces contorsionadas, como forma de expresión personal y única. Su obra a menudo sitúa al espectador en una intimidad inesperada y lo convierte en una especie de *voyeur*, a veces descubierto por el personaje, que devuelve la mirada al observador del cuadro. En este momento, cuando el dibujo te mira a ti, la expresividad y la fuerza de la intimidad llegan a tocarte.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cuerpo humano

Expresión



Egon Schiele. *Portrait of Eduard Kosmack, Frontal, with Clasped Hands.*

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/egon-schiele/portrait-of-eduard-kosmack-frontal-with-clasped-hands-1910>



Egon Schiele (1914). *Standing Male Nude with a Red Loincloth*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/egon-schiele/standing-male-nude-with-a-red-loincloth-1914>



Egon Schiele (1918). *Long haired nude, bent over forward, jerk view*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/egon-schiele/long-haired-nude-bent-over-forward-jerk-view-1918>

Enlaces relacionados

<https://artsandculture.google.com/entity/m0df65>

<https://www.wikiart.org/en/egon-schiele>

https://elpais.com/cultura/2018/02/23/actualidad/1519410305_582477.html

<https://blogs.20minutos.es/trasdos/2013/01/02/egon-schiele/>

<https://historia-arte.com/artistas/egon-schiele>

<https://www.youtube.com/watch?v=t5IXISkHraw>

Espacio

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Espacio

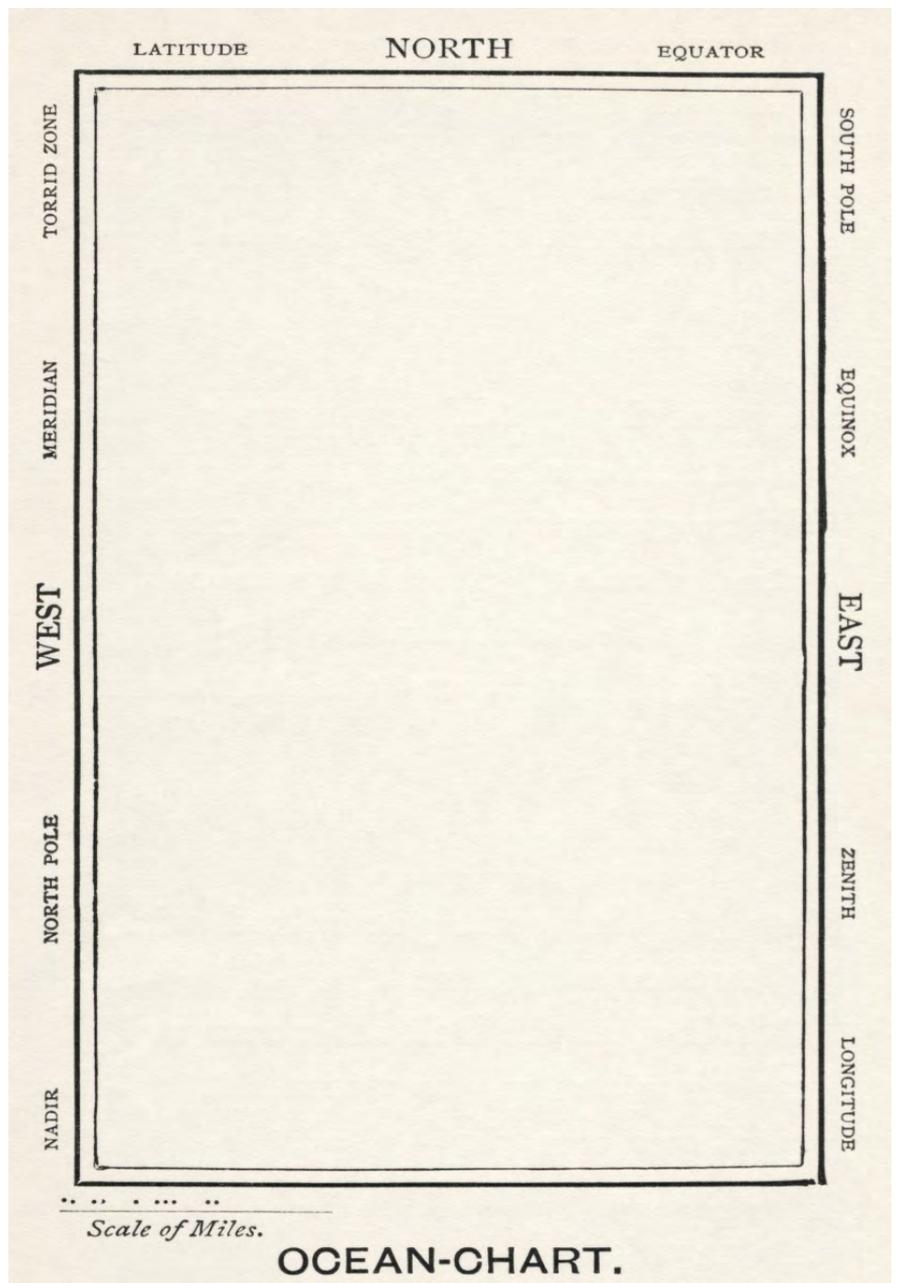
Aunque habitualmente entendemos la noción de espacio como un lugar ocupado por eventos y objetos, el universo físico es más complejo que la metáfora sencilla de un contenedor de cosas o un envase de bordes difusos. Se trata de una realidad mediada por técnicas y herramientas que las prácticas artísticas utilizan a menudo de manera contraintuitiva, creando formas nuevas de espacialidad. De este elenco de herramientas, el mapa es una de las más relevantes. Hoy sabemos que los mapas no solo describen el territorio sino que lo inventan, colaborando activamente en la naturalización de valores que luego afectan a las percepciones espaciales. Así es que, desde el surgimiento de la cartografía como herramienta civil y militar, el trazado de líneas mantiene una relación vertebral con las maneras de producir socialmente el espacio. Y de la misma manera, la historia de estas líneas está repleta de momentos que buscan producir espacialidades inesperadas e insurgentes.

Un primer antecedente literario en esta dirección podría ser el *mapa de la nada* incluido en *The Hunting of the Snark (An Agony in 8 Fits)* (1876), sombrío poema de Lewis Carroll que glosa únicamente una porción de océano sin otra referencia, revelándose como un instrumento de navegación absurdo, imposible de utilizar. En *Sketch for World Map* (1972), Oyvind Falstrom, atravesado biográficamente por un mosaico de culturas y migraciones forzadas, se reapropia de las convenciones cartográficas y las mezcla con caligrafías de inspiración surrealista para posicionarse sobre los cambios del capitalismo a partir de la década de los setenta, elaborando un boceto geopolítico del mundo a partir de la acumulación de poesía manuscrita. En dibujos como *World Finance Corporation and Associates, ca. 1970-84: Miami, Ajman, and Bogota-Caracas (Brigada 2506: Cuban Anti-Castro Bay of Pigs Veteran)* (1999), el artista conceptual Mark Lombardi traza minuciosamente el recorrido global de grandes sumas de dinero y la profusa red de nombres propios que lo hacen posible, componiendo una mirada expresiva del espacio desde el punto de vista de los flujos financieros. Otro antecedente imposible de soslayar es la psicogeografía practicada por los [Situacionistas](#). Las consecuencias de sus derivas urbanas, la experiencia de los paseantes perdidos, da lugar a una espacialidad relacionada con la crítica y el juego, con el [dandismo](#) como combustible estético de las ciudades y con un repertorio de miradas contraintuitivas en espacios conocidos. Proyectos grupales como [Iconoclastas](#), [Bureau d'Études](#) o [Counter-Cartographies Collective](#), bebiendo de la misma tradición crítica, han desarrollado propuestas gráficas innovadoras y políticamente valiosas. Finalmente, podemos nombrar los mapas de la artista y sanadora Emma Kunz, que también subvierten y amplían las convenciones de la lógica cartográfica. Sus mapas vibrantes, organizados según minuciosos patrones de diseño, dibujan las coordenadas energéticas del interior del cuerpo humano para facilitar su curación.

En términos generales, las diferentes maneras en que el dibujo se enfrenta al espacio surgen como respuestas al desafío que supone transferir un fenómeno tridimensional a una superficie bidimensional. Es gracias a ese obstáculo primigenio por lo que han florecido simbolizaciones, saltos de escalas, trucos anamórficos y minuciosas técnicas de representación asociadas a la perspectiva. No obstante, un apartado importante en el encuentro entre dibujo y espacio tienen que ver precisamente con la operación inversa: con la especialización del dibujo, con el dibujo en sí mismo como un elemento tridimensional. El artista Antoni Hervás, por ejemplo, utiliza la noción de «dibujo expandido» para dar cuenta de un uso elástico de los recursos gráficos. Se trata, en sus palabras, de un medio capaz de vivificar situaciones y absorber elementos asociados a la

teatralidad, las técnicas escenográficas o las estéticas de cabaret. En su proyecto *El misterio de Caviria* (2017) el dibujo ocupa un rol espacial y físico, fundiéndose cromáticamente con la temperatura de las luces, ordenando el espacio en estrados y coros y generando ritmos ondulantes para ordenar el recorrido de los públicos. De manera similar, los decorados de la artista Teresa Solar, originalmente construidos para acompañar sus películas, son recuperados en sala como elementos escultóricos, adquiriendo un doble uso al ser presentados, según el contexto, como una imagen o un objeto.

En proyectos como *The space invades* (2012) o *A la derriba* (2012), el artista Juan López utiliza estrategias cercanas al *trompe l'oeil* y el ilusionismo para expandir o contraer el espacio. Las diferentes marcas gráficas dibujadas con cinta y cúter emulan columnas, zócalos, rellanos, paredes explotadas y volúmenes extraños; formas de energía espacial latente en el cubo blanco o el espacio público. Las líneas avanzan trazando el encuentro entre techo y paredes, paredes y suelo, se funden con la arquitectura generando un efecto visual desconcertante. Yendo más lejos, el artista Serafín Álvarez utiliza tecnologías de dibujo y modelado 3D para explorar soluciones estilísticas propias del mundo de los videojuegos. Su proyecto *Umbral* (2018) consiste en un *mash-up* de paisajes provenientes de relatos de ciencia ficción, ensamblados en una isla que los aglutina y organiza. La versión jugable de la obra propone caminar sin rumbo contemplando estos paisajes, en una deriva en la que la construcción digital del espacio es la máxima protagonista. Esta caminata, sin mapas ni coordenadas de navegación, permite extraviarse en La zona de *Stalker*, los desiertos de *Dune* o el Bosque Turgal de *Alice in Wonderland*.



Lewis Carroll (1878). *Mapa de la nada*. [Impresión]
Disponible en <https://mapoftheweek.blogspot.com/2018/01/snark-map.html>
Consulta 06/06/2019



Juan López (2012). *The space invades*. [Dibujo-instalación]
Disponible en <http://www.rayoslopez.com/indoor/the-space-invades/>
Consulta 06/06/2019

Referencias

Álvarez, Serafin. Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA.

Disponible en <https://rwm.macba.cat/es/sonia/serafin-alvarez/capsula>

Consulta 06/06/2019

Holmes, Brian (2002). *Cartography of excess*.

Disponible en <https://brianholmes.wordpress.com/2012/02/23/cartography-of-excess/>

Consulta 06/06/2019

Mezquita, Ivo (1993). *Cartographies*.

Disponible en

<https://icaadocs.mfah.org/icaadocs/THEARCHIVE/FullRecord/tabid/88/doc/807646/language/en-US/Default.aspx>

Consulta 06/06/2019

Expresión

Hablamos de expresión para referirnos a un proceso por el cual una idea o un sentimiento son presionados desde dentro hacia fuera. Expresar algo implica siempre exteriorizarlo, sacarlo del interior, ponerlo al alcance de los demás. En su formulación moderna, las prácticas artísticas suelen asociarse a la posibilidad de expresarse de manera irrestricta, poniendo en práctica formas totales de libertad. En el ámbito político, la noción «libertad de expresión» designa las garantías que cualquier persona tiene para formular sus opiniones y compartirlas en la esfera pública sin represalias.

Si bien todo dibujo expresa siempre algo, existe una formulación histórica, el expresionismo, que presta especial atención a las diferentes maneras en las que la realidad es construida y mediada por las emociones. El expresionismo es un movimiento cultural que comienza a expandirse por Europa a comienzos del siglo xx como consecuencia de la soledad y la miseria provocadas por la guerra. Uno de sus ejemplos más emblemáticos, hoy convertido en icono cultural (y que incluso circula diariamente sintetizado en forma de emoticono), es *El grito* (1893) del artista noruego Edvard Munch (1863-1944), una pintura de pequeño formato que cifra la angustia y la desesperación existencial propia de ese momento histórico. Otro caso paradigmático son los dibujos del artista Egon Schiele (1890-1918), que contienen algunos de los ingredientes necesarios para redondear una obra expresionista: líneas gestuales y nerviosas, colores impetuosos, emociones atropelladas, temas prohibidos o sexuales, una vida tortuosa y asociada a la locura. La artista Frida Kahlo (1907-1954) ha alcanzado también el estatus de icono del sufrimiento y los tormentos médicos, dejando como legado una prolífica galería de autorretratos dotados de una enorme intensidad psicológica.

Parte de las innovaciones de los expresionistas, especialmente asociadas a la gestualidad, la subjetividad descentrada y lo grotesco, migraron pronto hacia un abanico de disciplinas colindantes, asociadas intrínsecamente a las prácticas de dibujo. El animador Jan Švankmajer ha compuesto, por ejemplo, un cuerpo extenso de animaciones realizadas con *stop-motion* que beben directamente del imaginario del expresionismo. En *Dimensions of Dialogue* (1982) una serie de personajes se canibalizan permanentemente, y luego de deglutirse y procesarse, se regurgitan. Cada ciclo de ingesta y vómito reduce los elementos que componen al otro, atomizando sus materiales elementales, y acelerando un proceso de homogeneización donde la diferencia entre los personajes paulatinamente se va diluyendo. La obra de Švankmajer ha ejercido también una influencia notable en dibujantes y pintores contemporáneos como Antony Micallef o Allison Schulnik, que incorporan una mirada expresionista enriquecida por los aportes del autor checo.

En términos generales, las diversas maneras en que la gente se expresa se han convertido hoy en el centro de atención de investigadores y artistas. La emoción y el afecto son ahora vistos como dimensiones cruciales para la cognición y la comunicación, y organizan globalmente las estrategias comerciales de las empresas y las campañas electorales. Los algoritmos de las redes sociales seleccionan contenidos segmentados, del máximo impacto emocional posible, para mantener a los usuarios permanentemente en línea, y ofrecen un menú de respuestas emocionales prefabricadas. En este sentido, la teórica cultural Jodi Dean (2014) señala que a pesar de que votamos a menudo y compartimos permanentemente nuestras opiniones, la posibilidad de cambiar la realidad se encuentra, en el fondo, paralizada. Todo el mundo se expresa y las cosas parecen seguir siempre igual porque no importa tanto qué argumentos son vehiculados o

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Expresión

quiénes lo vehicular, sino que es la circulación misma la que produce valor. La red se alimenta de la crispación expresiva de sus usuarios. Lejos de mermar nuestra habilidad y derecho de expresarnos, posiciones como la de Dean desmenuzan y problematizan las maneras en que la expresión, en sí misma, puede ser capturada y convertida en un bien de intercambio.



Egon Schiele (1918). *Portrait of Paris von Gütersloh*. [Dibujo]
Disponible en https://www.moma.org/s/ge/collection_ge/object/object_objid-62826.html
Consulta 26/06/2019



Allison Schulnik (2008). *Long head hobo #2*. [Dibujo]

Disponible en

https://solohayuna.files.wordpress.com/2015/05/lhhobo2_web.jpg

Consulta 26/06/2019



Tred Hunter (2014) (s/t). [Collage digital]

Disponible en <https://www.kidsofdada.com/blogs/magazine/15505561-the-rise-of-the-emoji>

Consulta 27/06/2019

Referencias

Dean, Jodi (2014). *The limits of the Web in the Age of Communicative Capitalism*. Art&Education. Conferencia

Disponible en <https://www.artandeducation.net/classroom/video/174211/jodi-dean-the-limits-of-the-web-in-an-age-of-communicative-capitalism>

Consulta 25/06/2019

Manubens, Anna (2014). *Visceral Blue*, Hoja de sala. La Capella: Barcelona.

Disponible en http://lacapella.barcelona/system/files/2018-08/BCN-PR-15_FullSala_Comissariat_ESP.pdf

Consulta 25/06/2019

Schulnik, Allison y Grizzly Bear (2009). *Ready, able*. Videoclip.
Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Puph1hejMQE>
Consulta 25/06/2019

Švankmajer, Jan (1982). *Dimensions of Dialogue*. Animación.
Disponible en <https://vimeo.com/116020064>
Consulta 25/06/2019

Fiona Banner

Descripción

Fiona Banner (Liverpool, 1966) es una artista inglesa contemporánea. El tratamiento que hace Banner del **objeto** es uno de los aspectos interesantes de su obra, una actualización de la fórmula del *ready-made* con el que Duchamp revolucionó el mundo del arte hace más de cien años. Fiona Banner toma objetos de gran peso visual, físico y conceptual para crear juegos y tensiones en su obra, a caballo entre el temor y la atracción. Hace uso de todo tipo de aviones de guerra en activo, así como de helicópteros, ya sea como objetos enteros, fragmentados o reproducidos como referencia directa. Estas enormes figuras son capaces de problematizar la guerra y activar todo tipo de referencias de ficción histórica. Son un elemento popular pero letal, hecho para matar pero de una agresividad fácilmente invisibilizada por los medios y las instituciones.

Otras obras suyas tratan la **narrativa** partiendo de los guiones cinematográficos o de las sinopsis de películas. En 1997 funda The Vanity Press, un alias editorial a través del cual publica trabajos como *The Nam*, 1.000 páginas con la trama en detalle de seis películas sobre Vietnam (*Apocalypse Now*, *Born the fourth of July*, *The Deer Hunter*, *Full Metal Jacket*, *Hamburger Hill* y *Platoon*). El tratamiento de la palabra escrita se convierte también en un elemento gráfico y estético.

En esta línea, el lenguaje es muy importante en sus obras, donde hace uso de la **palabra** escrita para configurar *wordscapes* ('paisajes de palabras') o *still films* ('películas muertas') inspiradas en largometrajes. Están formadas por grandes bloques de texto manuscrito, a menudo en formato cinematográfico (*The Desert*, *Top Gun*, 1994; *Point Break*, 1998), donde aplica la palabra manuscrita reproducida masivamente para producir efectos ópticos cinéticos.

Sin embargo, el punto fuerte que une todos estos aspectos y lenguajes de su obra es el **concepto** que hay detrás y cómo se pone en juego. Un buen ejemplo es la obra *Fiona Banner*, en la que se tatúa un ISBN (*International Standard Book Number*), convirtiéndose la artista en una publicación en sí misma, y poniendo así en cuestión las convenciones de obra, autoría, creación, literatura, etc.

Fiona Banner utiliza los lenguajes escritos y gráficos, los objetos portadores de significado o las narrativas cambiadas de contexto, para abordar un tema y cuestionarlo. En su caso, los temas van desde el desnudo clásico y artístico a la pornografía, desde la cinematografía bélica a la guerra en sí misma. Parte del objeto o la palabra, elementos estéticos y conceptuales simultáneamente, detonantes de significado que permiten trabajar elementos conflictivos con los códigos del lenguaje, combinando belleza, temor e incluso humor.

Autor: Pau Farell

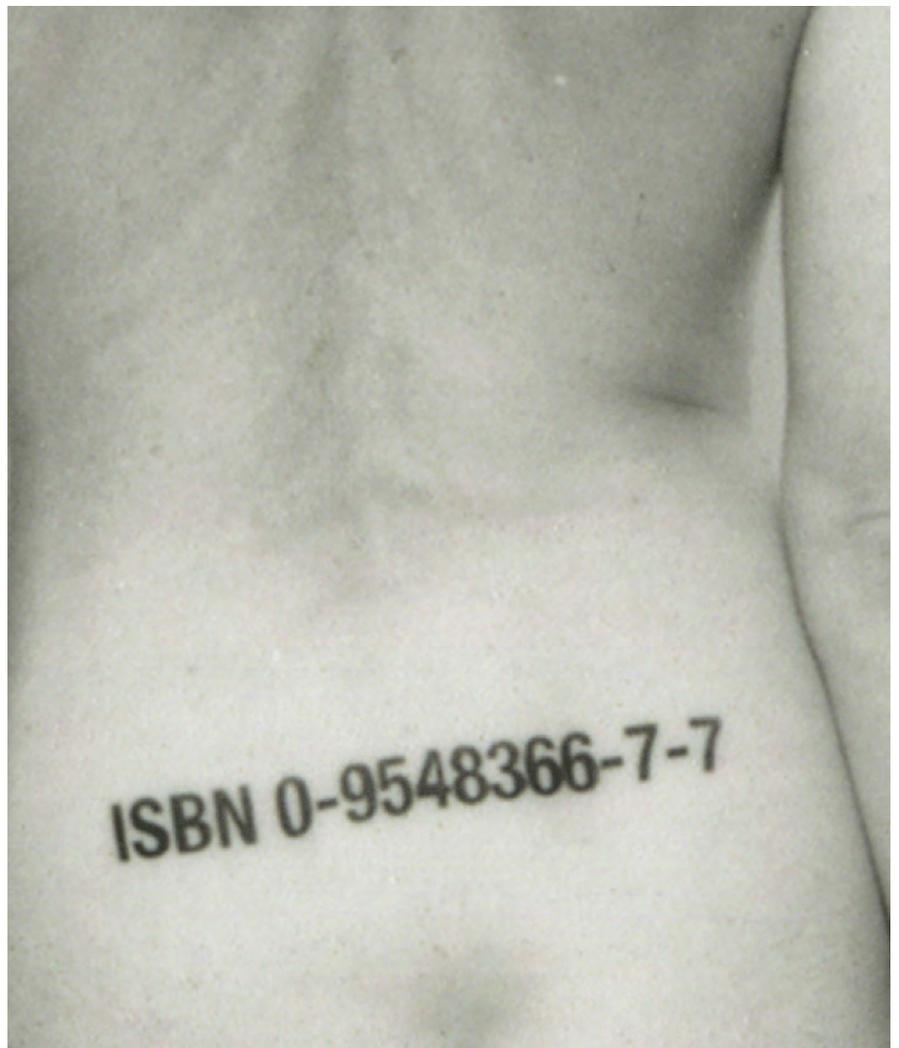
Referentes artísticos

Concepto

Narrativa

Objeto

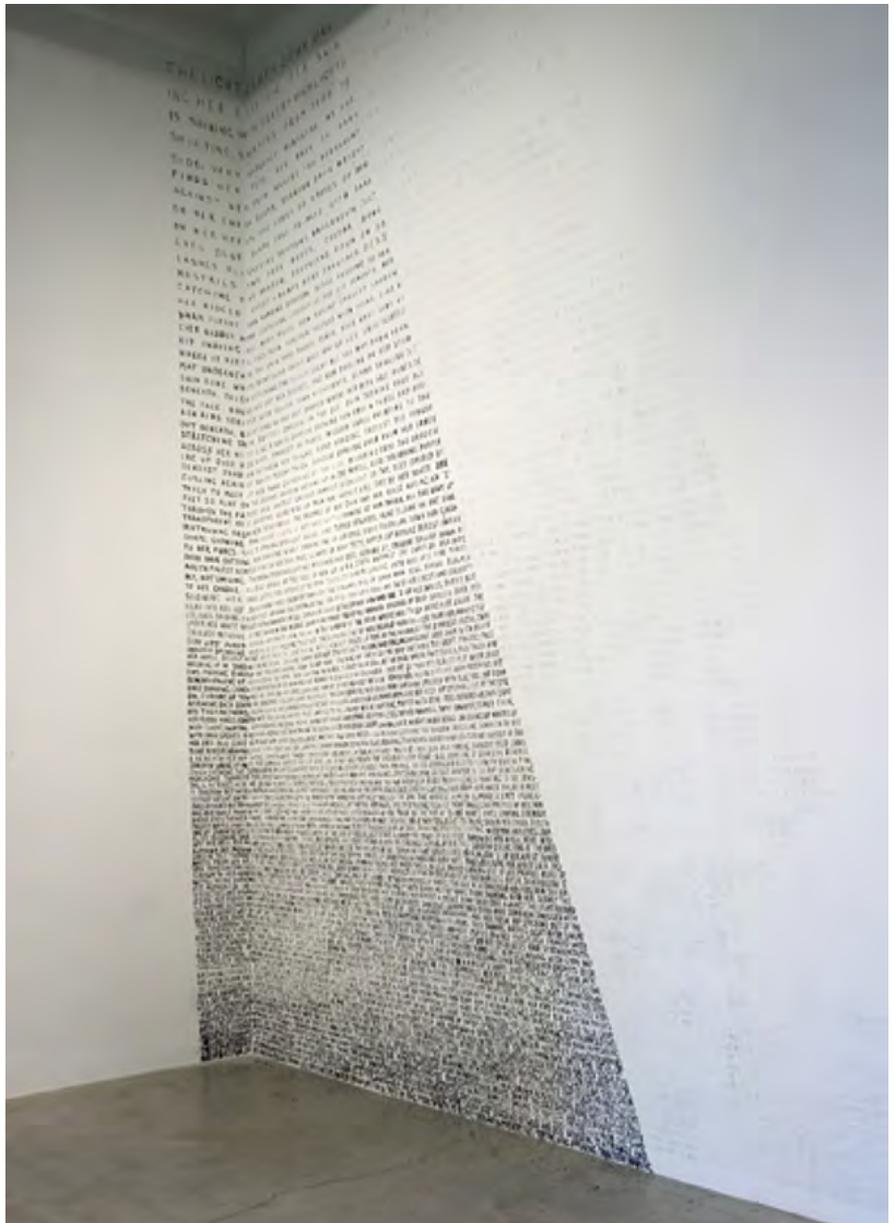
Palabra y texto



Fiona Banner (2009). *Fiona Banner*.

Fuente: <http://www.fionabanner.com/performance/isbnfiona/index.htm?i22>

The tattoo is my own personal ISBN (International Standard Book Number); I am officially registered as a publication – ‘Fiona Banner’. It’s not really about branding, but how works of art act as mirrors; it’s also about stories and biography – the conspiracy of narrative. It was thinking also about copyright and publishing in a jokey, serious way. A sort of portrait as book.



Fiona Banner (2007). *Nude Beam*.

Fuente: <http://www.fionabanner.com/works/nudebeam/index.htm?t50>

Enlaces relacionados

<http://www.fionabanner.com/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Fiona_Banner

https://www.youtube.com/watch?v=ESolc_Yoc00

<http://www.hungertv.com/feature/fiona-banner-wp-wp-wp/>

<http://www.nigelhalliday.org/fiona-banner/>

<https://www.tate-images.com/results.asp?txtkeys1=fiona+banner>

Francisco de Goya

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Concepto

Expresión

Tiempo

Descripción

«El tiempo también pinta.»

Francisco de Goya.

Francisco José de Goya y Lucientes (Zaragoza, 1746 – Burdeos, 1828) fue uno de los pintores más importantes de su tiempo. Su obra incluye dibujos, grabados y pinturas, algunos de los cuales precedieron los cambios gráficos y estéticos que las vanguardias abrirían tiempo después.

Además de ser pintor de la corte, se puede decir que Goya pintaba y dibujaba lo que sucedía en su **tiempo**. Su pintura establece un relato reflexivo, subjetivo y cambiante de los acontecimientos que presenció o que lo rodearon. De este modo, llega a ser un narrador consciente y crítico de su época. Sus cartones para tapices nos explican el folclore y la tradición; sus pinturas nos hablan de costumbres y de actitudes; sus grabados, de superstición y de miseria. Su trayectoria artística muestra una evidente conciencia del tiempo, así como del papel que sus obras de arte debían tener en relación con su contexto sociocultural, evidenciando una actitud reflexiva y casi antropológica. En este sentido, su posicionamiento artístico tiene una vertiente política que identificaríamos con una noción de arte más contemporánea, así como un relativismo consciente de la importancia del punto de vista en la interpretación de las imágenes.

Los temas y las cuestiones que trató con su obra gráfica son muy interesantes y reveladores, sobre todo cuando no trabajaba para los poderes establecidos como la monarquía o la Iglesia. Trabajaba el **concepto** representado de manera satírica e irónica, con sentido del humor pero también con un cierto dramatismo oscuro. Dibujó y pintó sobre la guerra, la superstición, las costumbres, la aristocracia y la sexualidad. Sus grabados, como *Los Caprichos* o *Los Desastres de la Guerra*, incluían también texto: una frase corta que dialogaba con humor con el dibujo, a la manera del cómic o la ilustración contemporáneos.

Uno de los puntos fuertes de la obra de Goya es el nivel de **expresión** al que lleva su dibujo y pintura. No deja de ser figurativo, y en cierto sentido realista, en ningún momento, pero su producción muestra ciertos matices que resultan cada vez más evidentes cuanto mayor se hace, y más libre es su obra. En sus retratos reales y aristocráticos ya se intuye una cierta voluntad expresiva en las miradas, los contrastes o los pequeños fragmentos inacabados. Sin embargo, en los grabados y en las denominadas *Pinturas Negras*, los recursos gráficos expresivos son evidentes: el trazo liberado, la línea brusca y desenfadada, las sombras dramáticas... Incluso en alguna obra, como *El Perro*, se acerca sorprendentemente a la abstracción, evocadora y simbólica. En este sentido, sin duda, se considera a Goya un precursor de la pintura moderna.



Francisco José de Goya (1787). *El columpio*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya/el-columpio-1787>



Francisco José de Goya (1790). *El agarrotado*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya/el-agarrotado-grabado-al-aguafuerte-1790>



Francisco José de Goya (1797). *Pareja con sombrilla en el paseo*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya/pareja-con-sombrilla-en-el-paseo-1797>



Todos caerán.

Francisco José de Goya (1799). *Todos caerán*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya/todos-caeran-1799>



Francisco José de Goya (1823). *Saturno devorando a uno de sus hijos*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya/saturno-devorando-a-uno-de-sus-ninos-1823>

Enlaces relacionados

<https://historia-arte.com/artistas/francisco-de-goya>

https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_de_Goya

<https://www.museodelprado.es/aprende/enciclopedia/voz/goya-y-lucientes-francisco-de/4997b179-627f-4680-9612-13a5162b30e0>

<https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya>

<https://www.artehistoria.com/es/personaje/goya-y-lucientes-francisco-de>

https://elpais.com/elpais/2017/04/28/ciencia/1493369467_634675.html

<https://www.todocadros.es/pintores-famosos/goya/>

<https://www.virtualuffizi.com/es/francisco-goya-y-lucientes.html>

<https://www.artsy.net/artist/francisco-de-goya>

<http://www.lavanguardia.com/opinion/20180526/443827579264/el-tiempo-tambien-pinta.html>

Giorgio Morandi

Descripción

Giorgio Morandi (Bologna, 1890-1964) fue un pintor italiano, maestro moderno del bodegón y la pintura metafísica. En sus obras utiliza el **objeto** como parte fundamental de su creación pictórica. Los utensilios y contenedores cotidianos como tazas, jarras, vasos y botellas forman parte de su imaginario y aparecen a menudo en forma de bodegón sobre una mesa. Los aborda como bloques gráficos de color o de tono. En ellos podemos ver cómo el pintor moderno trabaja el objeto después de Cézanne, de Van Gogh y del cubismo. Su obra invita a la contemplación y a la quietud reflexiva.

Tanto en sus naturalezas muertas, como en los casos en que pinta paisaje, los elementos trascienden la función figurativa para formar parte de una **composición** gráfica y plástica. Sus cuadros y dibujos están elaborados en clave pictórica, no especialmente técnica, sino compositiva: el color, la distribución y la pincelada están dispuestos en el espacio de manera profundamente equilibrada y meticulosa.

Contemporáneo de los futuristas, Morandi se desmarca interesándose por la lentitud, contraria a la velocidad de la máquina. Sus cuadros requieren tiempo para ser observados y digeridos, son como una oda a los pequeños detalles. Más cercano a Cézanne, sus composiciones no buscan grandes profundidades, sino que se convierten en formas geométricas que construyen el espacio pictórico con diferentes intenciones. Los volúmenes contruidos por grandes manchas de luz sugieren espacios silenciosos y lentos, estáticos.

En su obra, se pone en juego la **representación** figurativa en busca de transmitir algo más allá de su significante, de lo que aparece. Esto es lo que lo lleva a sintonizar con el movimiento italiano de pintura metafísica antes mencionado. Sus naturalezas muertas metafísicas transmiten esta atmósfera mágica y onírica cercana al surrealismo. Este proceso de representación transforma el referente en otra cosa, lo trasciende, y otorga al espectador la tarea y el reto de interpretarlo.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Composición

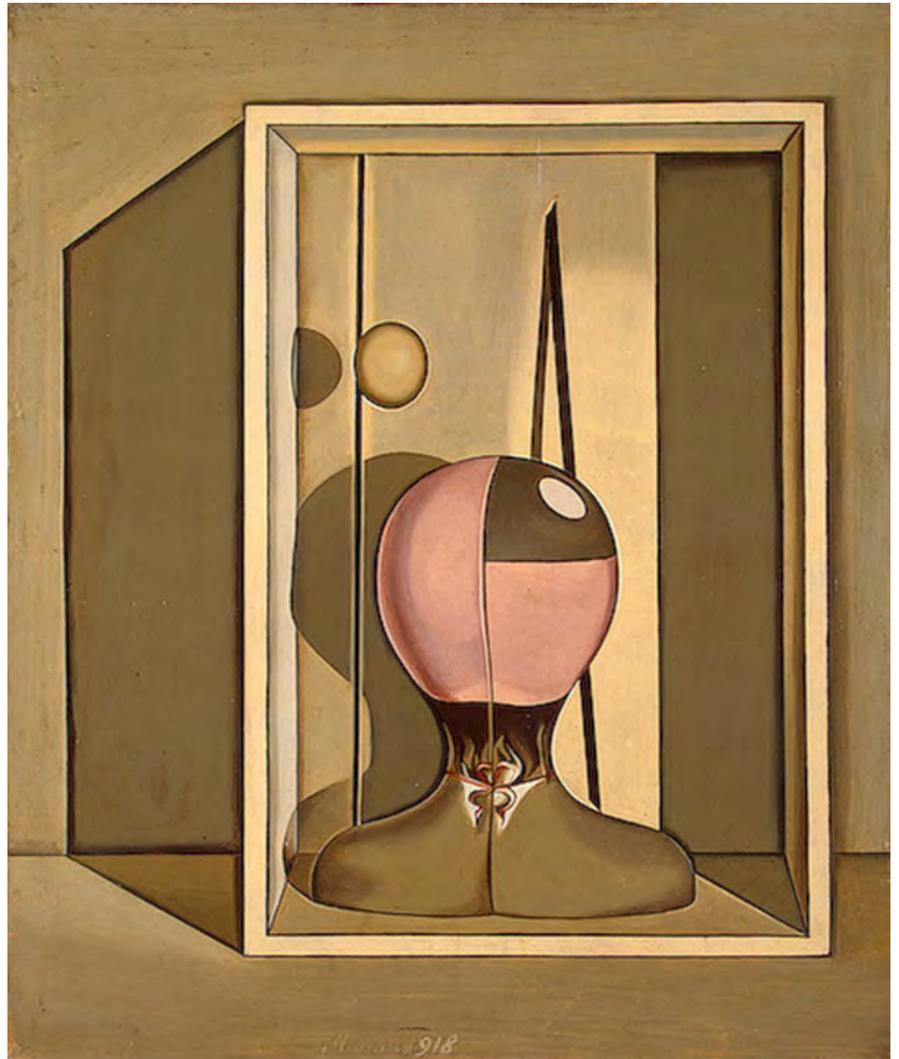
Objeto

Representación



Giorgio Morandi (1925). *Still Life*.

Fuente: <https://uploads1.wikiart.org/images/giorgio-morandi/still-life-1925.jpg>



Giorgio Morandi (1918). *Metaphysical Still Life*.

Fuente: <https://uploads5.wikiart.org/images/giorgio-morandi/metaphysical-still-life-1918.jpg>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Giorgio_Morandi

<https://www.wikiart.org/es/giorgio-morandi>

<http://www.tate.org.uk/art/artists/giorgio-morandi-1660>

<http://www.theartstory.org/artist-morandi-giorgio.htm>

<https://historia-arte.com/artistas/giorgio-morandi>

<https://www.youtube.com/watch?v=jRqiFBwzlyE>

<https://www.youtube.com/watch?v=aUkktG0wzs4>

<https://www.aparences.net/es/periodos/arte-moderno/la-pintura-metafisica/>

Joan Brossa

Descripción

«Yo mismo soy otro.

Me llamáis y me llamo y todo ello se hace una razón real.

Entre el principio y el fin de todas las cosas, la unidad y la diversidad, quien pueda remontarse a su origen, encontrará un universo que no sería nada sin la palabra.

Entre las letras del abecedario todavía queda mucho por descubrir.»

Joan Brossa (1993). *Trasllat*.

Joan Brossa (Barcelona, 1919-1998) fue un poeta, dramaturgo y artista visual catalán conocido por su poesía visual. Fundó el grupo artístico *Dau al Set* con Modest Cuixart y Antoni Tàpies, y posteriormente colaboró íntimamente con Joan Miró en varios proyectos y publicaciones.

Los experimentos visuales de Brossa con **palabra y texto** van desde el juego de significado al surrealismo, pasando por la transformación o reinterpretación de las letras en objetos. Utiliza la letra y la palabra como imagen y la imagen como significado textual, entrelazándolos en un diálogo simple y abierto a muchas posibilidades. Con las palabras y las imágenes hace un ejercicio de representación libre y cargado de ironía, humor, descontextualización y asociaciones de significado y fonéticas. A través de la lengua y los referentes visuales cotidianos, también hizo obra de denuncia, política y humorística. Así, con los códigos del lenguaje y la comunicación, el resultado final es de un sintetismo evocador.

Sus obras de **poesía visual** muestran su habilidad para utilizar los mecanismos de la poesía más allá de esta disciplina, combinando los recursos de la cultura popular con los de las vanguardias. Partiendo del lenguaje y el imaginario, utilizaba elementos como el absurdo del dadaísmo, o lo onírico y los automatismos del surrealismo. De este modo, llega a través de la imagen y el texto al objeto, la instalación y la acción, las cuales denominaba acciones espectáculo. Consideraba todas las disciplinas que ponía en juego en sus poemas «caras de una misma pirámide».

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

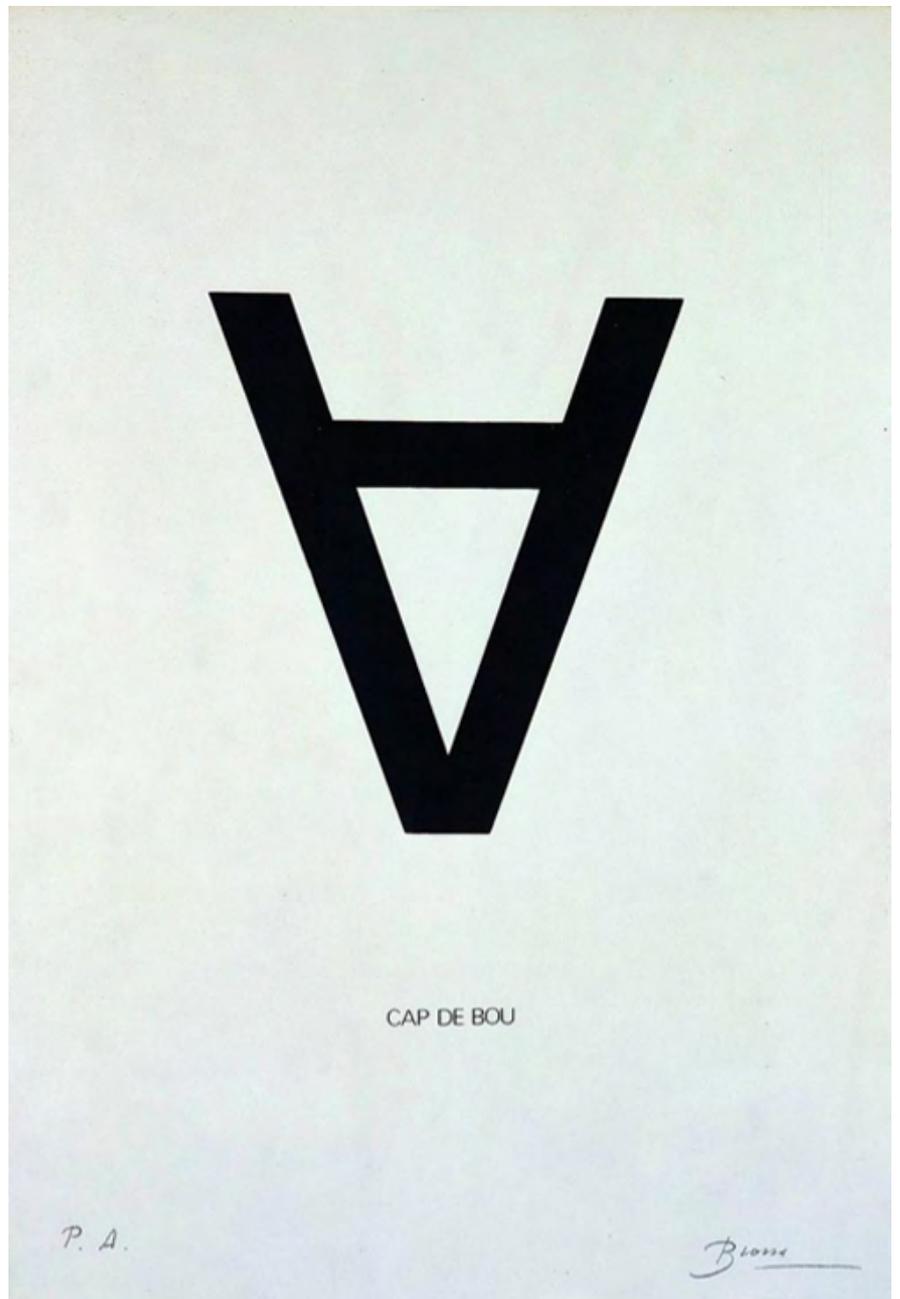
Palabra y texto

Poesía visual



Joan Brossa (concebido en 1970 y materializado en 1978). *Poema visual*.

Fuente: <http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obraDest.php?idmenu=3&menu2=7&submenu=11&id=48>



Joan Brossa (1969-1982). *Cap de bou*.

Fuente: <http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obraDest.php?idmenu=3&menu2=7&submenu=11&id=129>



Joan Brossa. *Poema visual*.

Fuente: <http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obraDest.php?idmenu=3&menu2=7&submenu=9&id=167>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Joan_Brossa

<http://www.fundaciojoanbrossa.cat/standard.php?idmenu=3>

<http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obra.php>

<http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obraDest.php?idmenu=3&menu2=7&submenu=11&id=46>

<http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obra.php?idmenu=3&menu2=7&submenu=1>

https://www.escriptors.cat/autors/brossaj/pagina.php?id_sec=3043

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/imprescindibles/imprescindibles-brossa-poeta-transitable/3600500/>

<http://www.elcritic.cat/perfils/joan-brossa-poesia-magia-i-revolta-20915>

<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/autor/brossa-joan>

<http://www.lavanguardia.com/cultura/20170920/431416521160/joan-brossa-exposicion-macba.html>

https://elpais.com/diario/1998/12/31/cultura/915058801_850215.html

https://www.ara.cat/cultura/Joan-Brossa-mag-combatent_0_1873612664.html

<http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/lilla-del-tresor/joan-brossa/video/5680258/#>

<https://www.macba.cat/ca/expo-poesia-brossa>

<https://www.macba.cat/ca/fons-joan-brossa>

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/programa/fondo-entrevista-joan-brossa/3607433/>

<http://www.miguelmarcos.com/es/exposiciones/em-va-fer-joan-brossa>

Joe Sacco

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cómic

Dibujo y acción

Descripción

Joe Sacco (Malta, 1960) es un periodista y dibujante estadounidense, autor de novelas gráficas que funcionan como reportajes sobre guerras actuales e históricas, con un sentido crítico y de denuncia.

La obra de Joe Sacco relaciona **dibujo y acción** en el sentido de que construye un relato gráfico y visual de acontecimientos brutales, violentos e injustos que están pasando en el mundo real. Sus novelas gráficas, por lo tanto, funcionan como un altavoz que pone en evidencia las situaciones que se derivan de la guerra, desde su punto de vista. Sacco insiste en dos aspectos de su trabajo: por un lado, que es fruto de un trabajo periodístico y de una experiencia personal, puesto que él se desplaza a los lugares en conflicto y en cierto modo forma parte del relato; y, por otro, que la historia que explica no es objetiva, sino su visión subjetiva, puesto que no hay otra manera de narrarlo, sino desde el propio punto de vista. De este modo, a través de varios recursos narrativos como la sátira o el relato en primera persona, consigue visibilizar los puntos ciegos de una historia en curso que a menudo los informativos y la prensa convencional simplifican excesivamente o, directamente, pasa desapercibida.

El estilo de **cómic** de Joe Sacco es bastante particular. Está tratado íntegramente en blanco y negro, a una sola tinta, sin grises. Esto le da una simplicidad y un dramatismo especial, que potencia con angulaciones pronunciadas y planos y perspectivas recargados. Técnicamente, combina los grandes espacios en negro o blanco con las texturas y tramas detallistas que a menudo cubren los planos generales de manera barroca, compleja y dinámica. Sus viñetas están llenas de detalles remarcablemente descriptivos y narrativos: objetos, personajes en segundo término, edificios, entornos, etc. Incluso las partes inanimadas del dibujo explican una historia. Los personajes son muy expresivos, a veces grotescos, siempre en acción, y reaccionan emocionalmente a la situación o reflejan la calma tensa de los acontecimientos. Joe Sacco controla los tiempos de lectura, con las medidas y la complejidad de las imágenes, de tal manera que nos acerca al conflicto transportándonos al corazón de la historia y a las miserias cotidianas de la guerra.



Joe Sacco (2010). *Notas al pie de Gaza*.

Fuente:

https://elpais.com/elpais/imagenes/2014/04/10/eps/1397130011_024526_1397132286_sumario_grande.jpg



Joe Sacco (1997). *Palestine*.

Fuente:

<https://static1.squarespace.com/static/507dba43c4aabcfcd2216a447/t/51d459cfe4b0b1248f95e519/1372871121793/palestine2.jpg?format=1000w>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Joe_Sacco

https://elpais.com/elpais/2014/04/10/eps/1397130011_024526.html

<http://www.jotdown.es/2014/06/joe-sacco-yo-entiendo-el-periodismo-como-el-primer-escalon-de-la-historia/>

<https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/6871/7667>

<http://www.rtve.es/rtve/20120612/joe-sacco-periodistas-deberian-ser-neutrales-objetivos-favor-sufren/535044.shtml>

<https://www.youtube.com/watch?v=1hpPIFmlsZg>

<https://www.youtube.com/watch?v=g4fug0PjBsl>

<http://www.publico.es/culturas/joe-sacco-quiero-dar-voz.html>

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/pagina-dos/pagina-dos-pagina-dos-joe-sacco/2616453/>

Kara Walker

Descripción

Kara Walker (California, 1969) es una artista visual norteamericana que se caracteriza por su trabajo con siluetas de cuerpos humanos a tamaño real, con las que trata cuestiones de identidad como el género y la raza.

Uno de los elementos transversales de Walker es la **narrativa** que se desprende de su obra, a través de la cual reescribe el relato histórico establecido y saca a la luz una parte desagradable de la historia que queda escondida en los grandes relatos. Plantea de manera crítica la repercusión histórica de la esclavitud, todavía vigente en las desigualdades sistémicas, sociales y culturales en Estados Unidos. Sus dibujos explican la historia de la indignación que producen los problemas interraciales, y de la segregación racial que viene directamente de los propios antepasados. A través del tratamiento irónico y contemporáneo de esta temática colonialista, genera en el espectador un sentimiento de molestia e incomodidad.

El medio simbólico a través del que explica sus relatos críticos es el **cuerpo humano**. Aparece en forma de siluetas en blanco y negro, normalmente negro sobre blanco, con toda la simbología racial que esto contiene. El cuerpo adopta posturas expresivas, visiblemente sobreactuadas y estilizadas. La artista exagera los rasgos faciales y corporales estereotipados y atribuidos culturalmente a los afroamericanos, insinuados aquí únicamente por el contorno. La versión teatral y fácilmente interpretable de estas figuras carga el cuerpo de referentes culturales en la forma más simple y sugerente, carente de detalles y de líneas en el interior de la silueta. En su obra más reciente, sigue trabajando el cuerpo humano con *collages* que nos remiten a las sombras chinas y las pinturas gestuales, y que combinan las siluetas con estéticas expresivas y referencias al arte africano.

Todos los temas que trabaja giran en torno a un eje conceptual que parte del **sujeto**. Sus obras gráficas cuestionan la construcción de la identidad, los prejuicios sociales y las preconcepciones vinculadas a la etnia, el género o la sexualidad. Walker saca a la luz las tensiones que estos aspectos de la persona producen en un ámbito tanto personal como social y cultural (incluyendo agresiones y violencias).

Basándose en sus experiencias de discriminación por raza y género, de abuso sexual y de insultos y opresión, Walker combate con su arte las *sombras* del mundo. En este sentido, su obra se puede considerar que vincula **dibujo y acción**, mostrando los claroscuros morales con los que se ha tenido que enfrentar y poniendo de relieve las problemáticas sociales ocultas por los discursos mediáticos y con las que conviven los ciudadanos en la comunidad norteamericana.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cuerpo humano

Dibujo y acción

Narrativa

Sujeto



Kara Walker (1997). *The Keys to the Coop*.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/walker-the-keys-to-the-coop-p78211>



Kara Walker (2004). *Grub for Sharks: A Concession to the Negro Populace*.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/walker-grub-for-sharks-a-concession-to-the-negro-populace-t12906>

Enlaces relacionados

<http://www.karawalkerstudio.com/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Kara_Walker

<https://art21.org/artist/kara-walker/>

<http://www.theartstory.org/artist-walker-kara.htm>

<https://www.artsy.net/artist/kara-walker>

<https://www.youtube.com/watch?v=MhByMffG9IA>

<https://www.moma.org/artists/7679>

<http://www.artnet.com/artists/kara-walker/>

<http://www.tate.org.uk/art/artists/kara-walker-2674>

<https://www.nytimes.com/2017/09/07/arts/kara-walker-sikkema-jenkins.html>

<https://www.nytimes.com/topic/person/kara-walker>

<https://www.newyorker.com/magazine/2007/10/08/the-shadow-act>

<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/kara-walkers-ghosts-of-future-evil>

<http://www.vulture.com/2017/04/kara-walker-after-a-subtlety.html>

Käthe Kollwitz

Descripción

«Mi trabajo no es arte puro. No obstante, esto es arte... Quiero que tenga un impacto en esta época, cuando la gente está desesperada y necesita ayuda.»

Käthe Kollwitz

Käthe Kollwitz (Königsberg, 1867 – Moritzburg, 1945) fue una artista expresionista alemana. Su obra, que incluye pinturas, grabados y esculturas, es interesante porque hay un componente muy grande de los recursos propios del dibujo. Los recursos gráficos que usa incorporan grandes contrastes, tramas energéticas para describir sombras dramáticas, blanco y negro puros construyendo todo el dibujo, expresiones desfiguradas de los rostros, o gesticulaciones teatrales de los personajes que dibuja, generando composiciones arriesgadas. A menudo, las figuras de personas en sus obras se apilan y agrupan en una sola figura oscura y orgánica de lamento y pena. Por todo ello, podríamos relacionar su obra gráfica con la idea de **expresión**. Todos estos recursos van enfocados a explorar, como decía ella, la vida en sí misma y todo lo que contiene, a través de su trabajo.

En su época, la guerra y el lamento formaban parte de la vida. Kollwitz convivió con la Primera Guerra Mundial, en la que perdió a su marido, y la denunció en un ámbito político y artístico hasta su muerte. Así, la temática de las obras de Kollwitz se centra en el **sujeto** y lo que está viviendo, de manera emocional y subjetiva. La maternidad, partiendo de su propia experiencia, fue uno de sus grandes temas. Dibujaba a madres que protegían a sus hijos con el propio cuerpo, madres que pasaban hambre, que esperaban noticias de la guerra, que recibían la noticia de la muerte de sus maridos... La pena, el luto, el hambre, la guerra o el papel y la perspectiva de la mujer eran las cuestiones de fondo. Así pues, su obra tenía un gran contenido social y en cierto modo feminista, reivindicando el papel de la mujer en los dramas de la guerra y visibilizando la tragedia que vivían las personas, más allá de los relatos patrióticos y glorificadores.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Expresión

Sujeto



Käthe Kollwitz (1922). *The Mothers*.

Fuente: https://www.wikiart.org/en/kathe-kollwitz/not_detected_235985



Käthe Kollwitz (1934). *Call of Death*.

Fuente: https://www.wikiart.org/en/kathe-kollwitz/not_detected_235997



Käthe Kollwitz (1903). *Woman with Dead Child*.

Fuente: https://www.wikiart.org/en/kathe-kollwitz/not_detected_235966



Käthe Kollwitz (1922). *The Sacrifice*.

Fuente: https://www.wikiart.org/en/kathe-kollwitz/not_detected_235979

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/K%C3%A4the_Kollwitz

<https://www.wikiart.org/en/kathe-kollwitz>

<http://www.huellasdemujeresgeniales.com/kathe-kollwitz/>

<https://www.laizquierdadiario.com/Kathe-Kollwitz-en-el-mundo-de-las-atrocidades>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ou08HU3LM60>

https://www.youtube.com/watch?v=l_ibAq6u74o

https://www.artsy.net/artist/kathe-kollwitz?page=1&sort=-partner_updated_at

<https://trianarts.com/kathe-kollwitz-del-realismo-critico-al-expresionismo-mas-duro/#sthash.19MIHweN.dpbs>

<https://www.moma.org/artists/3201>

<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/367434>

<http://www.artnet.com/artists/k%C3%A4the-kollwitz/>

Katie Paterson

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Diagramación

Poesía visual

Serialidad

Tiempo

Descripción

«El universo rebobina y se reproduce en tiempo real.»

Katie Paterson

Katie Paterson (Glasgow, 1981) es una artista conceptual y visual que trabaja actualmente en Berlín. Su obra, que combina concepto, acción y poesía, la ha llevado a colaborar con científicos de todo tipo como por ejemplo geólogos, escritores, astrónomos o ingenieros forestales. Su trabajo tiene una relación lejana pero significativa con el dibujo.

Sus obras, al formalizarse en un objeto o instalación, tienden a la **serialidad**. A través de la repetición o incluso de la colección masiva, la estética final adopta un aspecto gráfico de multiplicación. Encontramos un ejemplo de resultado seriado en *Historia de la oscuridad*, una serie de fotografías y diapositivas de la oscuridad en el universo numeradas y con anotaciones de la distancia en años luz de la Tierra. Otro ejemplo de la multiplicidad en la estética de sus trabajos es *Hollow*, una instalación que reúne maderas de un compendio de más de 10.000 especies únicas de árboles, incluida madera de más de 390 millones de años, el árbol más antiguo del mundo y otros casi extinguidos. El aspecto final es un bosque artificial, como un enorme mapa científico transitable, hecho de múltiples muestras.

Paterson basa gran parte de su obra en una visión particular del **tiempo**. Abre su mirada al universo y cambia el punto de vista tradicionalmente antropocéntrico para relativizar el tiempo y crear obras con un sentido de perdurabilidad y trascendencia. Con sus obras transgrede el tiempo, la distancia y la escala. En su obra *Librería del futuro*, planta los árboles de todo un bosque para imprimir las copias de 100 libros que se publicarán dentro de 100 años, cuando los árboles se puedan talar para ser convertidos en papel.

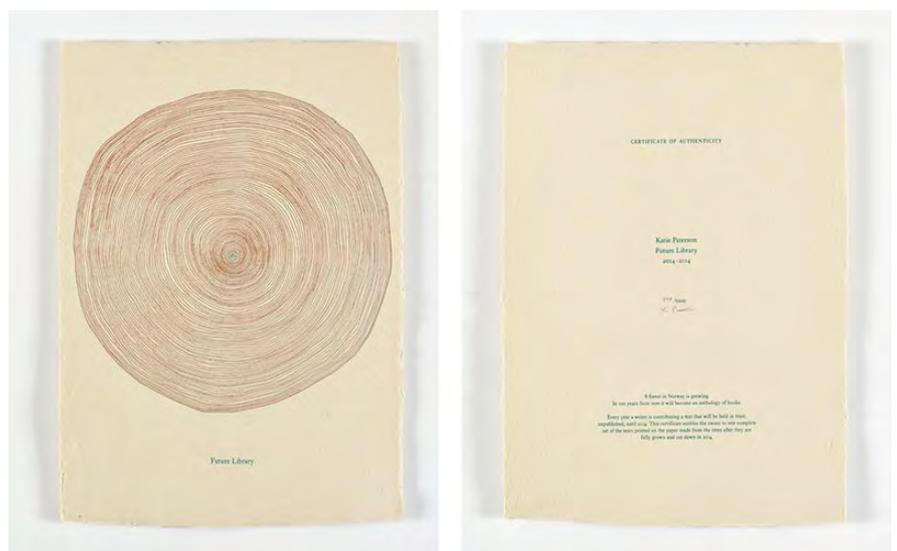
Esta diferente percepción del tiempo la lleva a trabajar con acciones, objetos y conceptos que la acercan a la estética de la **poesía visual**. En un proyecto, creó un mapa de 27.000 *estrellas muertas* conocidas. En otra obra elabora un *Collar Fósil*, una cadena de mundos que representan la evolución de la vida a lo largo del tiempo en un sentido geológico. Trabajando en este tipo de conceptos relacionados con el tiempo, el resultado adquiere un cariz evocador y poético.

Finalmente, en su obra los únicos rastros de dibujo en dos dimensiones que podemos encontrar es el recurso de la **diagramación**. Se trata de explicaciones visuales en forma de mapas acotados donde se muestra la planificación que une el concepto y el objeto, dando sentido conceptual y poético a la obra.

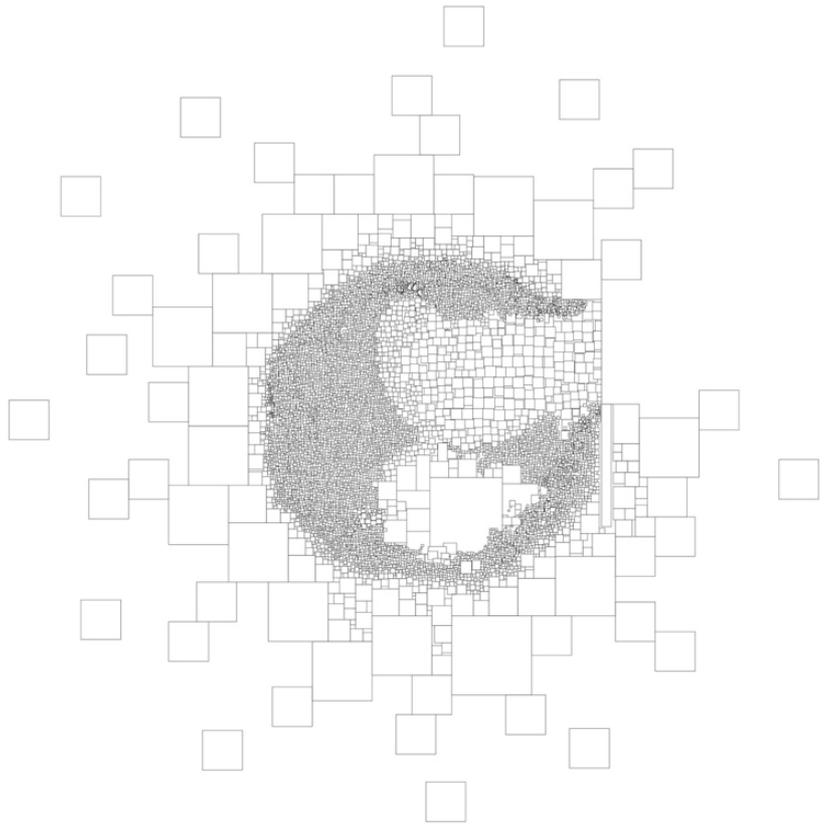
Encontramos esquemas y diagramas en obras como *Vela (de la Tierra al Agujero Negro)*, donde se especifica qué olor tendrá cada parte de la vela, estableciendo un recorrido aromático por capas a través de los astros hasta el vacío.



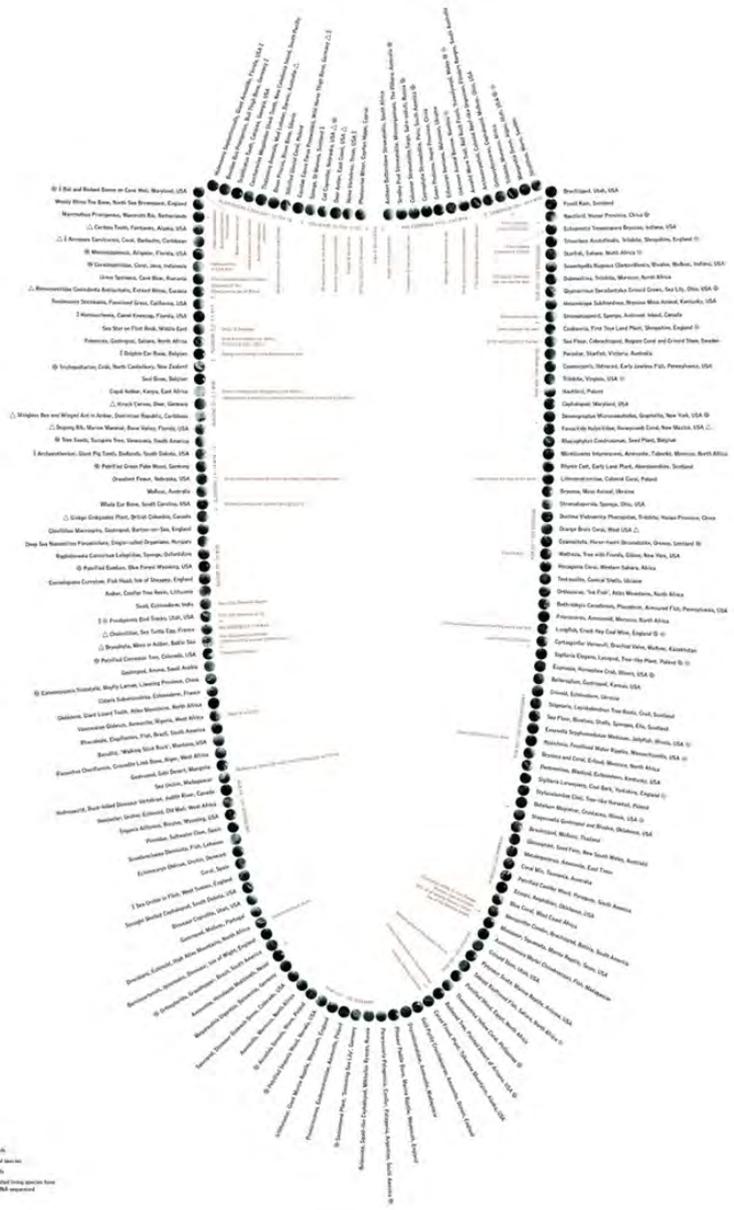
Katie Paterson (2015). Diagrama de *Candle (from Earth into a Black Hole)*.
 Fuente: http://www.inglebygallery.com/wp-content/gallery/katie-paterson/katie_paterson_candle_schematic-drawing_2015_web.jpg



Katie Paterson (2014). Certificado de *Future Library*.
 Fuente: http://www.inglebygallery.com/wp-content/gallery/katie-paterson/katie_paterson_future_library_front_back_web.jpg



Katie Paterson (2016). Dibujo esquemático de *Hollow*.
Fuente: http://katiepaterson.org/wp-content/uploads/2017/03/Zeller_Moye_Hollow_1.jpg



Katie Paterson (2013). Diagrama del *Fossil Necklace*.

Fuente:

https://78.media.tumblr.com/20d27d166df4ac008ad373f6cd238aee/tumblr_mr_omb79Luu1qavtro3_1280.jpg

Enlaces relacionados

- https://en.wikipedia.org/wiki/Katie_Paterson
- <http://katiepaterson.org/>
- https://www.artsy.net/artist/katie-paterson?page=1&sort=-partner_updated_at
- <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/artists/katie-paterson>
- <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/meet-artist-katie-paterson>
- <https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/apr/06/katie-paterson-cosmicomical-artist>
- <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/katie-paterson>
- <http://www.inglebygallery.com/artists/katie-paterson/>

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/features/katie-paterson-artist-i-do-not-want-to-re-create-i-want-to-be-doing-the-next-thing-9640246.html>

<https://www.bbc.co.uk/programmes/b079s0c5>

<https://www.bbc.co.uk/programmes/p03t7qgg>

<https://www.bbc.co.uk/programmes/p03t2j1d>

Katsushika Hokusai

Descripción

Katsushika Hokusai (Edo, 1760-1849) fue un artista japonés del periodo Edo. Fue un maestro en pintura china en el Japón de su tiempo y un grabador prolífico. Su trabajo gráfico influyó sobre la pintura occidental posterior, así como sobre la cultura oriental en aspectos que llegan hasta el manga de hoy.

Sus trabajos tienen generalmente una **perspectiva** plana y un dibujo esquemático que utiliza los contornos y las texturas para definir las figuras. Esto no significa que sus dibujos no tengan profundidad, sino que esta se consigue por otros medios. Una combinación de colores planos y difuminados sutiles convive con imágenes en blanco y negro, a tinta y sin matices, que requieren un uso de la línea muy hábil para mostrar los objetos, espacios y personas que representa. La manera de mostrar los personajes conecta con los frescos románicos o el antiguo Egipto, pero también con la ilustración y el dibujo de los cómics contemporáneos.

Uno de sus temas predilectos era el **paisaje**, que realizaba a partir de referencias locales pero también utilizando la imaginación para completar o inventar completamente la vista que pintaba. Muy detalladas, sus pinturas dibujan el paisaje generalmente a través de una superposición de planos. Muestra algunos espacios y objetos más cercanos, como plantas o molinos, en primer plano, y, al fondo, otros más lejanos como por ejemplo montañas, bosques o el mar. Otro recurso consiste en desplegar el paisaje en un solo plano que se hace pequeño a medida que se aleja, con una cierta profundidad, como una primitiva perspectiva cónica, aunque menos sistematizada. Hokusai era capaz de sintetizar en líneas los objetos y la materia más complejos, como el agua en movimiento, las nubes en el cielo y la naturaleza llena de vegetación, hojas y flores.

Podríamos considerar que sus libros de grabados son predecesores lejanos del **cómic** moderno. De hecho, Hokusai fue quien utilizó por primera vez la palabra *manga*, dándole un sentido muy similar al que tiene hoy día. Sus grabados utilizan texto con diálogos y onomatopeyas, marcos como viñetas, y una narrativa que explica, a menudo con un solo dibujo, una acción, una costumbre o un personaje. Inspirados por la mitología china, dibujó dioses estrafalarios, animales imaginarios y personajes fantásticos simplificados mediante líneas que muestran una expresividad cómica. Al activarse el comercio naval entre Oriente y Occidente, todo tipo de grabados orientales ejercieron gran influencia en el arte occidental a través de pintores como Van Gogh, Monet o Degas, los cuales los admiraban y coleccionaban. De alguna manera, podemos decir que la obra de Hokusai forma parte de las influencias más antiguas y básicas del arte, el cómic y la ilustración contemporáneos.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cómic

Paisaje

Perspectiva



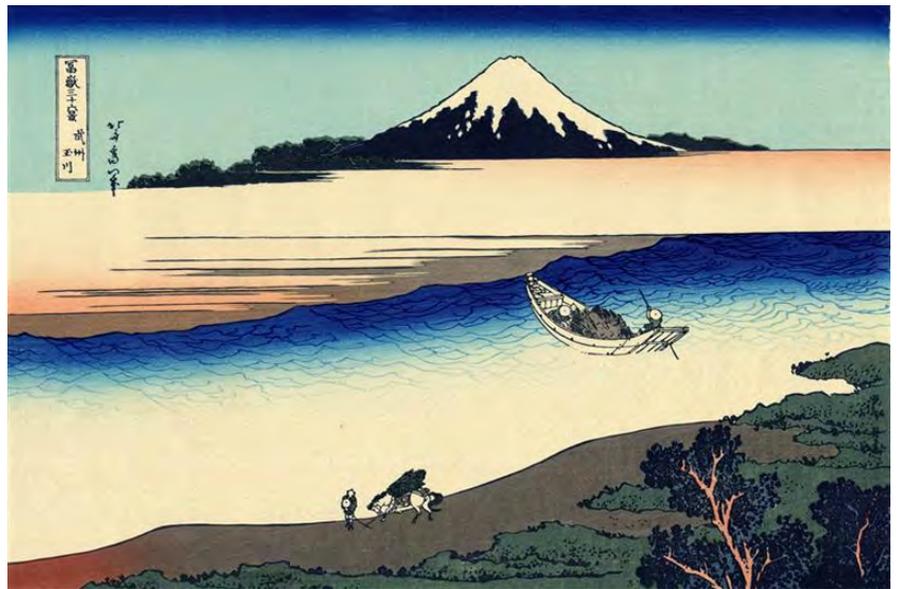
Katsushika Hokusai. *Self-portrait in the Age of an Old Man.*

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/katsushika-hokusai/self-portrait-in-the-age-of-an-old-man>



Katsushika Hokusai. *Sketch of Four Faces*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/katsushika-hokusai/sketch-of-four-faces>

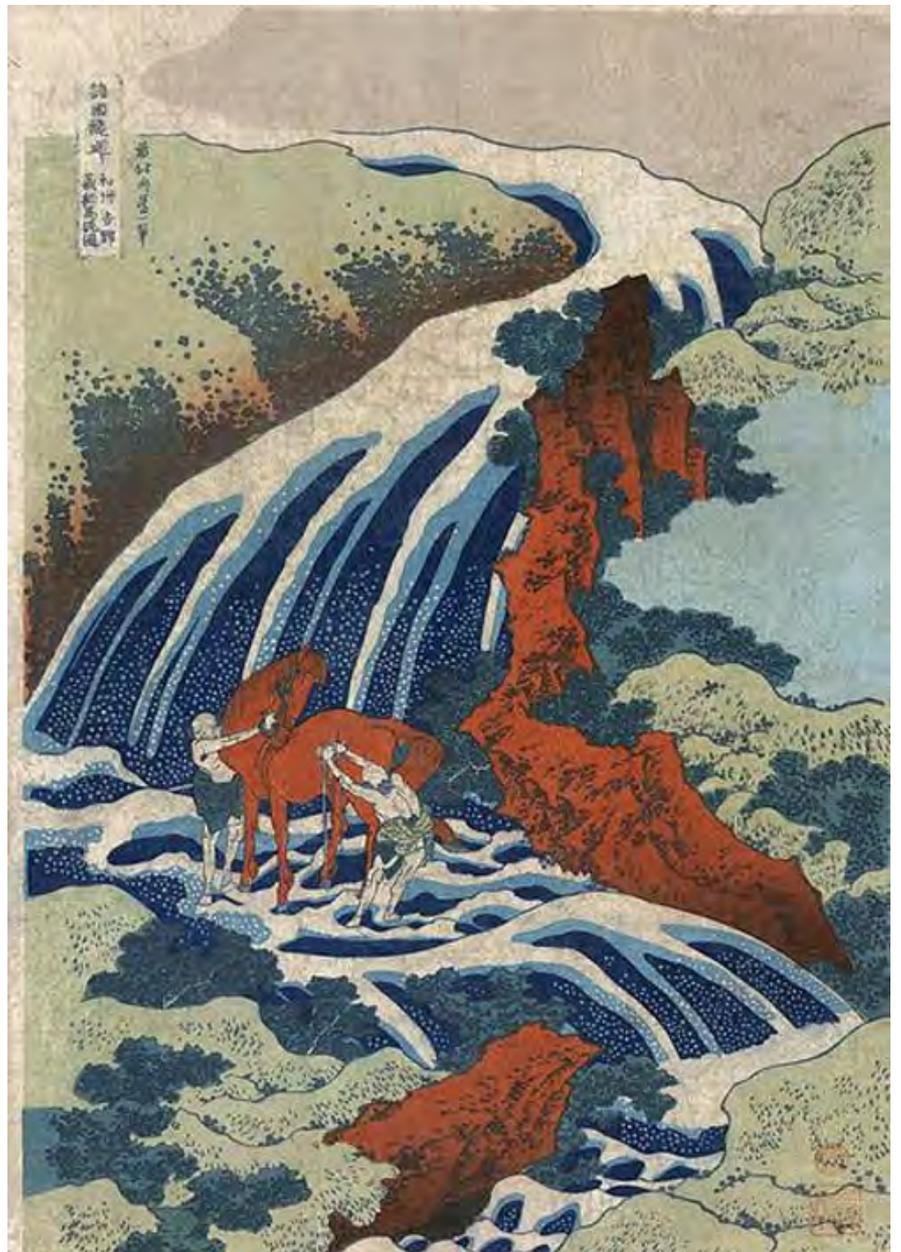


Katsushika Hokusai. *Tama river in the Musashi Province*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/katsushika-hokusai/tama-river-in-the-musashi-province>



Katsushika Hokusai. *The Fuji from Gotenyama at Shinagawa on the Tokaido*.
Fuente: <https://www.wikiart.org/es/katsushika-hokusai/the-fuji-from-gotenyama-at-shinagawa-on-the-tokaido>



Katsushika Hokusai. *Waterfall at Yoshino in Washū*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/katsushika-hokusai/waterfall-at-yoshino-in-wash%C5%AB>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Katsushika_Hokusai

<https://historia-arte.com/artistas/katsushika-hokusai>

<https://www.katsushikahokusai.org/>

<https://www.wikiart.org/es/katsushika-hokusai>

<https://www.lamonomagazine.com/las-pinturas-del-mundo-flotante-de-katsushika-hokusai/>

<http://culturainquieta.com/es/arte/pintura/item/608-katsushika-hokusai.html>

https://www.artsy.net/artist/katsushika-hokusai?page=1&sort=-partner_updated_at

<https://www.youtube.com/watch?v=5GW3GJIV8uI>

https://www.youtube.com/watch?v=sM_z56RdKLs

Leonardo da Vinci

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Dibujo científico

Representación

Descripción

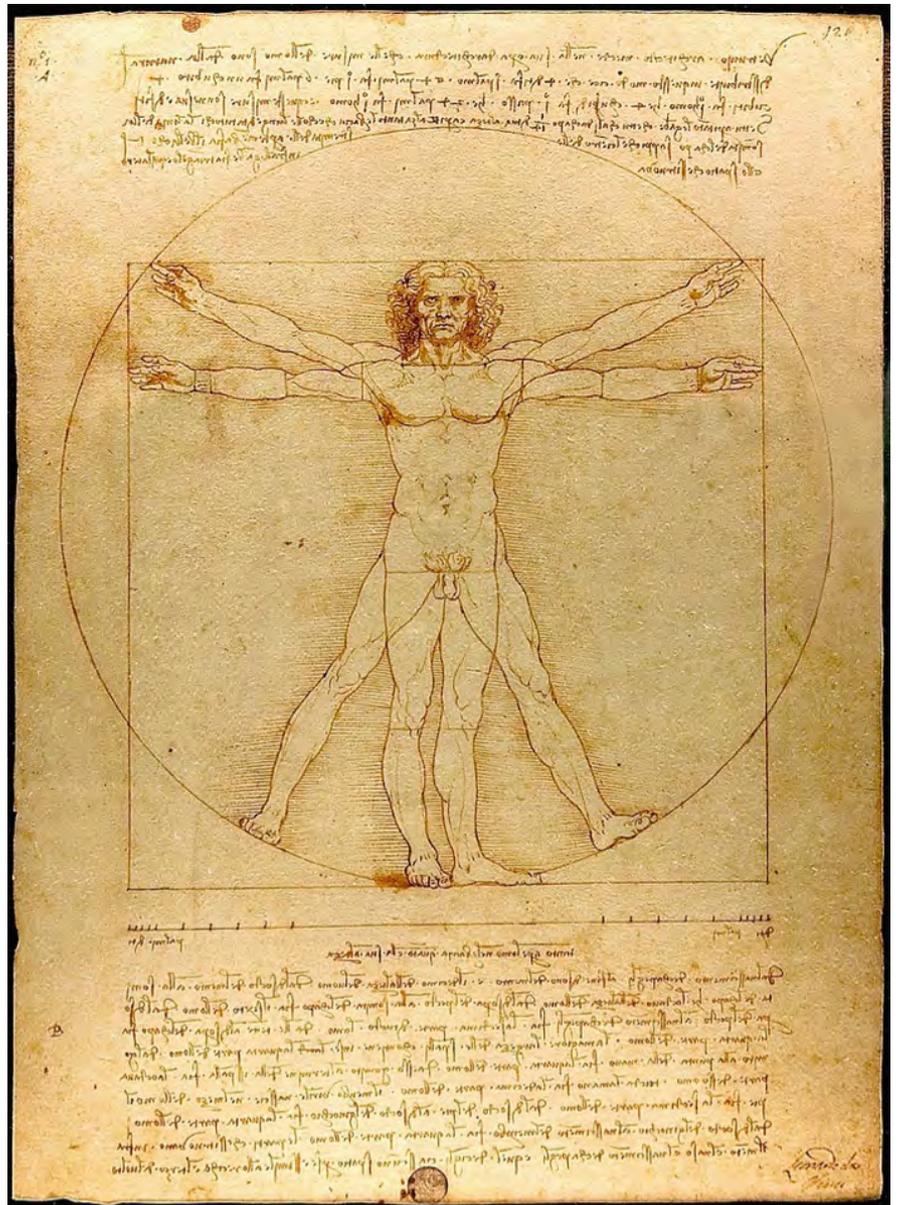
Leonardo da Vinci (Toscana, 1452 – Amboise, 1519) fue uno de los artistas más completos y célebres del Renacimiento italiano. Responde al prototipo de hombre del Renacimiento en el sentido de que reunía múltiples oficios y vocaciones como la ciencia, la arquitectura, la ingeniería, la anatomía, el urbanismo, etc. Resulta especialmente interesante porque en todos estos campos del conocimiento aplicaba el dibujo como herramienta de análisis y de proyección.

Uno de los ámbitos en los que Leonardo sobresale es el **dibujo científico**, con el que, por un lado, investiga la anatomía humana hasta llegar a desarrollar teorías médicas y, por el otro, trabaja aspectos de la naturaleza como la óptica, la física o la ingeniería. En su célebre dibujo del hombre de Vitruvio, elaboró una teoría del canon y las proporciones en la figura humana que todavía ahora se tiene en cuenta y se estudia. Es especialmente interesante cómo su dibujo describe la forma externa e interna con más precisión de lo que lo haría una fotografía, puesto que cada línea, sombra, transparencia o sección está destinada a explicarla y analizarla. Utiliza la línea en trama para explicar los volúmenes, construyendo la forma que el contorno no describe. El resultado es de una claridad e inteligencia remarcables, y adquiere una calidad estética y expresiva a pesar de tener un objetivo descriptivo explícito no orientado a expresar ni a insinuar.

Leonardo entendía el juego de la **representación** en el papel con una conciencia especial, y experimentó en muchos sentidos para conseguir representar la tridimensionalidad. Iluminaba la figura para dibujarla y posteriormente cambiaba la dirección de la luz para superponer las nuevas sombras y luces en el mismo dibujo (en un efecto similar al [HDR fotográfico](#)). Fruto de sus observaciones ópticas, también decidió hacer borroso el fondo para que pareciese más lejano, en un efecto que posteriormente se denominará *sfumato* (muy similar a la profundidad de campo en la fotografía actual).



Leonardo da Vinci (c. 1480). *Dibuixos anatòmics del coll i l'espatlla d'un home*.
Fuente: <http://www.drawingsofleonardo.org/images/shoulderandneck3.jpg>



Leonardo da Vinci (c. 1490). *Hombre de Vitruvio*.

Fuente:

https://ca.wikipedia.org/wiki/Home_de_Vitruvi#/media/File:Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg

Enlaces relacionados

<https://www.todocadros.es/pintores-famosos/leonardo/>

<https://historia-arte.com/artistas/leonardo-da-vinci>

<https://www.wikiart.org/es/leonardo-da-vinci>

<https://www.youtube.com/watch?v=MwYQsdQUt7Y>

https://artsandculture.google.com/asset/the-last-supper/VwFU4R_OvRGz9Q

<http://www.drawingsofleonardo.org/>

Marlene Dumas

Descripción

Marlene Dumas (1953, Ciudad del Cabo) es una artista visual residente en Ámsterdam. Ha transitado por la pintura, el *collage*, la estampación o la instalación, pero actualmente su obra gráfica se basa mayoritariamente en representaciones al óleo o tinta basadas en rostros o cuerpos femeninos.

El dibujo es un aspecto muy importante de su obra, y el color tiende a quedar en segundo término para dar paso a recursos como la línea o la mancha, a menudo diluida en una textura sugerente. Con estos recursos, altera la **representación** del cuerpo o el rostro para comunicar un aspecto más emocional y sutil que anatómico o descriptivo. En este contexto, la materia líquida que cubre el papel o la tela, así como la pincelada o la línea que actúan como trazo, devienen elementos gráficos al servicio de una expresividad plástica cercana a la abstracción, que enfatiza algo más allá de la figura que muestra.

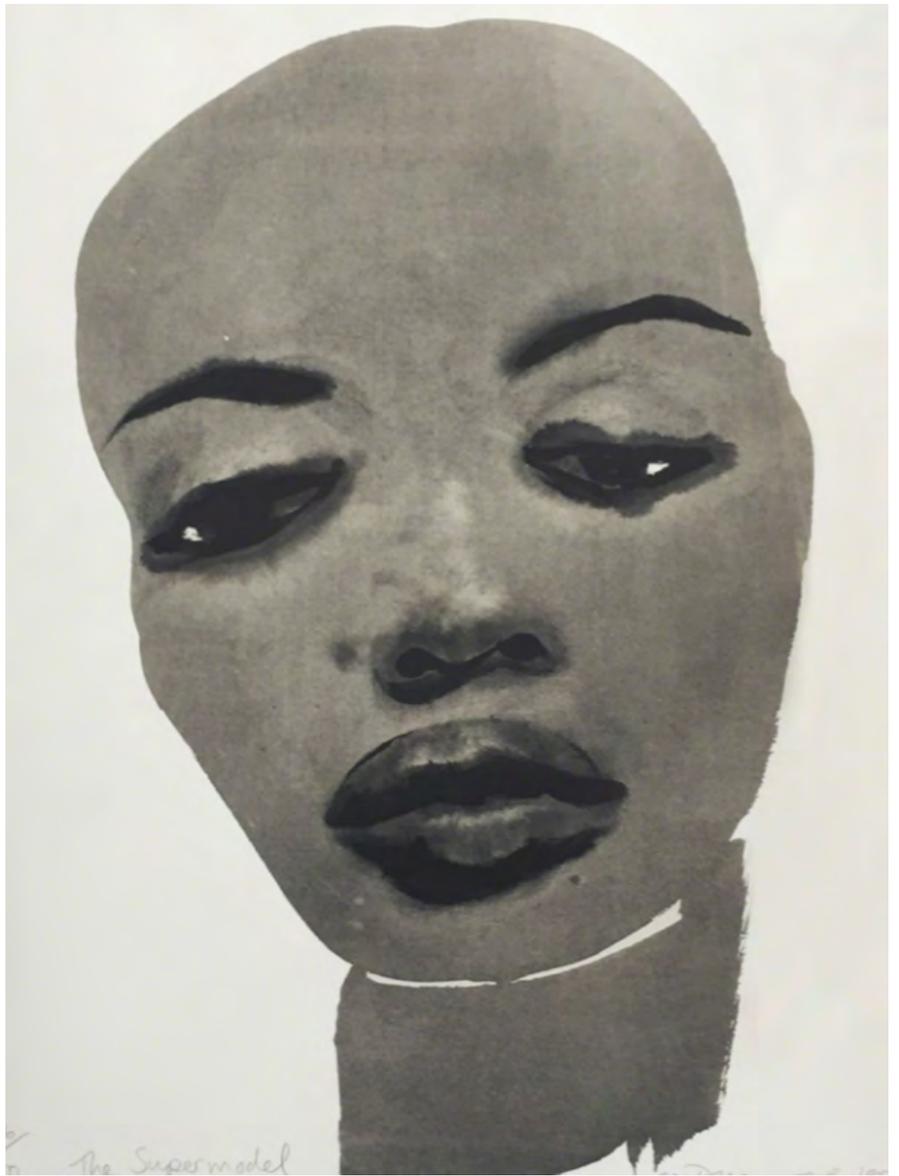
El dibujo del cuerpo y el rostro humano en la obra de Marlene Dumas no es un retrato de la persona que los ha inspirado, sino que se centra en el **sujeto**, y en otros aspectos de su entorno. No explica una persona concreta sino una emoción, una sensación, una mirada profunda o una actitud. Entre lo que esconden y lo que muestran sus personajes, se pueden leer ciertas emociones universales. De sus temas y dibujos se desprenden cuestiones humanas como la raza, el sexo, la identidad, la familia o la muerte, tratadas con una delicadeza simple y evocadora que llega fácilmente al espectador. Basa su trabajo en fotografías, obras de arte tradicionales, recortes de prensa, personajes públicos de la cultura pop y recuerdos personales, de manera particular y nunca explícita. De este modo, su obra tiene una conexión con sus antecesores pictóricos, como el expresionismo o el *pop art*, a la vez que transgrede libremente ciertas tradiciones.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

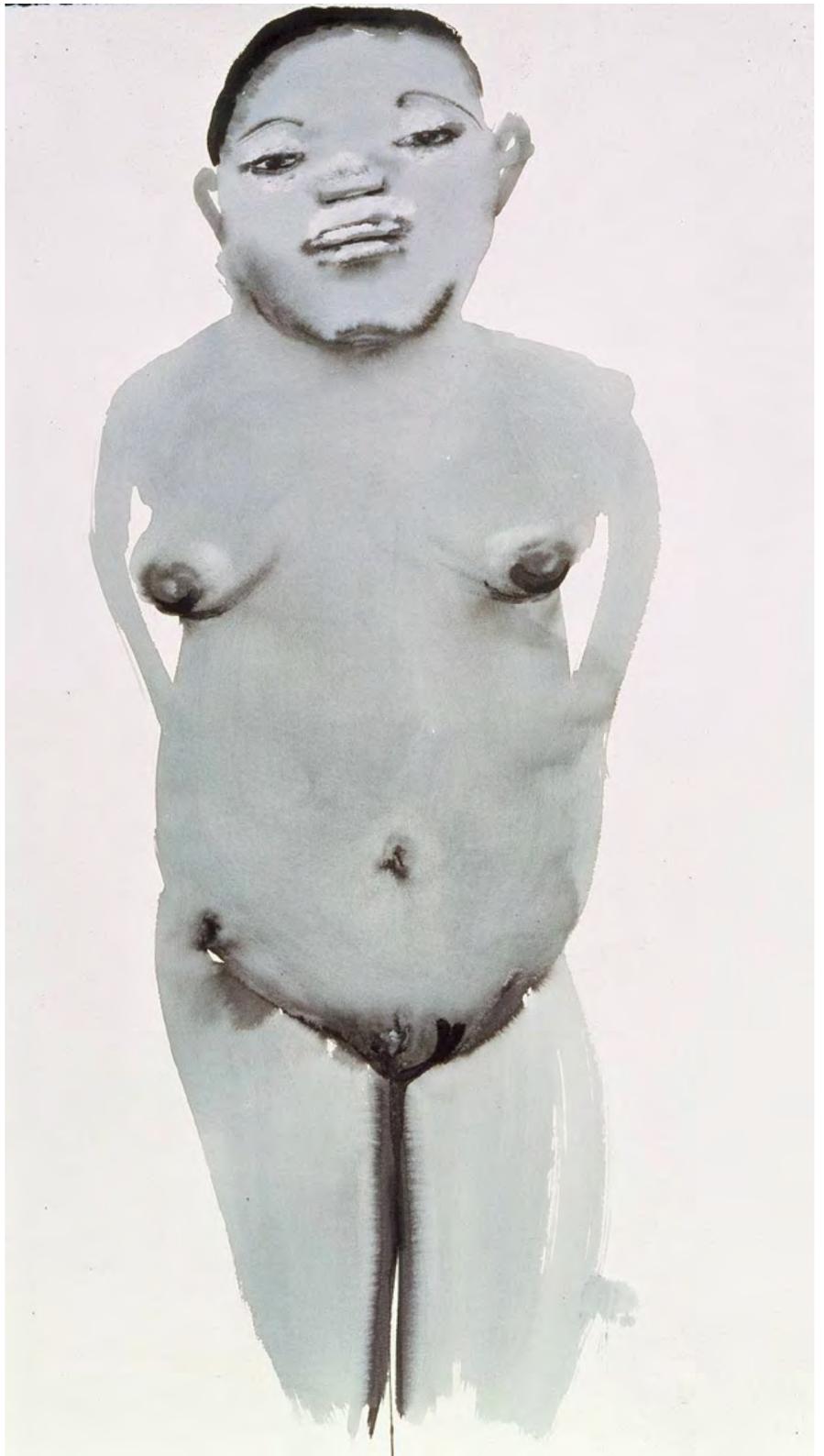
Representación

Sujeto



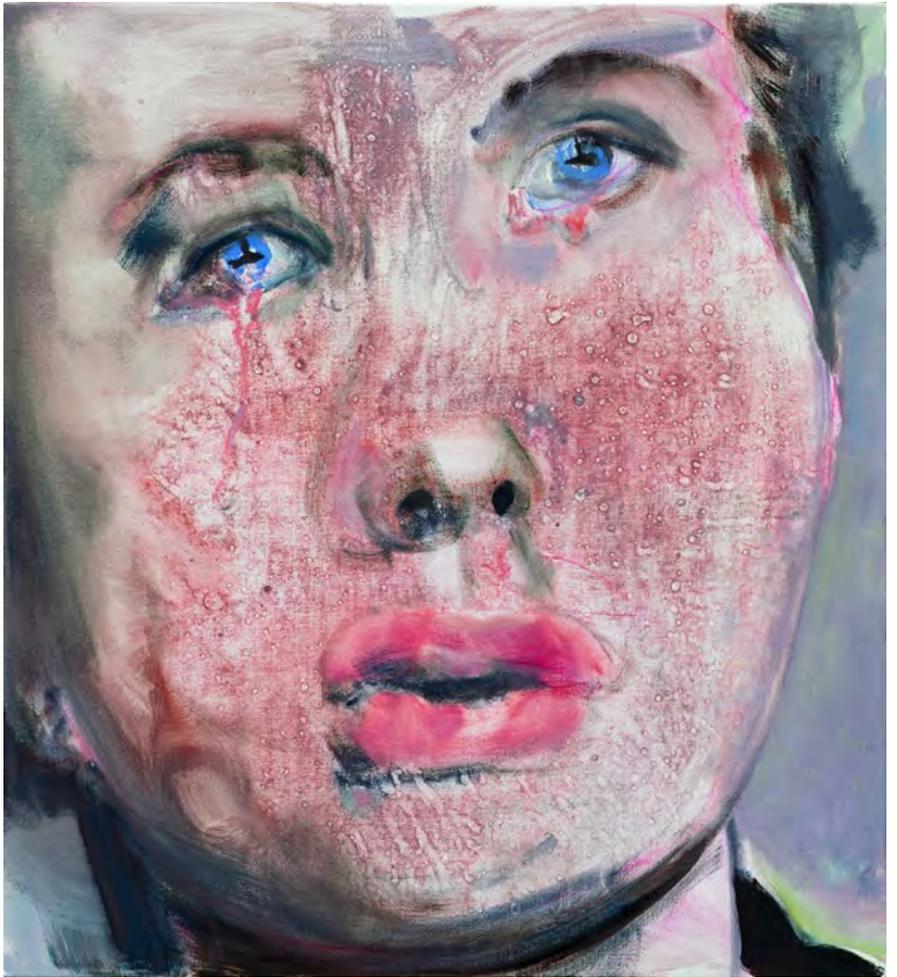
Marlene Dumas (1995). *The Supermodel*.

Fuente: <https://www.artsy.net/artwork/marlene-dumas-the-supermodel-1>



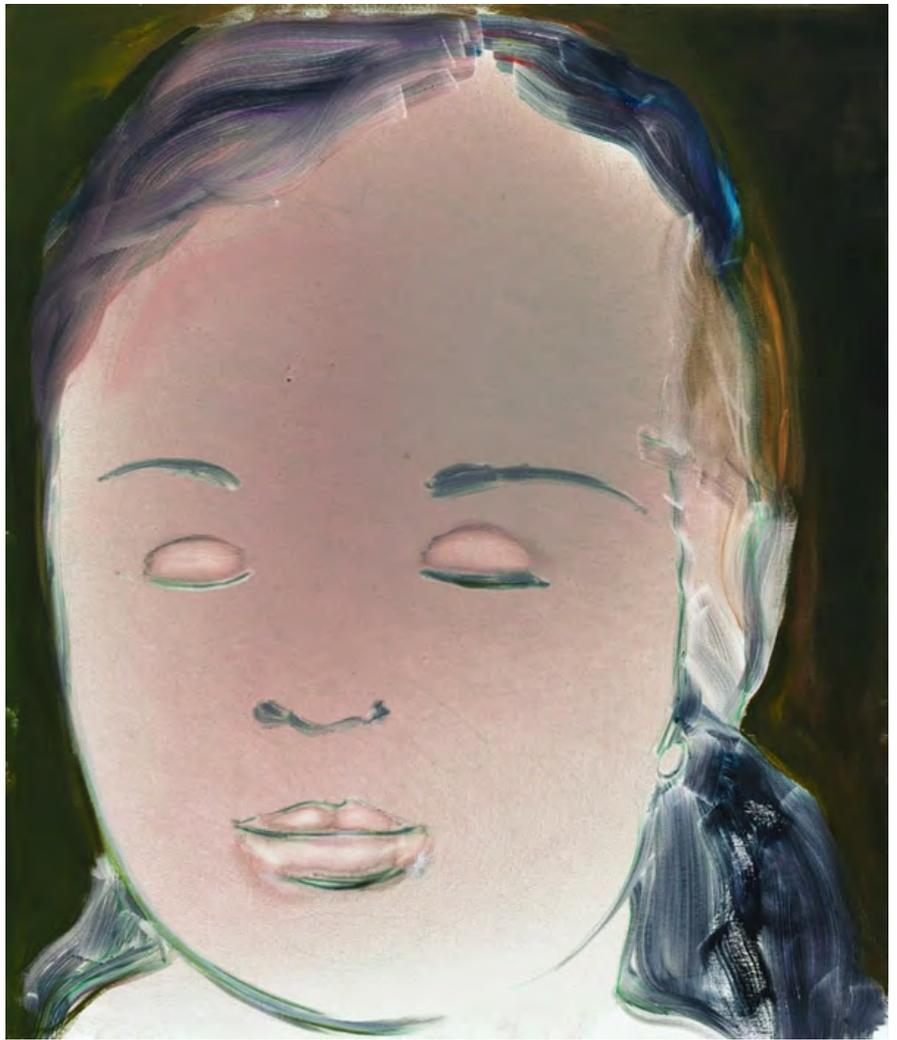
Marlene Dumas (1996). *Magdalena 2*.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/dumas-magdalena-2-t07202>



Marlene Dumas (2008). *For Whom the Bell Tolls*. Dallas Museum of Art & the Rachofsky Collection, Dallas © Marlene Dumas.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/close-up-whom-bell-tolls-marlene-dumas>



Marlene Dumas (2008). *Helena's Dream*.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/sites/default/files/styles/width-840/public/images/helenasdream.jpg>

Enlaces relacionados

<http://www.marlenedumas.nl/>

<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/marlene-dumas-image-burden>

<http://www.tate.org.uk/art/artists/marlene-dumas-2407>

https://es.wikipedia.org/wiki/Marlene_Dumas

<https://www.artsy.net/artist/marlene-dumas>

https://elpais.com/cultura/2014/11/19/babelia/1416400190_201073.html

<https://www.youtube.com/watch?v=fFZt6Zmee7A>

<https://www.youtube.com/watch?v=6vwwJ4uSreo>

<https://www.youtube.com/watch?v=QRhKAlXdFG4>

Maurits Cornelis Escher

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Espacio

Perspectiva

Poesía visual

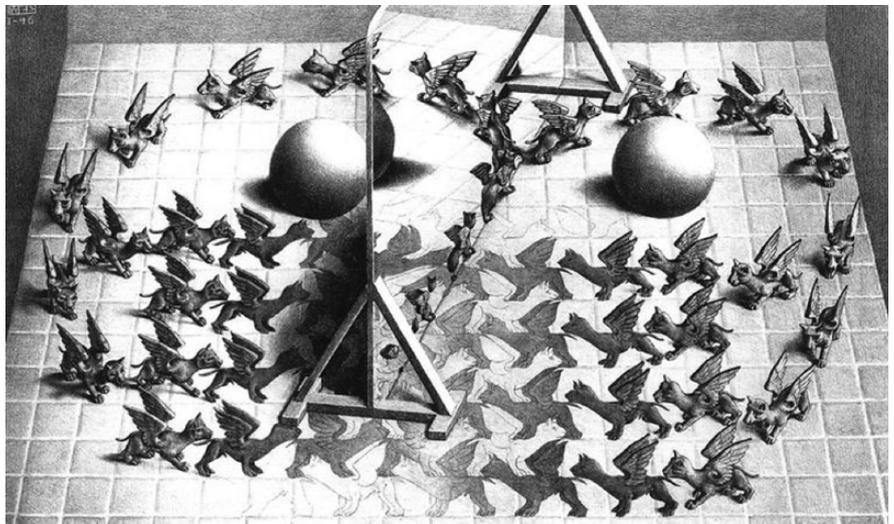
Descripción

Maurits Cornelis Escher (Ljouwert, 1898 – Laren, 1972) fue un dibujante y artista neerlandés conocido por sus figuras modulares evocadoras y sus dibujos de perspectivas imposibles.

La **perspectiva** es sin duda uno de los recursos más importantes que hacen tan interesantes sus grabados y dibujos. A menudo, utiliza juegos visuales para superponer simultáneamente varios puntos de vista de un solo objeto o espacio, normalmente geométrico. Esta transgresión o combinación de las normas de representación exige un gran control de los planos de proyección y un conocimiento de la óptica para generar estas perspectivas imposibles. Así, con referencias a poliedros y dimensiones geométricas contrapuestas, con juegos de percepción propios de ilusionista, Escher trabajaba la perspectiva como medio para jugar con ciertos conceptos.

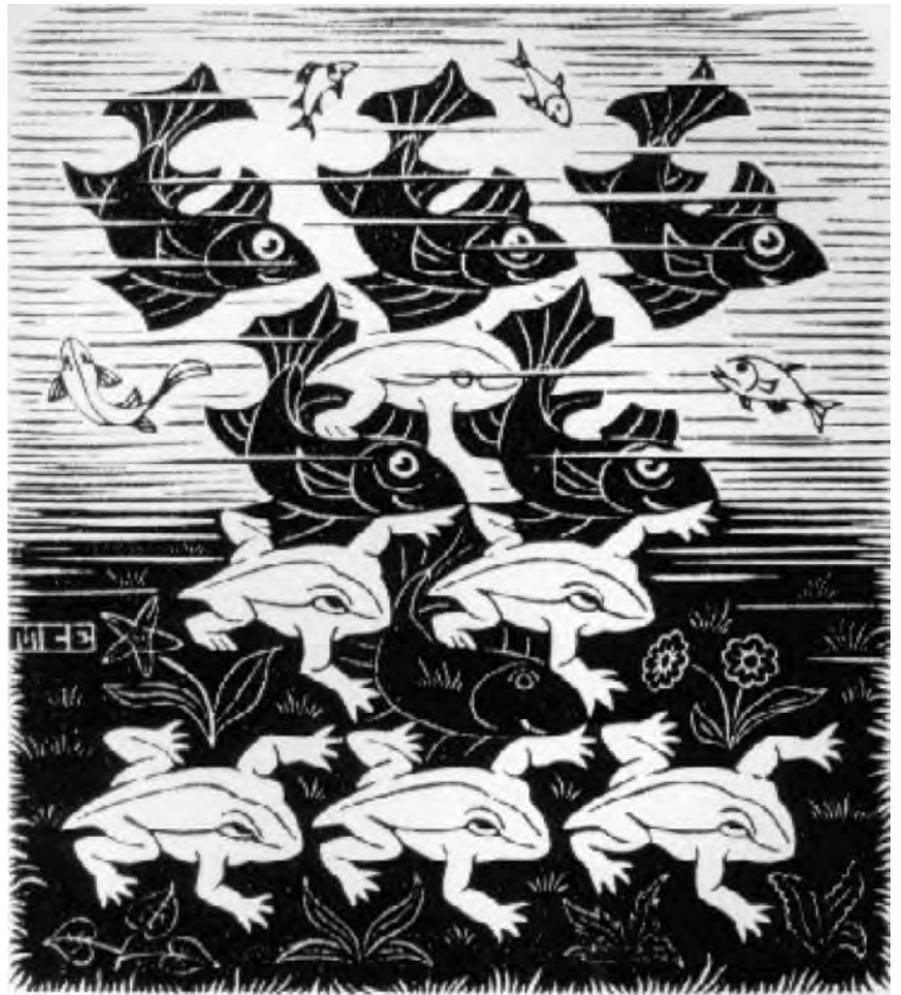
Los juegos ópticos y engaños perceptivos que llevaba a cabo en el plano del papel hacen que su dibujo llegue a ser en cierto modo una **poesía visual**. Su obra tiende a crear una confrontación o dicotomía entre conceptos como el día y la noche, el mar y el cielo, la simetría de la composición o la confusión entre opuestos como bajar y subir, caer o ascender. En sus redes modulares, a menudo un animal se transforma en otro, o se encaja en su vacío, en el negativo de su forma. Su imaginario también remite a un circuito infinito, a un círculo de eterno retorno o movimiento perpetuo. Estas imágenes poéticas nos hablan de una idea muy propia de su tiempo: la relatividad tanto de la percepción como del sentido de las cosas. Todo lo que sube baja, o quizá sube y baja simultáneamente, porque todo depende del punto de vista desde el que se muestre.

En sus dibujos, el **espacio** se simula con variados códigos de representación que establecen varios niveles de lectura y crean un trampantojo que nos hace reflexionar sobre lo que es real y lo que es dibujo. En este sentido, Escher construye el espacio más allá de la perspectiva, simulando que la creación toma vida en el papel, que los dibujos de teselas se hacen reales o directamente que es la mano dibujada la que se dibuja a sí misma. Este gran control técnico de los códigos espaciales, tanto de las dos como de las tres dimensiones, es lo que hace que sus trabajos tengan unos acabados casi matemáticos, y da veracidad al engaño.



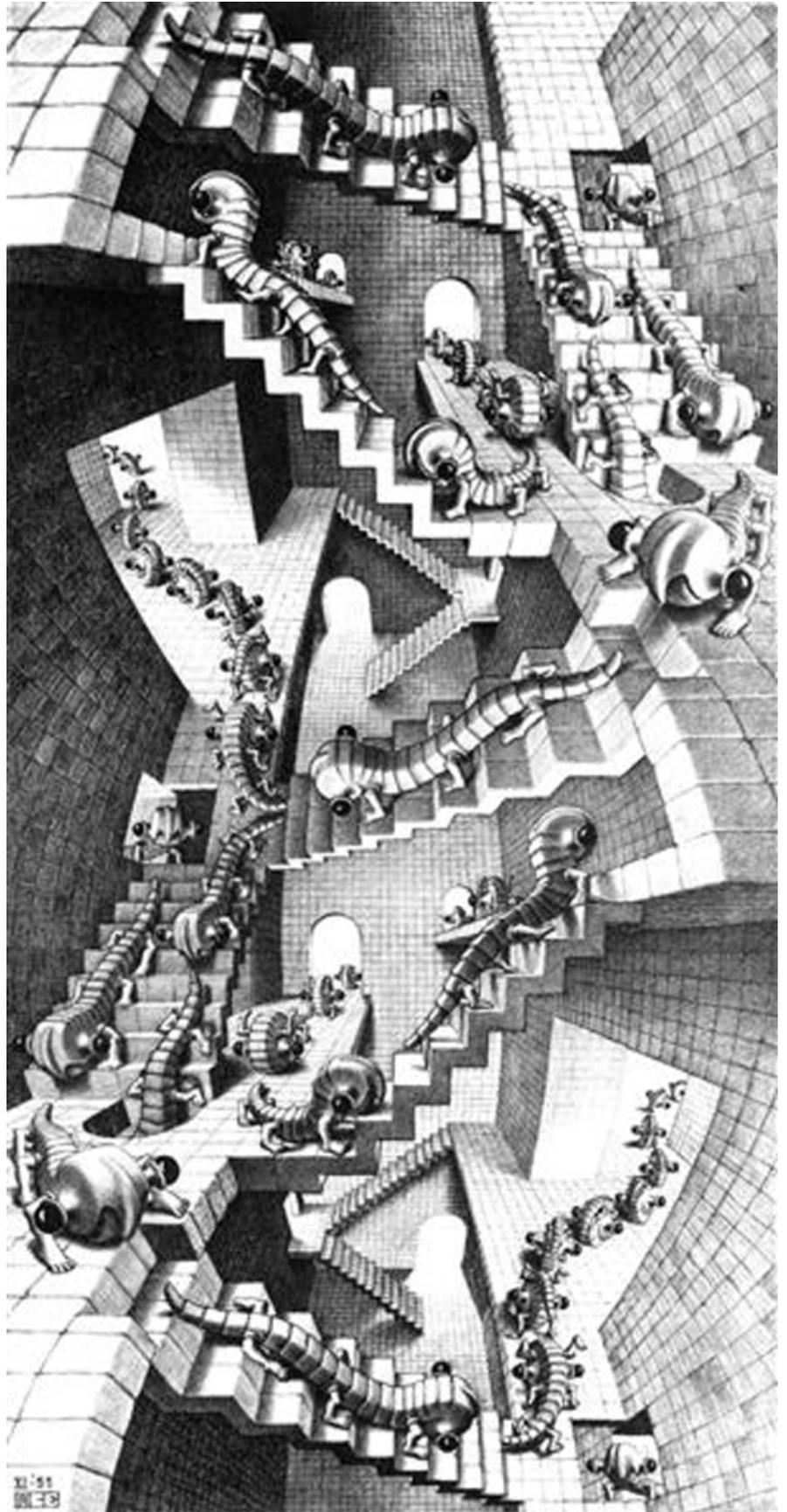
Maurits Cornelis Escher (1946). *Magic Mirror*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/magic-mirror>



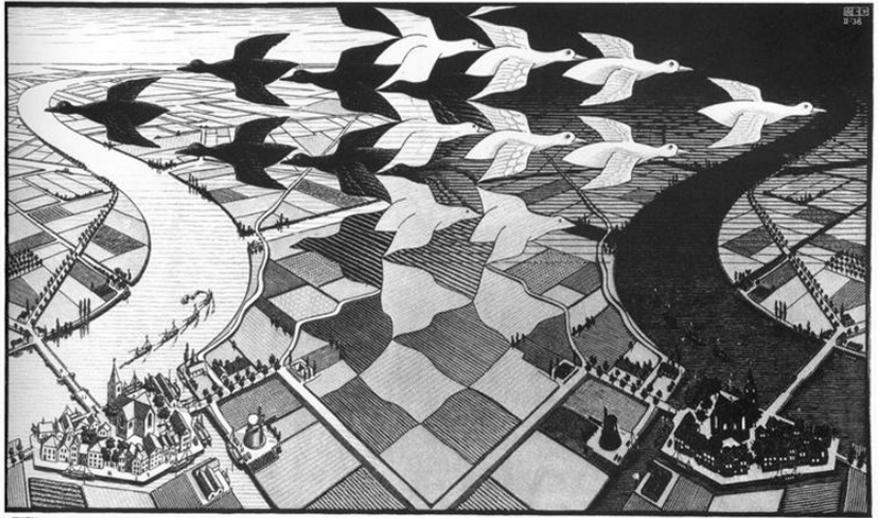
Maurits Cornelis Escher (1949). *Fish and Frogs*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/fish-and-frogs>

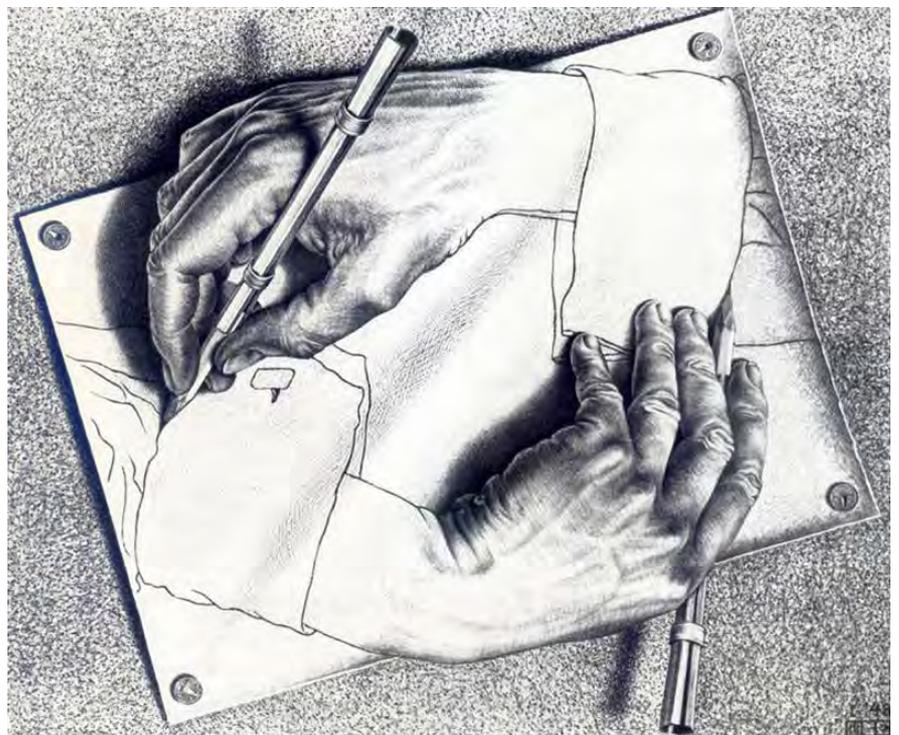


Maurits Cornelis Escher (1951). *House of Stairs*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/house-of-stairs>



Maurits Cornelis Escher (1938). *Day and Night*.
Fuente: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/day-and-night>



Maurits Cornelis Escher (1948). *Drawing hands*.
Fuente: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/drawing-hands>

Enlaces relacionados

<http://www.mcescher.com/>

[https://es.wikipedia.org/wiki/M. C. Escher](https://es.wikipedia.org/wiki/M._C._Escher)

<https://www.wikiart.org/en/m-c-escher>

https://verne.elpais.com/verne/2015/07/13/album/1436801897_490586.html

<http://www.microsiervos.com/archivo/arte-y-diseno/biografia-mc-escher.html>

<https://historia-arte.com/artistas/m-c-escher>

https://www.eldiario.es/cultura/arte/MC-Escher-Islam-dibujos-imposibles_0_607889646.html

<http://www.descubrirelarte.es/2017/02/03/el-legado-grafico-de-maurits-cornelis-escher.html>

Michelangelo Buonarrotti

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cuerpo humano

Espacio

Descripción

Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (Arezzo, 1475 – Roma, 1564), conocido como Michelangelo o Miguel Ángel, fue un artista renacentista de éxito. Fue pintor, poeta, escritor y arquitecto. A pesar de que él se consideraba principalmente escultor, sus dibujos preparatorios y el dibujo que se desprende de sus pinturas y frescos murales lo convierten en un referente clave para esta disciplina.

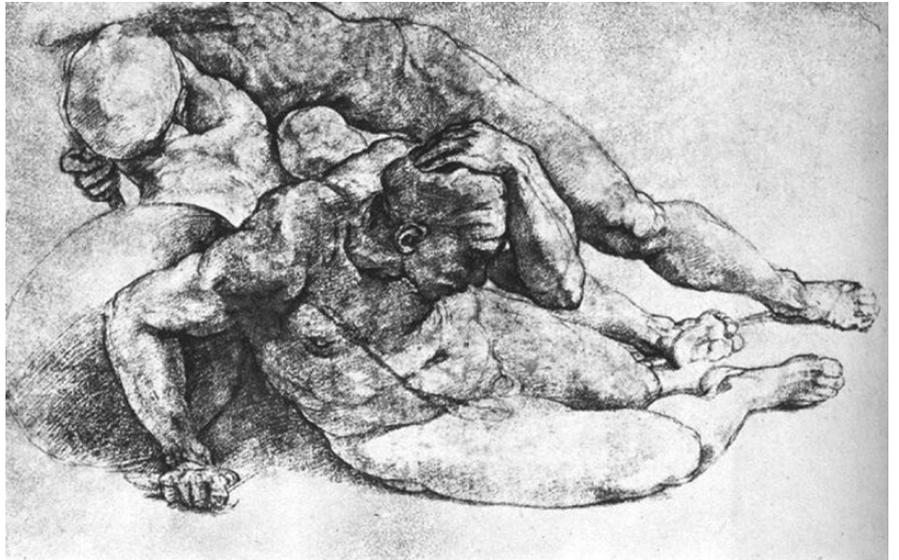
Quizá gracias a sus habilidades extraordinarias de escultor, Michelangelo hace un tratamiento del **espacio** particularmente interesante en sus dibujos y pinturas. Por un lado, sus pinturas murales y esculturas arquitectónicas tienen una distribución del espacio holística donde todos los elementos se relacionan como un todo. Es el caso del *Juicio Final* o de la *Capilla Sixtina*, donde cada cuerpo, cada escena, cada dibujo forma parte de un conjunto dinámico y equilibrado, perfectamente compuesto. Por otro lado, sus dibujos preparatorios y sus pinturas dan una importancia prioritaria a la representación de los volúmenes y al espacio simulado como profundidad. El color, que no aplicaba por capas sino, de forma innovadora, por zonas contrastadas, explica los volúmenes trabajados como si esculpiese una tercera dimensión, simulada de manera meticulosa.

Por otro lado, su tema principal es el **cuerpo humano**. Sus estudios para las pinturas tienen un nivel descriptivo y volumétrico fenomenal. Las sombras, las tramas y las líneas están trabajadas para dibujar los músculos, las conexiones entre extremidades y las posturas corporales de manera extremadamente clara y descriptiva. Los cuerpos que dibuja Michelangelo se inspiran en el arte clásico. De manera rupturista por su contexto político y religioso, trabaja buscando la perfección, la voluptuosidad sensual y una cierta pasión humanista.



Michelangelo (c. 1510). *Estudio de Adán*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/michelangelo/the-study-of-adam-1>



Michelangelo (c. 1530). *Estudio de tres figuras masculinas (basado en Rafael)*.
Fuente: <https://www.wikiart.org/en/michelangelo/study-of-three-male-figures-after-raphael>



Michelangelo (c. 1511). *Estudio de desnudo*.
Fuente: <https://www.wikiart.org/en/michelangelo/study-for-an-ignudo>

Enlaces relacionados

<https://historia-arte.com/artistas/michelangelo>

<https://artsandculture.google.com/entity/m058w5>

<https://www.wikiart.org/en/michelangelo>

<https://www.wikiart.org/en/michelangelo/all-works#!#filterName=all-paintings-chronologically,resultType:masonry>

<https://www.youtube.com/watch?v=CRrbUFhFls>

<https://www.youtube.com/watch?v=XfIPxwQmNbg>

Mira Schendel

Descripción

Mira Schendel (Zúrich, 1919 – São Paulo, 1988), Myrrha Dagmar Dub de nacimiento, fue una artista visual brasileña. De origen judío, tuvo que exiliarse a Italia y acabó viviendo en Brasil, donde desarrolló su carrera junto con otros intelectuales emigrados. Elaboró miles de dibujos en papel de arroz japonés y desarrolló una obra abstracta muy personal en un contexto de modernidad y *pop art* que se debatía entre la figuración y la abstracción.

La obra de Schendel trabaja la **abstracción** con un sentido especial de la **composición**. En cierto modo, estos dos aspectos de su obra son inseparables. Todo lo abstracto es lo que construye la composición: la estampación, las veladuras, las transparencias o las líneas rectas en espacios mínimos. Algunas de sus obras se centran en líneas con inclinaciones sutiles que dinamizan la composición de manera muy delicada, dando una sensación de vértigo y de sutil desorden. Trabaja con el vacío y el blanco, respetándolos en ciertos momentos y en otros trazando líneas que estimulan el espacio, crean tensiones y lo hacen vibrar. Combina distintos grosores que dialogan compositivamente con el vacío. Su obra hace uso de formas geométricas y de formas orgánicas, de líneas rectas y curvas. En algunas obras, domina la composición una figura geométrica (cruces, rombos, triángulos, círculos) que nunca es absolutamente simétrica o regular. En otras, caracterizadas por la línea y el trazo, el gesto libera una energía visual que se transmite al entorno gráfico. Su obra parece abordar las ideas en la forma más simple posible, a través de recursos gráficos muy básicos y sutiles.

A menudo, la obra de Schendel hace uso de **palabra y texto** como elementos gráficos de sus composiciones. Técnicamente, hay una variación interesante entre escribir o construir las letras. Schendel trabaja con transferencias industriales en algunos casos, o con trazos espontáneos y orgánicos en otros, para crear palabras o casi-palabras como símbolos abstractos. Construye una especie de constelaciones de letras y alfabetos que le permiten crear y llenar espacios visuales donde las esparce de manera dinámica. Su obra, en este sentido, contiene letras pero no tiene necesidad de palabras.

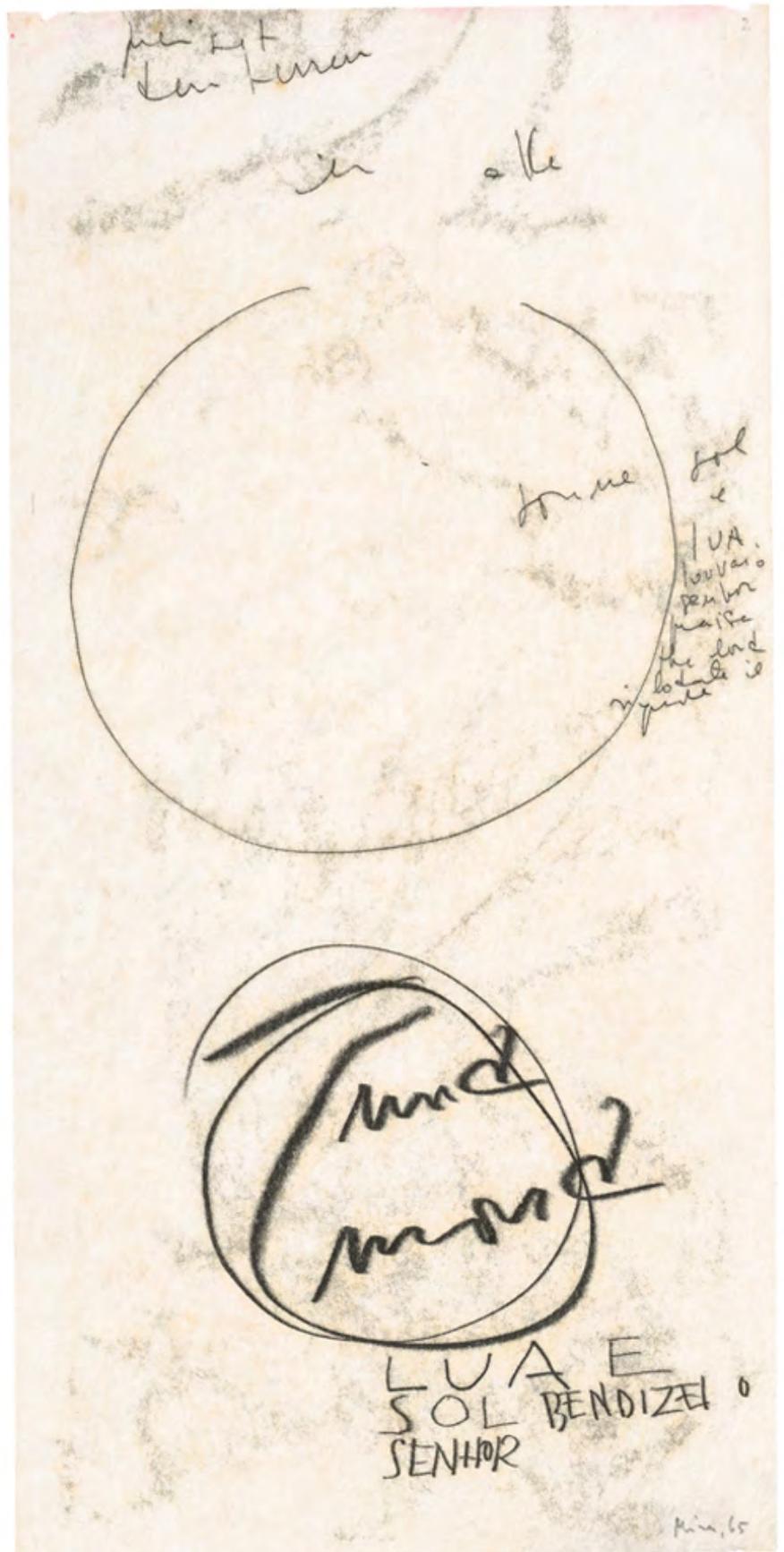
Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Abstracción

Composición

Palabra y texto



Mira Schendel (1965). *Escritas cheias religiosas*.

Fuente: <http://www.studiointernational.com/images/articles/s/schendel-mira-2015/Mira-Schendel-SCHEM63735.jpg>



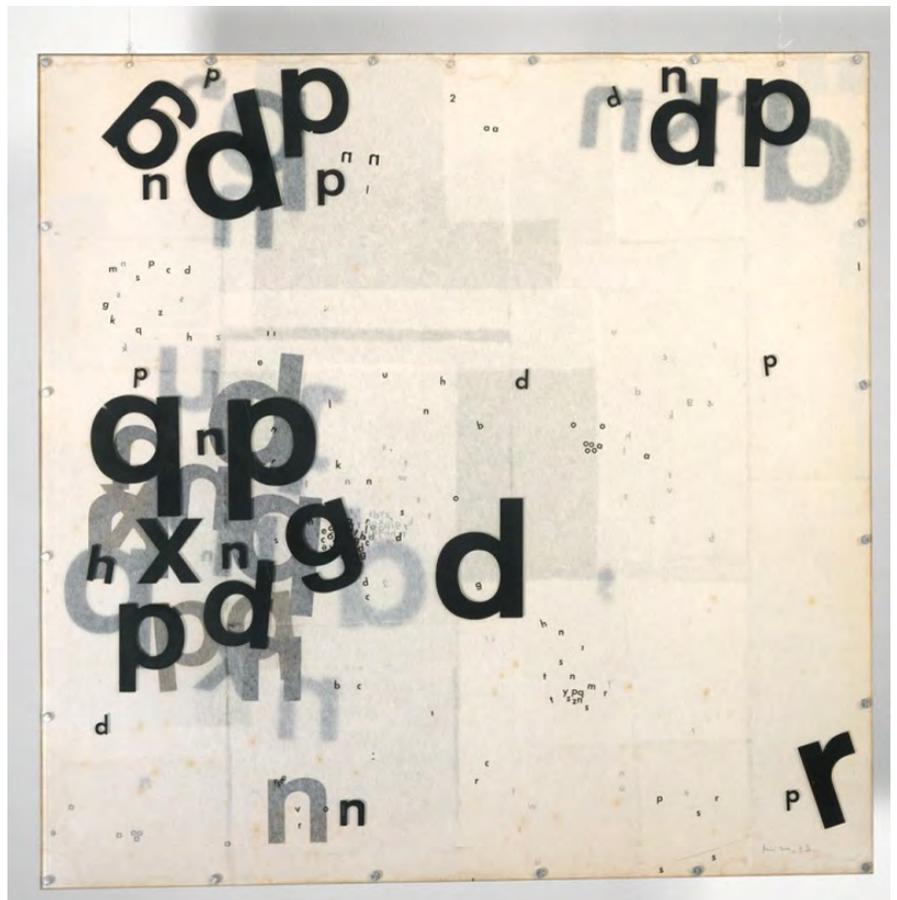
Mira Schendel (1963-1965). *Sem titulo*.

Fuente: <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/sem-titulo-sin-titulo-13>



Mira Schendel (1963). *Untitled*.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/schendel-untitled-t12273>



Mira Schendel (1967). *Graphic objects*.

Fuente: https://www.tate.org.uk/sites/default/files/styles/width-720/public/images/schendel_t1999_34_gs.jpg

Enlaces relacionados

https://en.wikipedia.org/wiki/Mira_Schendel

http://post.at.moma.org/content_items/947-mira-schendel-s-graphic-object?_ga=2.25192893.100941098.1527970756-586989951.1526585950

<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/mira-schendel>

<http://www.tate.org.uk/art/artists/mira-schendel-9636>

https://www.artsy.net/artist/mira-schendel?page=1&sort=-partner_updated_at

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/sep/29/mira-schendel-tate-modern-review>

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/sep/13/mira-schendel-tate-modern-profile>

<http://www.museoreinasofia.es/coleccion/autor/schendel-mira>

<https://www.youtube.com/watch?v=21pvHGHZ5fg>

<http://www.studiointernational.com/index.php/mira-schendel-monotypes-review-brazilian-artist>

<https://www.newyorker.com/goings-on-about-town/art/mira-schendel>

https://www.sfmoma.org/artist/Mira_Schendel

<https://www.youtube.com/watch?v=cLW6GyJxAvQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=yuzZmUgnP0k>

Moebius (Jean Giraud)

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cómic

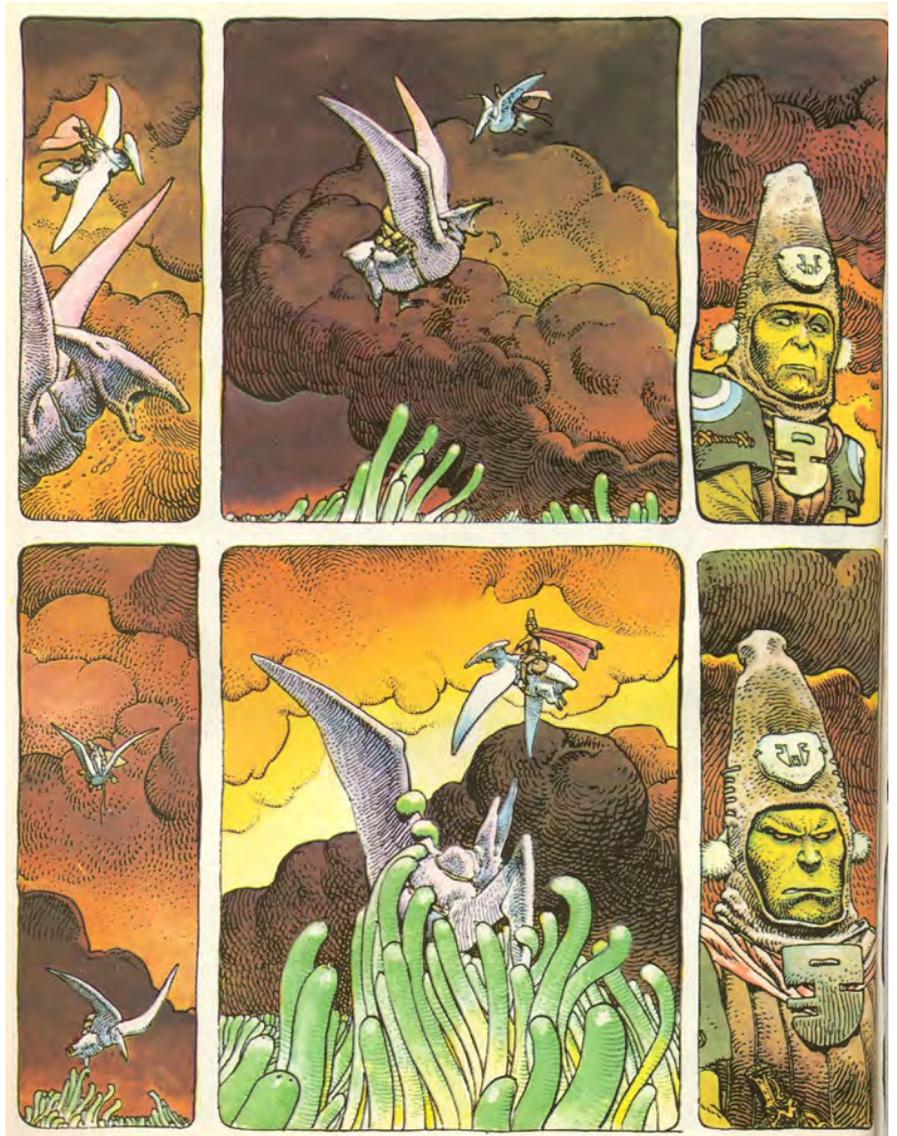
Espacio

Descripción

Moebius (Nogent-sur-Marne, 1938 – París, 2012) es el seudónimo de Jean Giraud, dibujante de cómics francés. Inicialmente se dedicó al *western*, conocido como Gir, y posteriormente evolucionó hacia la ciencia ficción.

Uno de los autores más importantes del mundo del **cómic** europeo, Moebius marcó con su estética particular el imaginario de una época y abrió la ficción a nuevos mundos de fantasía. Su creatividad ha tocado prácticamente todos los campos, lo infinito y lo terrenal, el pasado histórico y el futuro imaginado, con estéticas diversas pero siempre muy personales. Con su dibujo de línea clara y descriptiva, de colores vivos distribuidos de manera simbólica, delimitada y aclaratoria, llevó a cabo aventuras como *Blueberry*, *Arzach* o la saga *El Incal*, creada con Jodorowsky. Su estética trascendió el mundo del cómic para llegar al mundo del cine, donde colaboró en la creación de los diseños de *Tron*, *Willow*, *Alien* o *The fifth element*, además de influir directa e indirectamente en el aspecto de la ciencia ficción a partir de su obra.

El punto fuerte de sus dibujos es la creación de espacios ficticios. El **espacio**, en Moebius, no es una cuestión de profundidad ilusoria (casi no hay sombras difuminadas), sino de creación esquemática, lineal, simbólica y convencional dibujada en un lenguaje complejo pero que el lector descifra fácilmente. A través de tramas de líneas y puntos es capaz de simular de manera muy simple y reconocible todo tipo de texturas, a veces muy detalladas, otras más simples, que conviven incluso en el mismo dibujo o viñeta. Con esta estrategia, los espacios enormes que imagina, representados claramente a través del dibujo, se hacen originales y evocadores.



Moebius (1976). *Arzach*.

Fuente:

<https://i.pinimg.com/originals/06/63/1e/06631eef541bc4a4d3c4d666ecef13e70.jpg>



Moebius (1984). *Venise Céleste*.

Fuente: http://www.jotdown.es/wp-content/uploads/2012/03/Venise_Celeste.jpg

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Giraud

<https://www.youtube.com/watch?v=jNas99oEXBU>

https://elpais.com/cultura/2012/03/10/actualidad/1331407685_388068.html

<https://www.moebius.fr/>

<https://www.youtube.com/watch?v=-C464r1fVo>

<http://www.artfutura.org/v3/en/moebius/>

Nancy Spero

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Abstracción

Cuerpo humano

Dibujo y acción

Narrativa

Descripción

«Lo que hago, de alguna manera, combinando y recombinando, yuxtaponiendo el pasado y el presente, es en cierto sentido crear un sistema femenino revisionista.»

Nancy Spero

Nancy Spero (Cleveland, 1926 – Nueva York, 2009) fue una artista feminista norteamericana que utilizó la pintura y las artes visuales como activismo en causas como el feminismo o contra la guerra de Vietnam. Su pintura, siempre combativa, se construye a través de la simbología, la palabra y la poesía.

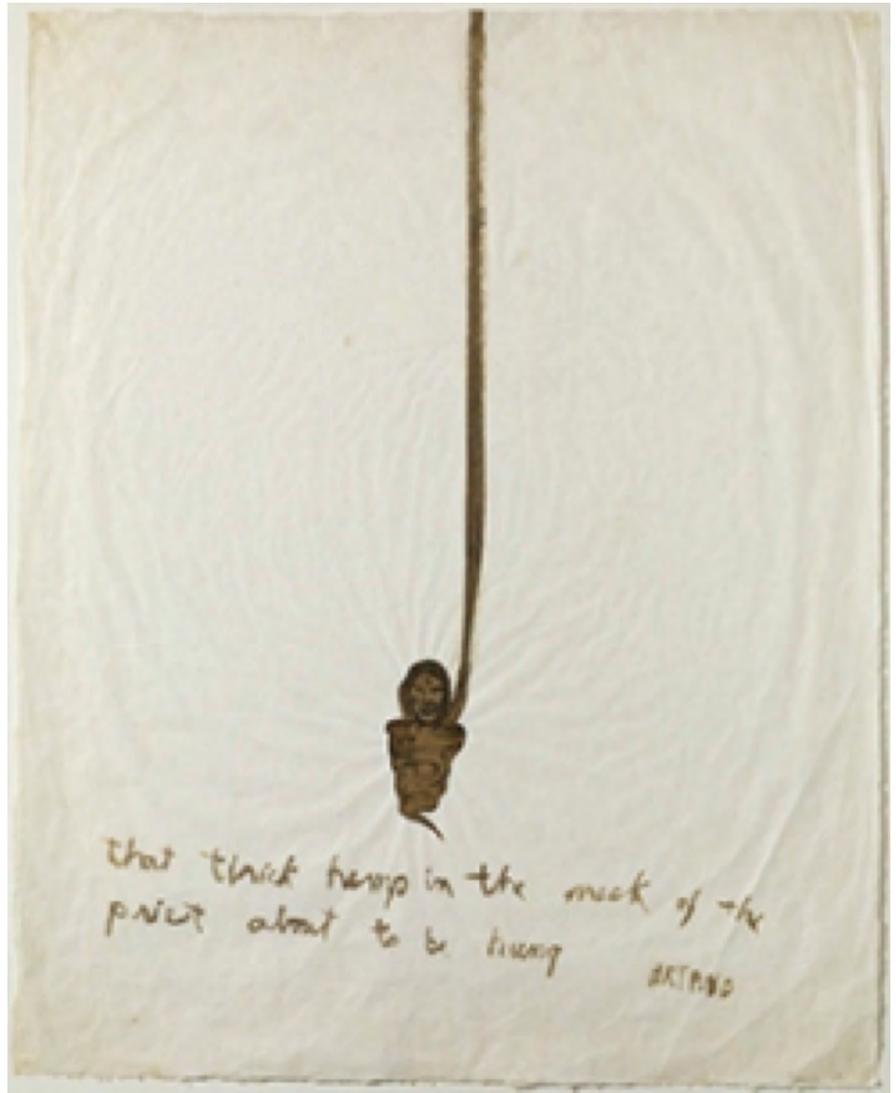
Con su obra, Spero refleja su pensamiento crítico de manera disidente, conectando **dibujo y acción**. A través de las artes visuales, incita a la reflexión tratando la actualidad del momento, así como temas universales como la guerra o la historia. Su figura plantea las implicaciones del artista en aspectos políticos como un deber social. Se manifiesta explícitamente antirracista, pacifista y feminista a través de sus dibujos, por ejemplo llenando el papel de bombas en formas fálicas. Desde una óptica de reivindicación feminista, se opone también al arte tradicional y masculino. Como práctica más allá del arte, deja de pintar sobre tela, soporte académico destinado a los hombres, para trabajar con papel, más frágil y delicado (es decir, con connotaciones femeninas), pero lo trata con energía, llegando a desgarrarlo. Como activista contra el mundo machista del arte, creó en el Soho de Nueva York una galería únicamente para mujeres artistas.

En un ámbito gráfico y plástico, su obra se mueve a medio camino entre la figuración y la **abstracción**. Si bien el significado es un aspecto importante de su pintura, trabaja muchos de los elementos gráfico-plásticos que pueden caracterizar el arte abstracto: texturas, pintura matérica con papeles o *collage*, formas orgánicas o geométricas, estampación y repetición. En algunos casos, si no fuera por el título de la obra y una interpretación concedora, la pintura se haría abstracta. Más allá de su discurso conceptual, Spero desafía también la estética establecida, saltándose las pautas y los esquemas formales y buscando un lenguaje propio. Su trabajo no es limpio y pulcro sino brutal, enérgico y espontáneo.

En un ámbito conceptual, parte de su posicionamiento como mujer para establecer el **cuerpo humano** en el centro del discurso. Concretamente estructura su obra en torno a cuerpos de mujeres, a través de las cuales, simbólicamente, representa las violencias ejercidas contra ellas en situaciones como la guerra. A veces tratado con deformaciones expresivas, otras basándose en los cánones clásicos o como silueta estampada, el cuerpo de la mujer se hace un punto de interés transversal a su obra. Es un símbolo potente, versátil gráficamente, y un medio de reivindicación para trasladar su mensaje crítico.

La obra de Spero combina la simbología de las figuras de manera muy plástica con recursos formales y en algunos casos con breves textos. El resultado es una **narrativa** que explica nuevos relatos críticos, con un cambio de perspectiva. Las obras de sus inicios comunicaban una temática y una estética egipcia, con papeles enrollados o muros, con diosas e iconos culturales femeninos de la antigüedad. Es el caso de *The Night*, inspirada en el *Libro de los muertos*. Más adelante, trabajó el tema de las mujeres sudamericanas torturadas durante las dictaduras, a través del cual denuncia hechos históricos oscuros y brutales. Mediante sus recursos, a caballo entre lo pictórico sutilmente evocativo y la poesía visual simbólica, revisa y

reescribe la historia desde la perspectiva femenina. Spero replantea la imagen de las mujeres en un ámbito histórico a través de todas las épocas, y las hace protagonistas de esta nueva narrativa con la que reescribe la historia oficial.



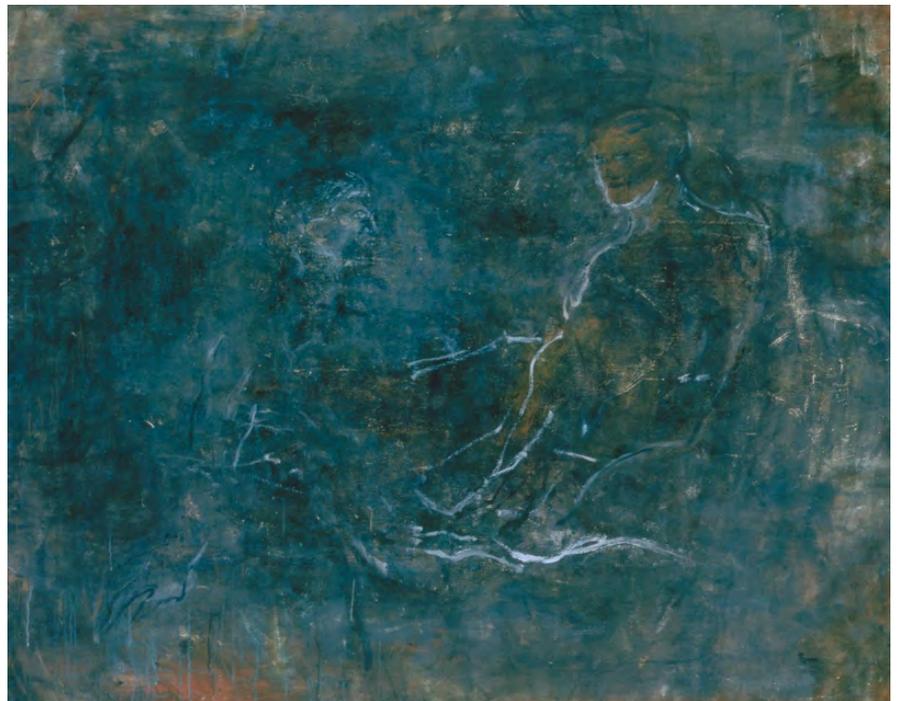
Nancy Spero (1969). *Artaud painting – that thick hemp in the neck of the priest about to be hung*.

Fuente: <https://www.macba.cat/ca/artaud-painting-that-thick-hemp-in-the-neck-of-the-priest-about-to-be-hung-2510>



Nancy Spero (1968). *P.E.A.C.E., Helicopter, Mother and Children*.

Fuente: <http://www.galerielelong.com/artists/estate-of-nancy-spero/featured-works?view=slider#10>



Nancy Spero (1962). *Lovers*.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/art/artists/nancy-spero-2399>



Nancy Spero (2001). *Splits*.

Fuente: <http://www.artnet.com/artists/nancy-spero/splits-a-PjAuQZY5f-kyB6ieaocCGA2>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Nancy_Spero

<https://www.artsy.net/artist/nancy-spero>

<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/nancy-spero-disidanzas>

<https://art21.org/artist/nancy-spero/>

<http://www.artnet.com/artists/nancy-spero/>

<https://www.macba.cat/es/nancy-spero>

<http://www.galerieelong.com/artists/estate-of-nancy-spero>

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/feb/26/nancy-spero-serpentine-rachel-withers>

<http://www.tate.org.uk/art/artists/nancy-spero-2399>

<https://www.youtube.com/watch?v=C2wbFf6pc4k>

<https://www.youtube.com/watch?v=s1bBjs00vTI>

<https://www.nytimes.com/2009/10/20/arts/design/20spero.html>

<http://www.elcultural.com/revista/arte/Nancy-Spero-en-desacuerdo/23745>

Narrativa

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Narrativa

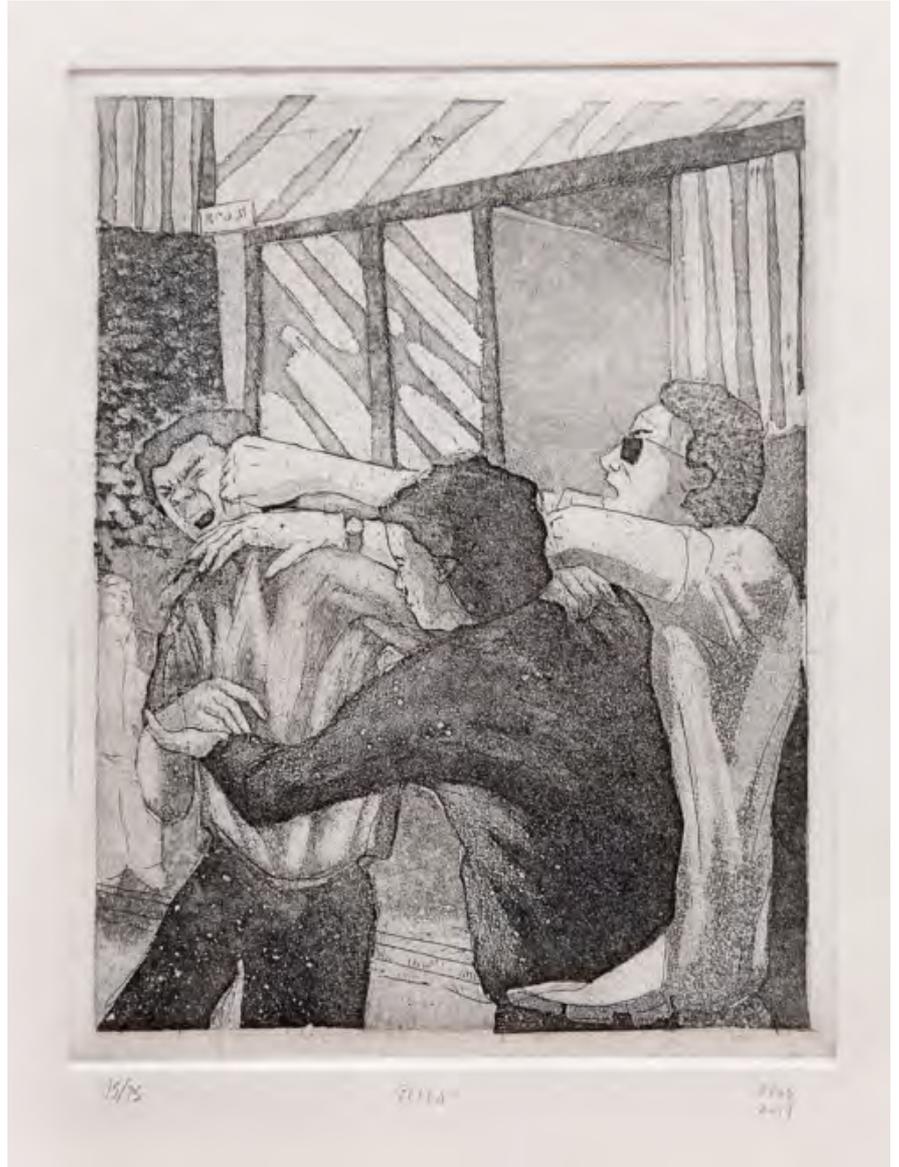
La noción de narrativa implica un relato de eventos conectados, reales o imaginarios, presentados en una secuencia de palabras o imágenes. Se trata de un impulso fundamental por el cual ordenamos, traducimos y dotamos de sentido nuestras experiencias vitales. La dimensión narrativa palpita en todas las imágenes, o dicho de otra manera: cualquier forma de dibujo cobija siempre un relato en potencia, y asociado a él, un universo moral. Si bien ocupa hoy un rol importante en las prácticas artísticas, la narrativa fue denostada por buena parte de las vanguardias del siglo xx, que consideraban que alejaba a medios como la pintura o la escultura de posibles reflexiones sobre su propia naturaleza. Según Clement Greenberg, el padrino teórico del expresionismo abstracto, cuadros figurativos como *Naissance de Venus* de Alexandre Cabanel (1863) ponen en segundo plano la propia condición material de la pintura y opacan el acto de pintar para priorizar el relato representado. Greenberg llamaría a este tipo de arte, que él consideraba irreflexivo y poco interesante, *kitsch*.

Especialmente en contextos no anglosajones, la mirada de Greenberg ha sido fuertemente discutida, y hoy los trasvases entre, por ejemplo, los ámbitos de la literatura y las artes visuales son profusos. Podemos mencionar como antecedente reciente el gesto del escritor Paul Auster, que incluía, bajo seudónimo, a la artista Sophie Calle como personaje de su novela *Leviathan* (1992). Poco tiempo después, ella respondía con *Doublegame*, un proyecto artístico donde eran corregidas en rojo las licencias poéticas de escritor y los aparentes desajustes entre realidad y ficción. Calle materializaba también como propios algunos de los proyectos inventados por Auster para su personaje, comiendo, por ejemplo, únicamente alimentos del mismo color durante días o viviendo hechizada por una sola letra del abecedario. Escritoras contemporáneas como Chris Kraus, María Gainza o María Negroni investigan historias parecidas. Artistas visuales como Duen Sacchi, Alicia Kopf o Leticia El Halli Obeid exploran también los pliegues emocionales que suscita el acto de escribir y dibujar imágenes.

Si escritores clásicos como Paul Valéry, García Lorca o Tolstoi fueron también muy buenos dibujantes, otros absorbieron, sin trazar ni una línea, las posibilidades que ofrecen los recursos gráficos para modelar la estructura de sus novelas. Son paradigmáticos los ejemplos de *Rayuela* (1963), escrita por Cortázar, donde la retícula del juego permitía múltiples comienzos para el lector, que podía ir luego saltando aleatoriamente entre capítulos. O *La vida, instrucciones de uso* (1978) de Perec, donde una antigua finca parisina organizaba un relato atomizado, despedazado como un rompecabezas geométrico, y secretamente conectado por las diferentes estancias del edificio. Desde las prácticas artísticas resulta sugestivo el proyecto *Retrato libros* (2012-2015), donde el artista Lucas Di Pascuale dibuja, bajo demanda, retratos de portadas de libros de segunda mano a manera de homenaje afectivo. Algunos de los títulos incluidos en la serie (*Contarlo todo sin saber cómo*, de Martí Manen, *2666* de Roberto Bolaño o *La pasión según G. H.* de Clarice Lispector) plantean, precisamente, preguntas sobre los encuentros y extravíos entre las artes visuales y la literatura.

En otros casos, aproximarse a la dimensión narrativa desde el dibujo tiene que ver, precisamente, con darle forma a todo aquello que existe sin imágenes. El proyecto *ANTES un mundo sin reliquias* (2017) del artista Juan Reos, por ejemplo, recupera un momento histórico de enorme efervescencia cultural, revisando happenings canónicos de los 60 y 70 de los cuales hoy tenemos noticias únicamente por testimonios y descripciones orales. Sus aguafuertes ilustran

momentos que han sobrevivido únicamente como relato, generando, paradójicamente, «documentación» del pasado en el presente, utilizando para ello un medio de reproducción obsoleto como es el grabado. Los coloridos dibujos y pinturas de la artista Beatriz González revisan también estrategias asociadas al rescate de la memoria, prestando especial atención a los medios de comunicación masiva y a la destreza narrativa del fotorreportaje. Dice González: «el arte cuenta lo que la historia no puede contar».



Juan Reos (2017). *ANTES un mundo sin reliquias*. [Grabado]. Colección ITAU, Argentina

Disponible en <https://juanreos.tumblr.com/antes>

Consulta 06/06/2019



Beatriz González (1983). *Zócalo de la comedia*. [Grabado] MNCARS, Madrid
Disponible en <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/beatriz-gonzalez>
Consulta 06/06/2019

Referencias

García, Dora (2016). Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA.
Disponible en <https://rwm.macba.cat/es/especiales/dora-garcia/capsula>
Consulta 06/06/2019

Kopf, Alicia (2014). Podcast de *Son(i)a* Radio Web MACBA.
Disponible en <https://rwm.macba.cat/es/sonia/alicia-kopf/capsula>
Consulta 06/06/2019

Nasreen Mohamedi

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Abstracción

Composición

Serialidad

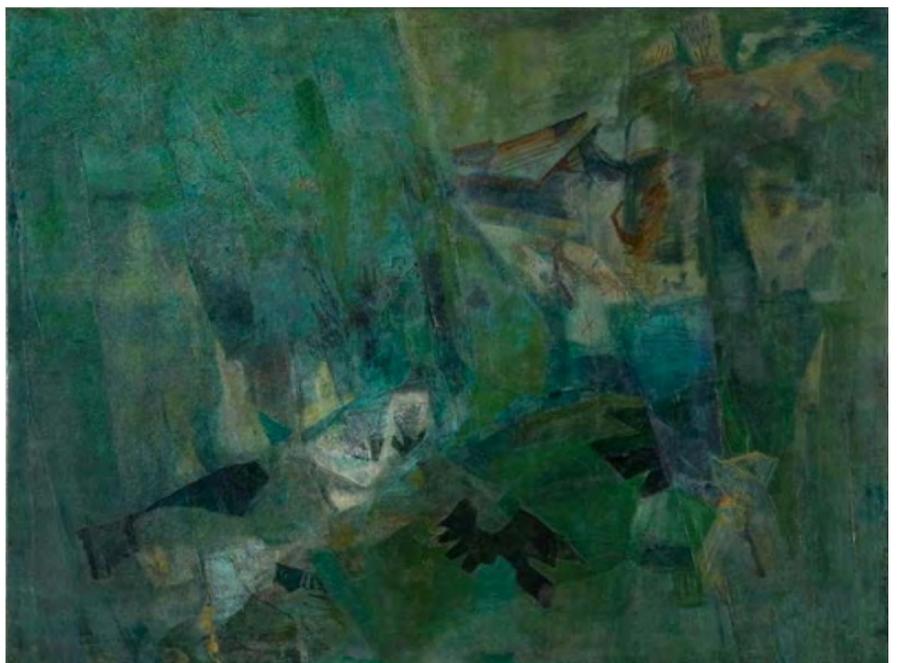
Descripción

Nasreen Mohamedi (Karachi, 1937 – Baroda, 1990) fue una artista india conocida por sus abstracciones lineales y seriales, que utiliza los recursos del dibujo para crear espacios evocadores e imposibles.

Su trabajo gráfico tiene mucho que ver con el dibujo, puesto que tiende a la línea, negro sobre blanco, para elaborar la **abstracción**. Aun así, a pesar de elegir una práctica artística no figurativa –marginal en la India independiente del siglo xx–, es capaz de crear mundos evocativos. No significan nada, pero generan una especie de coherencia interna que nos lleva a cuestionar si hay perspectiva en el dibujo y nos da la posibilidad de entrar en el cuadro y transitar en este espacio abstracto. De vocación modernista y vanguardista, su obra evoluciona lentamente desde el uso de la mancha a las líneas rectas que caracterizan su obra posterior.

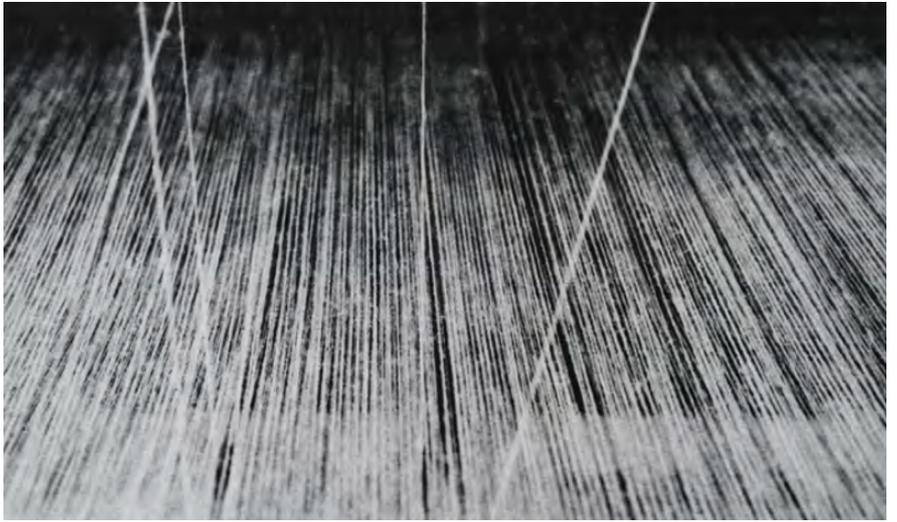
Otro aspecto clave de su trabajo es la **composición**, capaz de utilizar los vacíos y los espacios en blanco como parte activa de la obra. El conjunto de líneas y figuras geométricas se mueve entre el espacio tridimensional y el espacio plano, que ocupa con un control milimétrico y meticuloso. En algún aspecto nos conecta a las cenefas y los motivos decorativos de tradición oriental, llevados a la abstracción moderna con resonancias minimalistas. Sus composiciones son dinámicas, con un movimiento latente y calculado y con un juego de transparencias simuladas ópticamente a partir de tramas sobrepuestas.

Dentro de los aspectos compositivos, podemos hablar de **serialidad** no solo por la relación entre las diferentes obras, sino también por los elementos que conforman una sola obra gráfica. De alguna manera, la serie está dentro de la propia obra, en la variación y el ritmo que combina los espacios en blanco, los silencios y respiros, con el rigor en la repetición geométrica. Es, en cierta forma, un abordaje de la abstracción heredero del constructivismo. La obra fluye creativamente en coherencia consigo misma, trabajando de manera disciplinada y austera con una energía visual siempre presente.



Nasreen Mohamedi (1960). *Sin título*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/nasreen-mohamedi/untitled-1960>



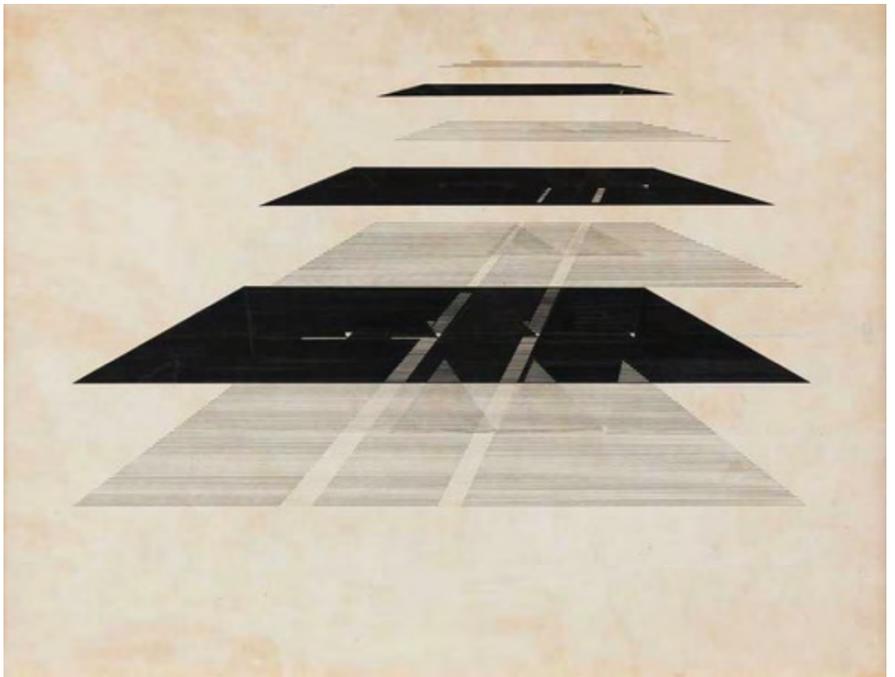
Nasreen Mohamedi (1970). *Sin título.*

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/nasreen-mohamedi/untitled-1970-3>



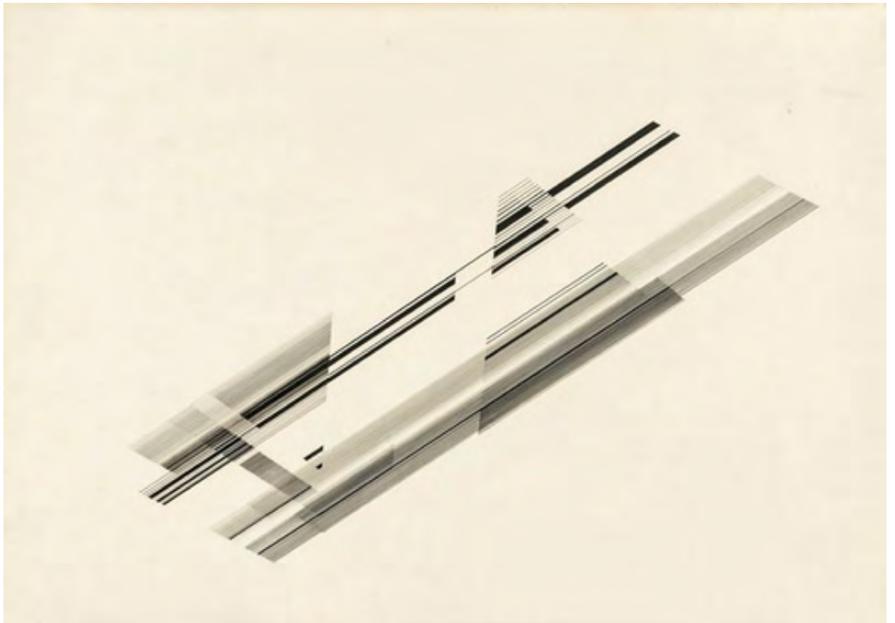
Nasreen Mohamedi (1970). *Sin título.*

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/nasreen-mohamedi/untitled-1970-2>



Nasreen Mohamedi (1970). *Sin título*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/nasreen-mohamedi/untitled-1970-1>



Nasreen Mohamedi. *Sin título*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/en/nasreen-mohamedi/untitled-4>

Enlaces relacionados

https://en.wikipedia.org/wiki/Nasreen_Mohamed

<https://www.wikiart.org/en/nasreen-mohamed>

<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/nasreen-mohamed>

<https://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2016/nasreen-mohamed>

<https://www.artsy.net/artist/nasreen-mohamed?page=1&sort=-partner> updated at

https://www.youtube.com/watch?v=1H_EfCqUD4

<https://www.youtube.com/watch?v=ULQPfFUUuyI>

<http://www.tate.org.uk/whats-on/tate-liverpool/exhibition/nasreen-mohamedi>

https://elpais.com/cultura/2015/09/22/actualidad/1442944940_564660.html

<http://www.abc.es/cultura/arte/20150923/abci-exposicion-nasreen-mohamedi-reina-201509222019.html>

<https://womenintheworld.com/2016/03/15/the-radical-drawings-of-indian-artist-nasreen-mohamedi/>

<http://www.metstoreblog.org/the-linear-thinking-of-nasreen-mohamedi/>

<https://www.moma.org/artists/31784?locale=en>

Objeto

Los objetos han ocupado siempre un lugar medular en las prácticas artísticas. El ejemplo más conocido son las llamadas naturalezas muertas, un género donde el diseño de las escenas, la disposición y combinación de las cosas en el espacio, permitía difundir un vocabulario de valores estéticos y morales. Especialmente durante el siglo XVII, los pintores holandeses refinaron la pintura de trampantojo imágenes de minucioso realismo creadas para engañar la mirada y fueron precursores de los vanitas, un subgénero orientado a remarcar la fugacidad del tiempo. Los vanitas solían incluir objetos que eran, en realidad, motivos simbólicos, como el cráneo, la fruta pasada, las burbujas, el humo o los relojes de arena, componiendo un mosaico de alegorías que enfatizaban la fragilidad de la vida humana.

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Objeto

Más allá de su dimensión simbólica, corrientes filosóficas actuales han comenzado a ensayar otro acercamiento a los objetos, procurando minimizar el impacto de la subjetividad y concentrándose exclusivamente en sus atributos formales y ontológicos. El filósofo Graham Harman, por ejemplo, señala que «La solución al problema de los objetos debe encontrarse en el corazón de los objetos mismos. El problema que queda por resolver es el de cómo los objetos logran acceder uno al corazón del otro» (2015, pág. 139). Asimismo, señala que «el interior de un objeto puede parangonarse con el de un volcán, un caleidoscopio, una marmita de bruja, una fundición de acero o un frasco de alquimista en el que una cosa, de algún modo, se transforma en otra» (2015, pág. 136). La filosofía de Harman junto a otros pensadores de corte materialista como Quentin Meillassoux ha ejercido una gran influencia en las prácticas culturales contemporáneas.

Desde la literatura, por ejemplo, el oscuro ensayo de teoría-ficción *Ciclonopedia* (2016) de Reza Negarestani incluye gráficos y dibujos que sostienen la idea de que el petróleo es, en realidad, una entidad inteligente, un objeto vivo que ha dominado a conciencia la historia del mundo. El texto despliega una galería de imágenes que se mantienen en estado constante de transformación aunque merodeando siempre las mismas tesis: el petróleo podría ser un sol muerto, el lubricante de la historia, el excremento del diablo, etc. Esta idea de un ente inabarcable ha sido teorizada por el filósofo Timothy Morton, quien ha acuñado con éxito la noción de hiperobjeto para referirse a aquellas cosas que ocupan un tiempo y un espacio radicalmente mayores que la escala humana. Un hiperobjeto es, precisamente, un campo petrolero o un sistema solar. Este tipo de objetos tiene tal dimensión que, además de volverse invisible durante ciertos períodos de tiempo, resulta inasible y dificulta enormemente su representación.

Algunas de estas preguntas atraviesan el ensayo *Dibujo Especulativo 2011-2014* de Armen Avanessian y Andreas Töpfer (2018). Esta publicación explora cómo el pensamiento ocurre dentro del dibujo, en el acto mismo de dibujar; o dicho de otra manera: cómo el dibujo puede explicar materialmente la representación. Así, las imágenes se proponen no ilustrar las cápsulas de texto sino establecer una relación de cooperación con ellas y, de alguna manera, antecederlas. Una de las páginas contiene, precisamente, un aforismo que se antoja imprescindible para entender las potencialidades del dibujo en relación con los objetos: «dibujar es siempre una anticipación» (2018, pág. 57). Esta destreza premonitória es fácilmente constatable si observamos disciplinas como la arquitectura, el diseño industrial o cualquier otra práctica relacionada con el ensamblaje de objetos y la organización de materiales. En ellas el dibujo es un paso insoslayable para comenzar un proceso de trabajo. El dibujo facilita el primer aterrizaje de una intuición constructiva, de un mecanismo tecnológico, de un proyecto artístico. Las

líneas facilitan esa primera inscripción, ese primer trasvase de una corazonada lenta a una realidad con espesor, peso y textura. Constituyen la entrada más habitual de las ideas al mundo físico.

En *Solar Do (It Yourself) Nothing Toy, After Charles Eames* (2011) el artista Edgar Orlaineta se obsesiona con una antigua escultura cinética de Charles Eames que funcionaba con energía solar en los años cincuenta y comienza a garabatearla insistentemente a la manera de un prototipo. Después de visitar archivos, descifrar su historia y su funcionamiento, logra recrearla en escala 1:1 y restituirla al ámbito público, ya que la pieza se encontraba desaparecida desde hacía décadas. Orlaineta argumenta que el interés del proyecto, que en su versión terminada sugiere la maqueta de un sistema solar extraño, aluminico y repleto de colores fulgurantes, reside en rescatar las intuiciones de Eames y la incorporación de los debates ecológicos en la historia del diseño industrial moderno.



Giorgio Morandi (1943). *Still life*. [Dibujo]
Disponible en <https://www.clarkart.edu/Collection/9031>
Consulta 26/06/2019



Paul Cezanne (1888-90). *Tres peras*. [Dibujo]
Disponible en <https://www.pearlmancollection.org/artwork/three-pears/>
Consulta 26/06/2019



Remedios Varo (1963). *Naturaleza muerta resucitando*. [Pintura]
Disponible en <https://remedios-varo.com/naturaleza-muerta-resucitando-1963/>
Consulta 21/06/2019



Edgar Orlainenta (2011). *Solar Do (It Yourself) Nothing Toy, After Charles Eames*. [Instalación]

Disponible en <https://architizer.com/blog/inspiration/collections/eames-solar-do-nothing-machine/>

Consulta 21/06/2019

Referencias

Avanessian, Armen y Andreas Töpfer (2018). *Dibujo Especulativo 2011-2014*. México DF: Paradiso Editores.

Harman, Graham (2015). *Hacia el realismo especulativo*. Buenos Aires: Caja negra Ed.

Negarestani, Reza (2016). *Ciclonopedia. Complicidad con materiales extraños*. Materia Oscura Ed.

Otto Dix

Descripción

Otto Dix (Turingia, Alemania, 1891 – Singen, 1969) fue un pintor expresionista alemán que formó parte de la nueva objetividad, movimiento pictórico surgido después de la Primera Guerra Mundial. Dix se alistó voluntariamente a los 23 años para luchar en la Gran Guerra, pero acabó declarándose antiimperialista y antibelicista, mostrando los horrores de la guerra con su obra. Fue uno de los grandes pintores del siglo XX, y elaboró más de 6.000 dibujos y esbozos en una producción prolífica y muy diversa.

Pese a clasificarse como expresionista, sus dibujos y pinturas querían presentar en cierto modo una visión más realista de lo que pasaba. Esta mirada distorsionada para enfatizar lo crudo, provocativo y feo quería mostrar lo que él denominaba «la vida sin disolver». Aquí, pues, la **narrativa** se pone al servicio del objetivo de remarcar lo grotesco y desagradable que el buen gusto burgués suele ocultar o invisibilizar.

El empeño por buscar una versión crítica de la historia lo lleva a mostrar la decrepitud de la muerte en una calavera devorada por los gusanos, en un soldado agónico o en el cadáver de un caballo. Su obra plantea al **sujeto** y la experiencia que vive como punto central de la escena. Todos los elementos de sus grabados y dibujos van enfocados a reflejarlo, la línea suelta y poco sutil, la mancha contrastada y dramática, la distorsión de las formas... En este sentido, la **expresión** se hace presente de manera gráficamente explícita. Sus dibujos, influidos por las vanguardias, pretenden desvincularse, con una técnica remarcable, de algunos aspectos formales del dibujo realista para mostrar el drama, la angustia y el horror, ya sea de la guerra o de temas más costumbristas y sociales como la pobreza.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Expresión

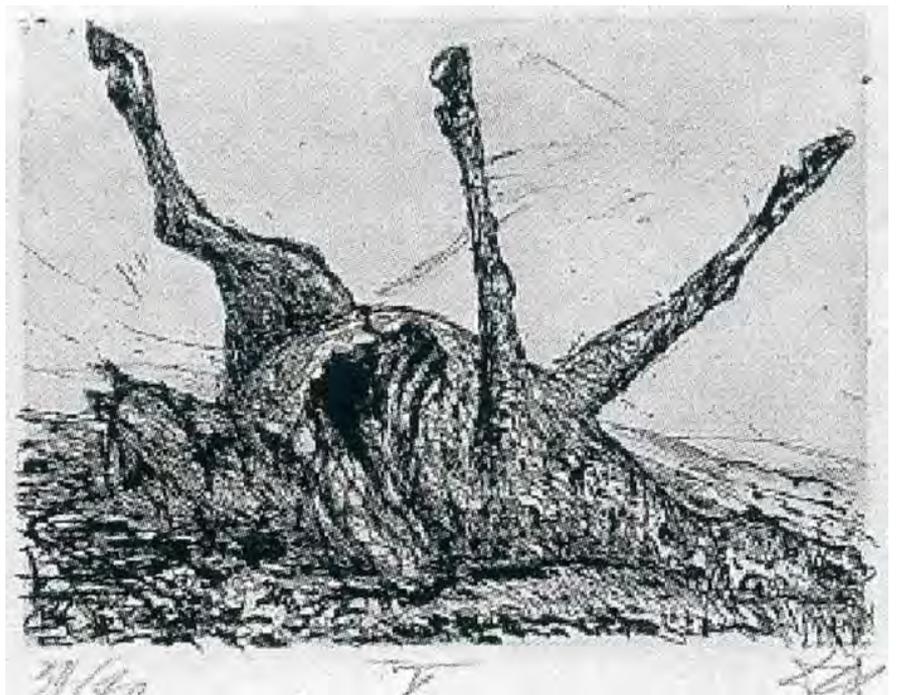
Narrativa

Sujeto



Otto Dix (1914). *The Declaration of War*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/otto-dix/the-declaration-of-war>



Otto Dix (1924). *Corpse of a Horse*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/otto-dix/corpse-of-a-horse>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Otto_Dix

<https://historia-arte.com/artistas/otto-dix>

<http://www.tate.org.uk/art/lists/five-things-know-otto-dix>

<http://blogs.sapiens.cat/socialsenxarxa/2013/02/11/otto-dix-la-guerra/>

https://elpais.com/elpais/2016/10/12/album/1476229783_964268.html

http://www2.museothyssen.org/microsites/otto_dix/hugo.html

<http://www.theartstory.org/artist-dix-otto.htm>

<http://www.artnet.com/artists/otto-dix/>

<https://www.wikiart.org/es/otto-dix>

Paisaje

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Paisaje

Hablamos de paisaje para referirnos a cualquier espacio abierto susceptible de ser percibido estéticamente. En el siglo XVIII, el arte y la filosofía otorgaron un lugar preponderante al paisaje «natural» dentro de sus cosmologías, entendiéndolo como vehículo de experiencias sublimes. Ejemplifican esta mirada los grabados de Katsushika Hokusai retratando de manera reverencial el monte Fuji (c. 1830-1832) o el cuadro *El caminante sobre el mar de nubes* (1894) de Caspar Friedrich, donde se sintetizan con precisión los elementos necesarios del género paisajístico: un escenario de fondo inconmensurable y un observador que es transformado por su contemplación.

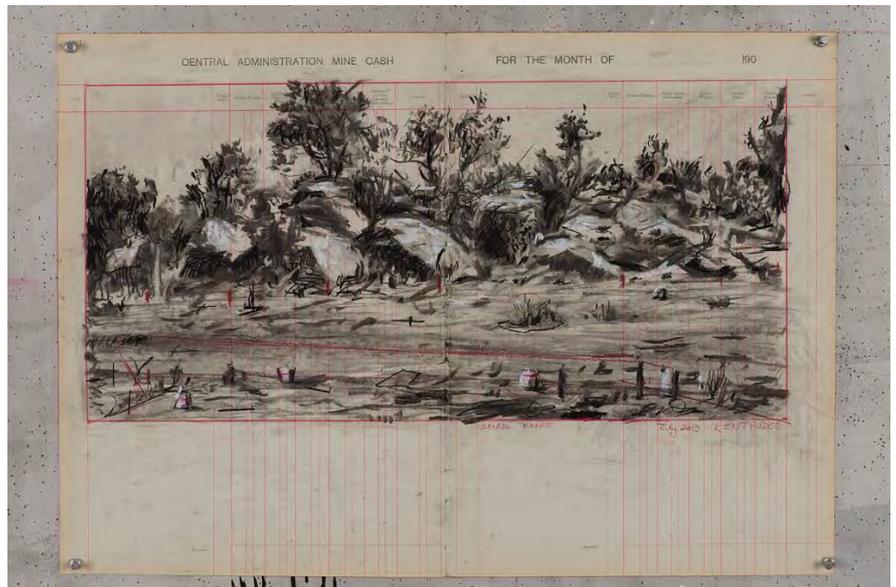
Spiral Jetty (1970) de Robert Smithson, pieza emblemática en el género del *landart*, está conectada con estas preocupaciones. Se trata de una enorme estructura de tierra en forma de espiral compuesta por unas 5000 toneladas de basalto negro. Al igual que en las antiguas *Líneas de Nazca* o en las recientes *Perlas de Qatar*, el paisaje natural aparece aquí dibujado a gran escala por la mano del hombre. *Spiral Jetty* monumentaliza algunas de las viejas preguntas románticas y su comprensión en espiral de la historia. También anticipa, por el registro videográfico que Smithson realizó a bordo de un helicóptero, la posibilidad de una contemplación aérea del paisaje. Se trata de una mirada vertical que, sostenida posteriormente por tecnologías de acceso masivo como Google Maps, irá popularizando un vocabulario estético propio.

Actualmente, los binarismos que sostuvieron la fascinación filosófica por el paisaje se encuentran en entredicho. Resulta complejo hablar hoy de la naturaleza como una entidad separada de la cultura y esto se relaciona con la urgencia de mirar desde lejos el impacto de la humanidad en el paisaje planetario. La noción de antropoceno, que ocupa buena parte de las agendas contemporáneas, designa el comienzo de un período donde nuestra especie es una fuerza geológica capaz de alterar dramáticamente los equilibrios medioambientales. La artista y académica Joanna Zylińska señala, sin embargo, que a pesar de la proliferación de «imágenes de chimeneas humeantes y osos polares sobre bloques de hielo derritiéndose a su alrededor» (Benítez Valero, 2018), el antropoceno es algo que aún no puede visualizarse y que precisa de nuevas estrategias que consigan narrarlo. Es interesante imaginar cómo el dibujo podría incorporarse a esta conversación y cuáles podrían ser sus aportes específicos.

A una escala mucho más situada, los dibujantes Gilda Mantilla y Raimond Chaves han esbozado críticamente la noción de *anti-paisajística*. Se trataría, en sus palabras, de un método «en primera persona, desde el lugar y con el tiempo de nuestro lado. Porque todo paisaje es fruto de una decisión que lo construye y de unos formatos que contribuyen a ello. La anti-paisajística sería simplemente una manera de poner en suspenso esas convenciones y la noción de realidad que implican» (Espino, 2019). En la serie *Vías de extinción* (2009), la artista Eliana Otta ensaya una operación que podríamos entender como anti-paisajística, abordando la represión de un conjunto de manifestaciones que tuvieron lugar en el interior de la selva peruana. Frente a una avalancha de leyes aprobadas para la explotación de petróleo en tierras habitadas, la resistencia de los habitantes locales es violentamente reprimida, produciendo muertes tanto de civiles como de policías. La serie reconstruye imágenes de lo ocurrido al mismo tiempo que retrata la flora y fauna del lugar. El material utilizado para hacer los dibujos es el betún, un derivado negruzco del petróleo, que mediante rayones y esgrafías termina por descubrir el color de fondo emergiendo de la oscuridad. En *Accounts and drawings from underground: East rand proprietary mines, cash book 1906*

(2015), realizado en colaboración con la antropóloga Rosalind C. Morris, el artista William Kentridge esboza con carbón vegetal cuarenta dibujos que también señalan las consecuencias que las políticas extractivistas, en este caso la minería de oro, tienen sobre el paisaje sudafricano. La serie interroga aquello que el paisaje esconde, revelando la manera en que los daños ejercidos sobre él se sostienen o camuflan con el transcurso del tiempo.

Finalmente, también la ciudad debe ser considerada como una de las bases del paisaje contemporáneo. Tanto los modelos urbanísticos como la proliferación de chabolas y asentamientos informales vienen definiendo, desde hace siglos, el trazado y la dimensión estética de la ciudad, unos empujando de arriba hacia abajo, los otros de abajo arriba. Las políticas públicas que deciden el *skyline* de las ciudades frente a la práctica subcultural del *graffiti* representan, en el mismo sentido, modos contrapuestos de dibujar el paisaje.



William Kentridge (2015). *Accounts and drawings from underground: East rand proprietary mines, cash book 1906*. [Dibujo]

Disponible en <http://www.goodman-gallery.com/artists/william-kentridge>
Consulta 06/06/2019

Palabra y texto

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Palabra y texto

La escritura, al igual que el dibujo, nació como un gesto gráfico. Las líneas de dibujo y las líneas de escritura tienen ancestros comunes. El antropólogo Tim Ingold (2015) señala que «escribir sigue siendo dibujar. Pero es un tipo especial de dibujo en el que lo que se dibuja comprende los elementos de una notación. La mano que escribe no deja de dibujar, por lo tanto, puede entrar y salir con bastante libertad, y sin interrupción, de la escritura». Ingold señala la paradoja de los escribas medievales, que muchas veces copiaban textos en idiomas que no entendían. ¿Cuál sería la manera adecuada de referirse a esta práctica? ¿Estaban escribiendo o dibujando?

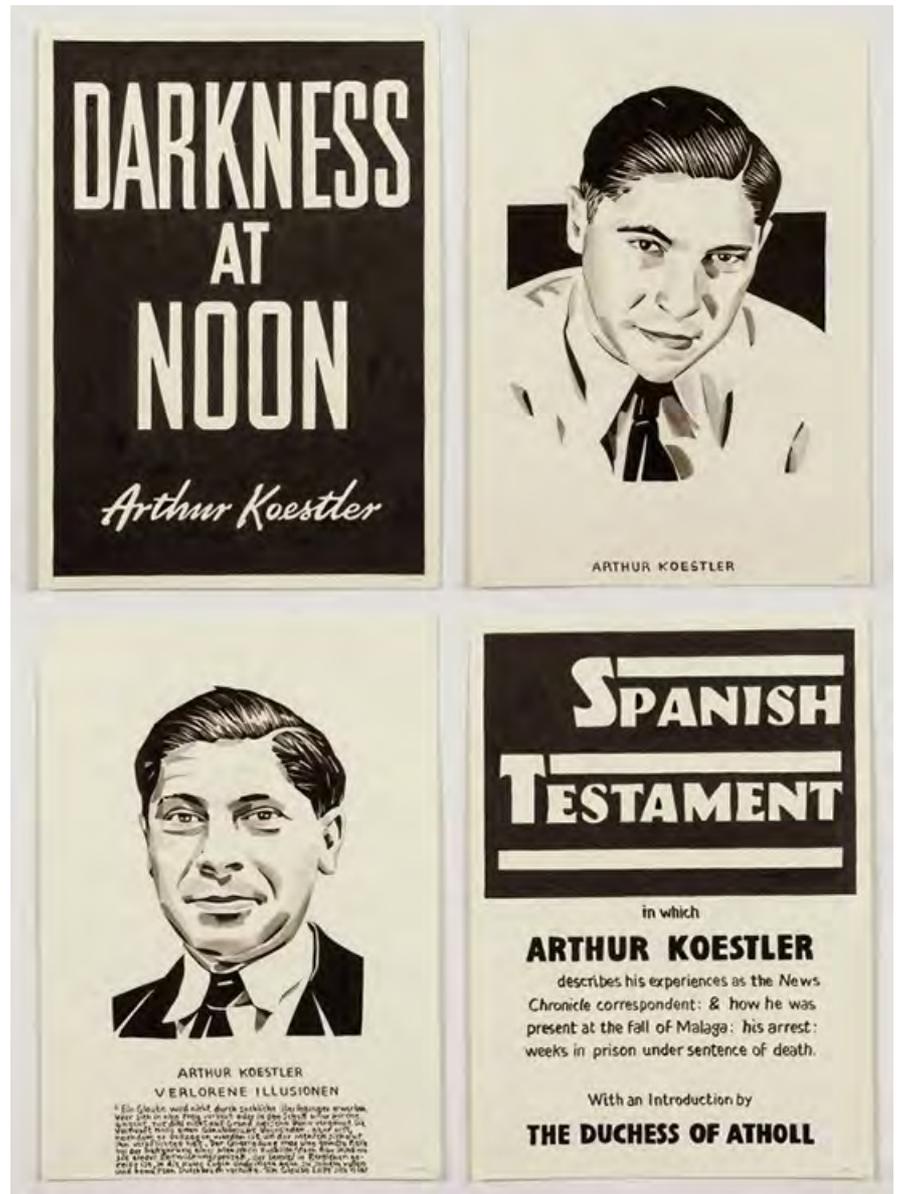
En el libro *El Capital / Manuscrito Siniestro* (2008) la artista Milena Bonilla realiza una copia de una edición completa de *El Capital* de Karl Marx con la mano izquierda. La escritura temblorosa envuelve el discurso del autor en una atmósfera de titubeos y líneas incomprensibles, como si estuviera siendo infantilizado o balbuceado por primera vez. Esta misma atención por la caligrafía, por el dibujo de oraciones, ocupa algunos de los trabajos de la artista Verónica Meloni. En su *Lectura gráfica de El erotismo de Bataille* (2018) elabora un conjunto de textos redondeados, dibujados con pluma, donde las oraciones se superponen y van rompiendo el sentido de los párrafos. De la misma manera, *Exhausted books* (2002) de la artista Dora García recrea los apuntes y materiales de lectura utilizados por The Zurich James Joyce Foundation, un grupo de ancianos que desde hace treinta años se reúnen a leer el *Finnegan's Wake*, la inefable novela escrita por Joyce. La obra reúne una constelación de facsímiles que la artista elaboró imitando los libros originales del círculo de lectura. Así, los insertos y hojas sueltas, la profusión incansable de subrayados y comentarios manuscritos, inscripciones que paulatinamente han ido tapando y destruyendo el texto original, son documentadas y replicadas manualmente en un conjunto de volúmenes nuevos. En su modo instalación, *Exhausted books* funciona como escenografía y locación para producir lecturas públicas.

La obra del artista Fernando Bryce también reproduce a mano documentos históricos provenientes de medios gráficos, como anuncios, panfletos, revistas y periódicos antiguos. Ensayando una metodología de trabajo que él denomina *análisis mimético*, Bryce selecciona y copia una enorme cantidad de documentación con pinceles y tinta china. Sus dibujos se acercan a las imágenes como si fueran escritura y a la escritura como si fuera imagen, imitando cuidadosamente las variaciones tipográficas, la organización de las páginas, los espacios vacíos, poniendo a un mismo nivel todos los elementos que componen la cultura impresa. La serie *The Spanish War* (2003), por ejemplo, explora mediante la copia grafológica las luchas sociales impulsadas durante la Guerra Civil Española, desenterrando la historia silenciada de los sectores más radicales asociados al anarquismo y al comunismo no-estalinista.

La obra de la artista Verónica Lahitte explora también las posibilidades estilísticas de la tipografía y trabaja las costuras y discontinuidades entre palabra escrita, memoria y oralidad. Su proyecto *La tempestad* (2017) consiste en una reescritura del clásico diálogo entre Calibán y Próspero acerca de la imposición de una lengua nueva, tomando como punto de partida la versión que el poeta Aimé Césaire hizo en 1969 de la clásica obra de Shakespeare. *La tempestad* integra lo que la escritora mexicana Cristina Rivera Garza ha denominado *necroescrituras*, un género que se sostiene en el reciclaje y la recontextualización de textos ya

existentes, y que «no teme aceptar y problematizar la autoría ajena del archivo, logrando así producir textos híbridos, plurales y marcados por subjetividades múltiples» (Rivera Garza, 2013).

Para terminar, cabe mencionar un referente totalmente distinto pero que experimenta con la misma intensidad los tránsitos del dibujo al texto y del texto al habla. Miguel Noguera se inscribe en una constelación de autores que aun siendo cercanos a las prácticas artísticas distribuyen su trabajo en circuitos escénicos y son asociados al mundo del humor. Sus libros recogen extrañamientos perceptivos y derivaciones ridículas del funcionamiento de los objetos técnicos. Sus *Ultrashows* despliegan ideas autocontenidas, incorporando elementos expresivos, como canto gregoriano o presentaciones en PowerPoint, capaces de señalar con enorme precisión las paradojas propias del acto de escribir y dibujar.



Fernando Bryce (2014). *Koestler*.

Disponibile en <http://drawingsandnotes.blogspot.com/2015/04/fernando-bryce.html>

Consulta 05/06/2019



Verónica Lahitte (2017). *La tempestad*.

Disponible en <http://www.veronicalahitte.net/Veronica-Lahitte-Portfolio.pdf>

Consulta 05/06/2019

Referencias

Bonilla, Milena (2008). *El Capital / Manuscrito Siniestro*.

Disponible en <https://www.daros-latinoamerica.net/artwork/el-capital-manuscrito-siniestro>

Consulta 05/05/2019

Ingold, Tim (2015). *Líneas, una breve historia*. Barcelona: Gedisa Editorial.

Rivera Garza, Cristina (2013). *Los Muertos indóciles. Necroescrituras y desapropiación*. México: Tusquets Editores.

Schwartz, Hillel (1996). *The culture of the copy*. Nueva York: ZoneBooks.

Patricia Piccinini

Descripción

Patricia Piccinini (1965, Freetown, Sierra Leona) es una artista contemporánea australiana que toca casi todas las disciplinas en su obra. Desde el vídeo a la escultura o la instalación, sus obras abren las puertas de un mundo tierno y perturbador.

Sus dibujos juegan a mostrar, con un realismo y una gran técnica gráfica, escenas absolutamente irreales con personajes imaginarios. Sus animales antropomórficos aparecen en el papel como si se tratase de un **dibujo científico**, con una mirada meticulosa y analítica. De este modo, utilizando este lenguaje, nos invita a pensar en la posible existencia de las criaturas que nos muestra. Los dibujos son probablemente una previa de su escultura hiperrealista, pero funcionan en paralelo y en cierto modo son más perturbadores. Nos incitan a pensar que ante el artista tenía lugar la escena inquietante que dibuja, y nos abren la mente a un mundo genéticamente distinto.

El elemento principal con el que trabaja Piccinini es el **cuerpo humano**, que sirve de punto de partida para añadirle otros conceptos y figuras que se le confrontan. Funciona como un elemento descontextualizado, contrapuesto o de contraste. Trabaja con la deformación de formas conocidas, con el añadido de pelo o con la interacción de pequeños pajaritos que usan el cuerpo de nido. La ternura con la que sus bestias transgénicas se relacionan con niños, por ejemplo, genera reflexiones interesantes a partir de un detonante emocional. De este modo, el cuerpo sirve de pretexto para la metáfora y para la conexión del espectador con su mundo imaginario.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cuerpo humano

Dibujo científico



Patricia Piccinini (2005). *Laura*.

Fuente: <https://www.artsy.net/artwork/patricia-piccinini-laura>



Patricia Piccinini (2006). *Mother with Hummingbirds*.

Fuente: <http://www.abc.net.au/radionational/programs/booksandarts/mother-with-hummingbirds-5bpatricia-piccinini5d/6142192>

Enlaces relacionados

<https://www.patriciapiccinini.net/>

<https://artsandculture.google.com/entity/m0btjll>

https://en.wikipedia.org/wiki/Patricia_Piccinini

<https://www.youtube.com/watch?v=Swx7ewLxyfw>

<https://www.youtube.com/watch?v=aMwnn6vX6E0>

<https://www.theguardian.com/artanddesign/video/2017/oct/07/patricia-piccinini-on-how-to-undercut-reality-my-ideas-are-just-normal-to-me-video>

<https://www.qagoma.qld.gov.au/whats-on/exhibitions/patricia-piccinini-curious-affection>

<http://catalogo.artium.org/dossieres/artistas/patricia-piccinini/biografia>

<http://eldadodelarte.blogspot.com.es/2009/07/patricia-piccinini.html>

Perspectiva

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Perspectiva

Hablamos de perspectiva para referirnos a una técnica de representación capaz de sugerir, mediante una serie de reglas geométricas, la tercera dimensión sobre un plano bidimensional. No obstante, existen variantes y sus desarrollos han respondido a contextos históricos muy diferenciados, la más relevante es la perspectiva cónica, surgida en el siglo xv con las investigaciones de artistas y arquitectos como Paolo Ucello (1397-1475) o Filippo Brunelleschi (1377-1446). Consolidada paulatinamente como uno de los paradigmas ópticos más importantes de Occidente, la perspectiva cónica contribuyó a redefinir no solo la historia de la pintura y la arquitectura sino la comprensión entera del tiempo y el espacio, constituyéndose como uno de los instrumentos medulares de la modernidad.

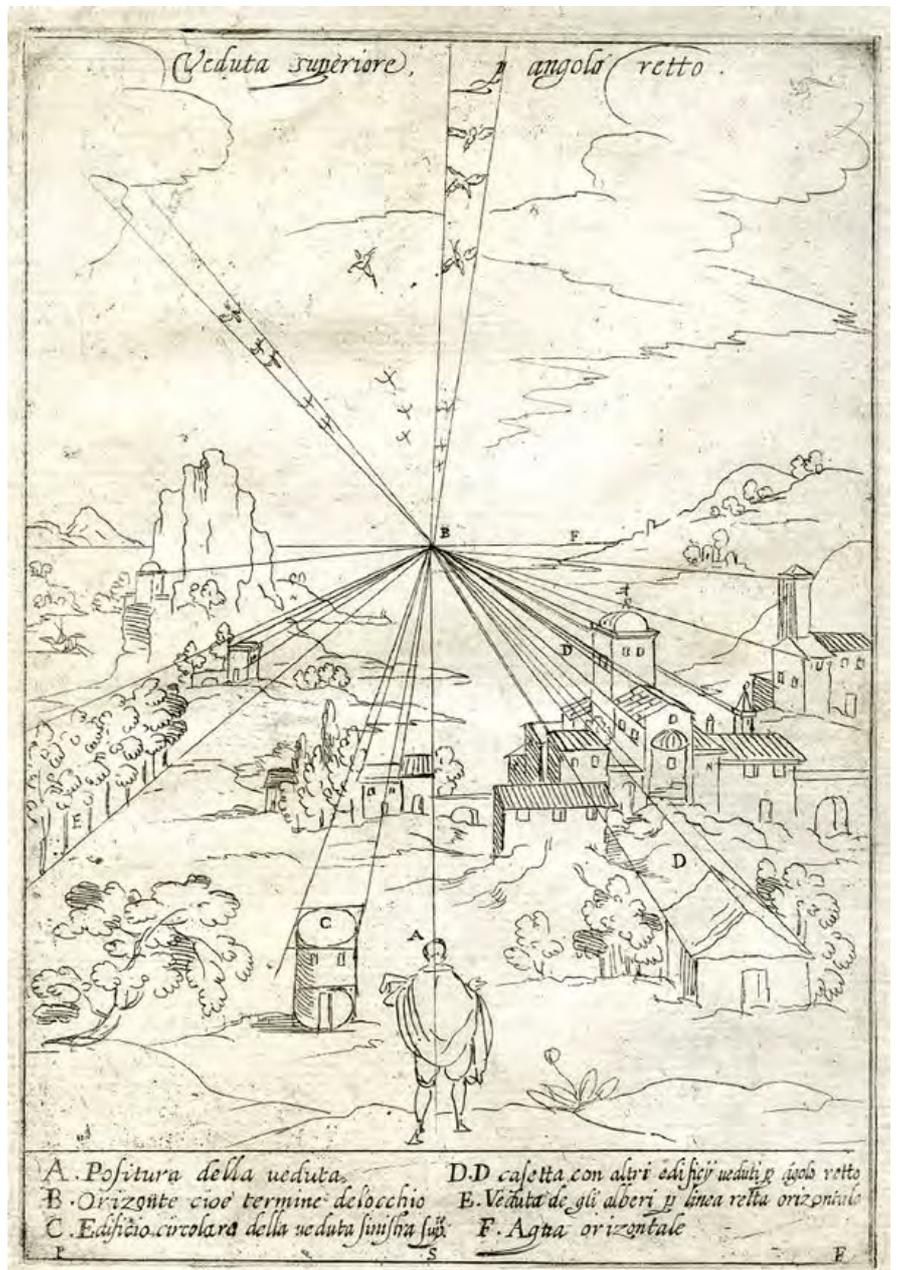
Al igual que cualquier otra técnica, la perspectiva posee una serie de reglas evidentes, conocidas por todos, y otras que operan de manera implícita. Una primera evidencia, por ejemplo, es la convergencia de todas las líneas en un punto de fuga. Esto hace que los objetos parezcan más pequeños o grandes según la distancia del observador y termina por establecer una dinámica de importancia según la cercanía. Por esta misma dinámica, los objetos que se encuentran en diagonal respecto al plano de representación quedan escorzados, es decir, sujetos a un efecto visual que los deforma, acortándolos para aumentar la sensación de profundidad. Para lograr estos resultados, la perspectiva ignora la curvatura de la tierra y el hecho de que la percepción no se produce realmente sobre un plano bidimensional, lo cual provoca diversas distorsiones en la representación perspectiva. El horizonte se concibe como una línea recta abstracta en la que convergen todos los planos horizontales y despliega un sistema que tiende a asumir como natural y objetivo el punto de vista de un espectador inmóvil, constituido por un solo ojo inmutable. Otra de sus consecuencias tiene que ver con el tiempo. La idea de un espacio geométrico y calculable trae aparejada la idea de un tiempo lineal y un futuro predecible. La perspectiva se encuentra en la base de la concepción moderna de la historia como una flecha ultraveloz lanzada hacia delante.

A comienzos del siglo xx, las exploraciones cubistas de Pablo Picasso (1881-1973) y Georges Braque (1882-1963) rompieron con este paradigma, introduciendo la temporalidad en la representación bidimensional de manera disruptiva. El cubismo analítico propuso absorber el recorrido del artista por el espacio, incluyendo una dimensión temporal que le permitía ensayar distintos puntos de vista de un mismo objeto para luego ensamblarlos como planos biselados. El objeto aparece así descompuesto en sus partes fundamentales y a través de su observación minuciosa es posible reconstruir diferentes posiciones del sujeto en el espacio. En *La ventana abierta* (1921), por ejemplo, el artista Juan Gris (1887-1927) integra y profundiza las investigaciones cubistas, desmontando y extrañando una de las metáforas fundacionales de la perspectiva (cuya etimología, precisamente, significa «ver a través de»).

A partir de las vanguardias, la perspectiva cónica ha ido perdiendo paulatinamente su hegemonía y ha comenzado a ser discutida por otros paradigmas visuales. La artista y ensayista Hito Steyerl afirma que «nuestro sentido de la orientación espacial y temporal ha cambiado radicalmente en años recientes como consecuencia de las nuevas tecnologías de vigilancia y monitoreo. Uno de los síntomas de esta transformación es la creciente importancia de las vistas aéreas: panorámicas, Google Maps, imágenes por satélite. Nos estamos acostumbrando cada vez más a la que antes se denominaba la visión de ojo de

Dios. El punto de vista estable y singular está siendo complementado (y muchas veces reemplazado) por múltiples perspectivas, ventanas superpuestas, líneas y puntos de fuga distorsionados» (2014, pág. 17). Para Steyerl la metáfora de la ventana ya no es útil para explicar este momento histórico. Antes que estar parados sobre una superficie estable, contemplando una línea de horizonte capaz de ordenar la navegación y los deseos, nos envuelve el vértigo del mareo, la sensación de estar cayendo sin pausa, completando un trayecto donde, en realidad, nunca hay tierra firme al final. Además de esbozar un diagnóstico social más amplio vinculado al desenfoque de un horizonte colectivo, se trataría de la constatación de que, despojados de un punto visión monolítico y unidireccional, hoy nos encontramos envueltos en una realidad multiventana, rodeados por una miríada de pantallas que son también capaces de observarnos.

En *How are you feeling today?* (2015) la artista Eva Fábregas sitúa a Clippy the Paperclip, el antiguo clip asistente de Windows, detrás de una ventana lindante con la acera. El lugar paródico que este personaje ocupa hoy en la cultura popular, así como su condición de caricatura antropomórfica, revela algunas de las estrategias diseñadas desde las empresas para orientarnos en el uso de software y en la navegación de la interfaz de nuestro ordenador. El trabajo incorpora un dispositivo por el cual el vidrio que separa a Clippy de los transeúntes se empaña, abandonando, por efecto de la condensación, su condición de transparencia.



Agostino Carracci (s/f). *Vista panorámica de un pueblo ante una bahía en contorno.* [Grabado]

Disponibile en <https://www.e-flux.com/architecture/representation/167503/rendering-the-cave-of-the-digital/>

Consulta 24/06/2019



Juan Gris (1921). *La ventana abierta*. [Pintura]

Disponible en

https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folleto/2001004-fol_es-001-juan-gris-en-las-colecciones-del-mncars.pdf

Consulta 24/06/2019



Eva Fábregas (2015). *How are you feeling today?* [Instalación]

Disponible en <https://www.aqnb.com/2016/04/25/eva-fabregas-how-are-you-feeling-today-2015-exhibition-photos/>

Consulta 24/06/2019

Referencias

Panofsky, Erwin (1999). *La perspectiva como forma simbólica*. Madrid: Tusquets Ed.

Steyerl, Hito (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Ed.

Poesía visual

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Poesía visual

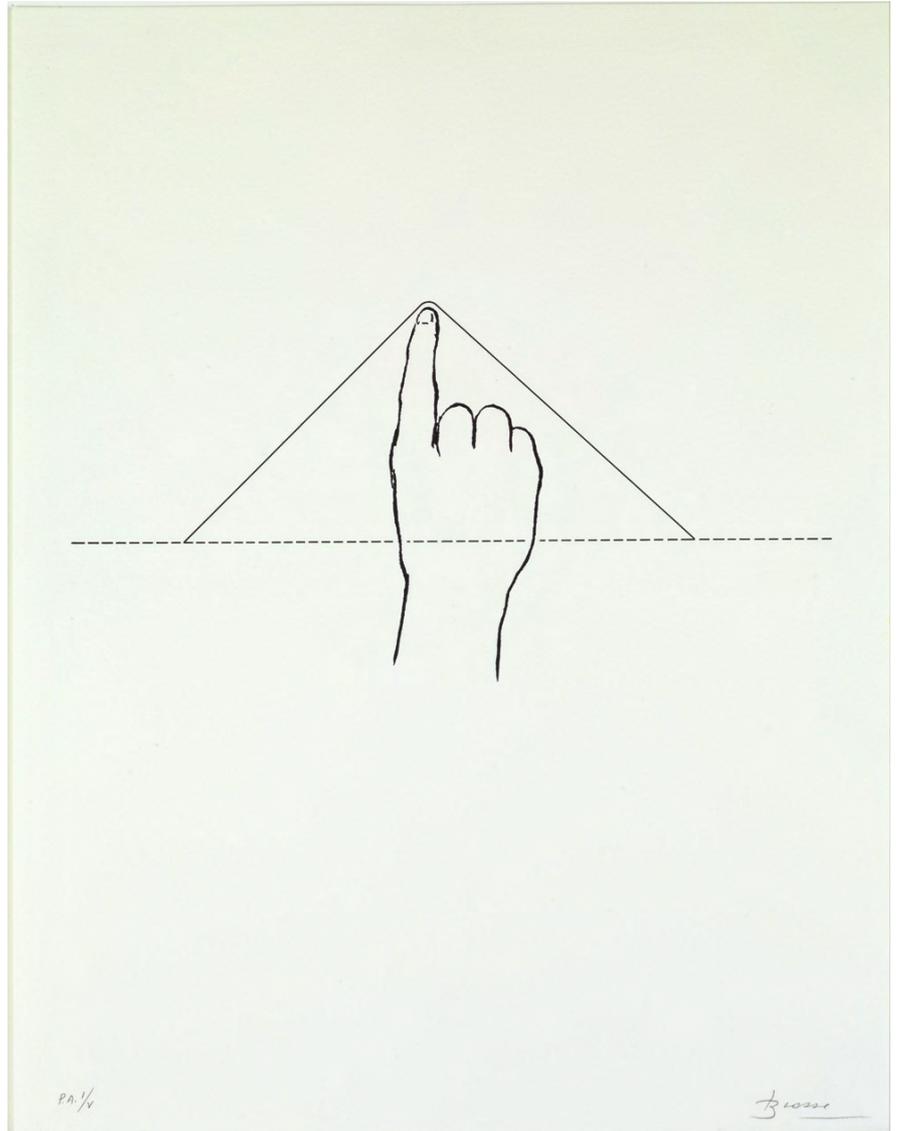
Hablamos de poesía visual para referirnos a un tipo de producción artística de límites difusos que incluye palabras o textos capaces de vehicular significados mediante sus propiedades gráficas. En la poesía visual importa el texto escrito, pero también la proporción de las tipografías, el contorno de los párrafos, los espacios en blanco y la manera en que estos elementos se entrelazan para producir una experiencia más grande que la suma de las partes. Se trata de una práctica profundamente emparentada a los movimientos de arte postal, la poesía concreta y algunas corrientes provenientes de las prácticas conceptuales de los años setenta. Resultan también manifestaciones importantes aquellas que, utilizando únicamente elementos gráficos, construyen composiciones visualmente poéticas. Los primeros *collages* realizados por los cubistas, por ejemplo, reciclaban recortes de revistas, periódicos, cintas y otros elementos para realizar composiciones sugestivas que rompían la antigua homogeneidad de la representación. La eclosión del *collage* en el modernismo de comienzos de siglo xx tendrá consecuencias muy importantes en artistas posteriores, pioneros de la poesía visual, como Joan Brossa, Edgardo Antonio Vigo, Clemente Padín o Nancy Gewölb.

Los caligramas son también una de las manifestaciones más comunes de la poesía visual. Aunque fueron popularizados por poetas como Stéphane Mallarmé (1842-1898) y Guillaume Apollinaire (1880-1918) a comienzos del siglo pasado, el arte de hacer imágenes con bloques de palabras se remonta mucho tiempo atrás. Uno de los primeros ejemplos se encuentra en un deslumbrante manuscrito del siglo ix conocido como Aratea. Cada página de Aratea contiene un poema en la mitad inferior que describe una constelación astronómica. A partir de la forma de ese párrafo descriptivo aparece dibujada la constelación a la que el párrafo hace referencia, y todo el conjunto compone, a la vez, una figura animal. Los textos construyen entonces las imágenes y viceversa, de manera que ni las palabras ni los dibujos tendrían pleno sentido sin la presencia del otro para completar cada escena. Recientemente, el artista Eduardo Navarro realizó una operación poética parecida. En sus laboriosos dibujos incluía no ya pasajes poéticos sino textos canónicos enteros como la Biblia o el Corán, manuscritos ahora palabra por palabra, oración por oración, para darle forma a la figura de un elefante o una tortuga.

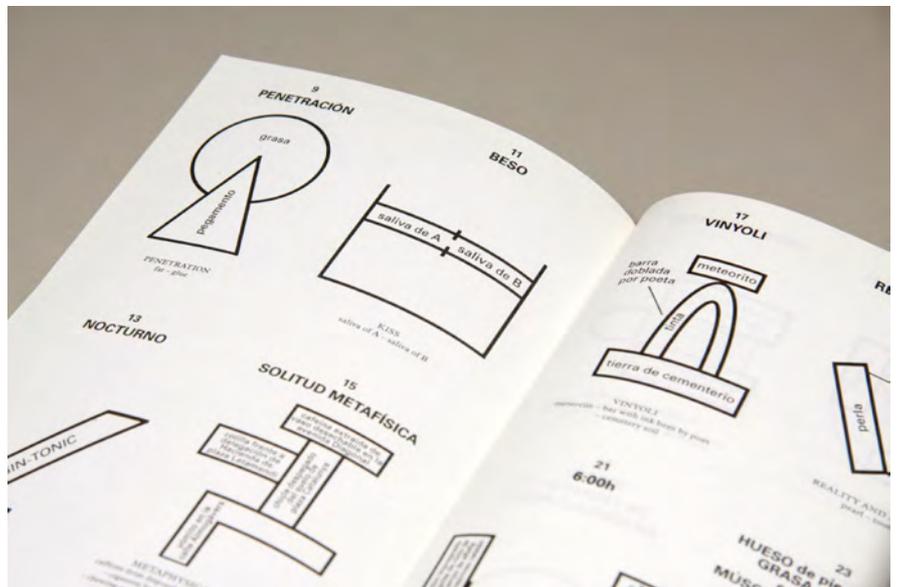
En décadas recientes se produjo una ramificación de la poesía concreta al mundo de las imágenes realizadas por ordenador. Internet propició la aceleración de una escena colectiva, anónima, de personas provenientes del arte postal que migraron a los lenguajes digitales. El [ASCII art](#) construyó con caracteres alfanuméricos galerías de imágenes que eran luego distribuidas por listas de correo electrónico. Glosó las primeras formas de poesía visual que circularon por la web, abrazando los imperativos de una época en la que Internet significaba aún un horizonte de promesas. El clásico logo de la [FidoNet](#), por ejemplo, presenta un perro sosteniendo un enorme disquete en la boca, acompañado por un plato de comida con su nombre. Muchas composiciones presentaban versiones lúdicas de imágenes clásicas de la historia del arte, como La Gioconda o los frescos de la Capilla Sixtina. Estas antiguas composiciones pueden ser entendidas, en buena medida, como el más importante antecedente genealógico de los emoticonos.

En los bocetos y estudios previos a la creación de algunas de sus esculturas, el artista David Bestué esboza un conjunto de imágenes donde el encuentro entre materiales diversos implica también un colapso poético. Sus dibujos aventuran los materiales y el contenido semiótico con que cada pieza está rellena. Así, por

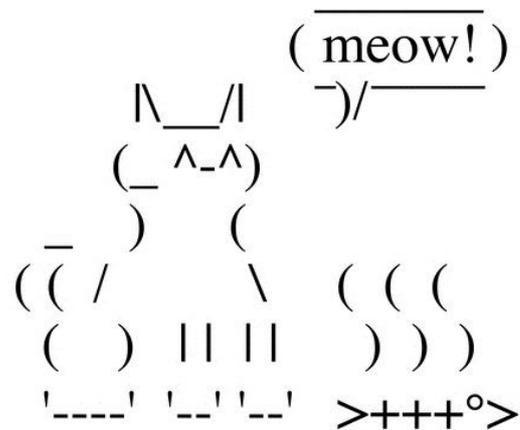
ejemplo, en *Vinyoli* (2012) encontramos un rectángulo con la leyenda «meteorito», manteniéndose en equilibrio sobre una forma curva, que es, en realidad, una «barra doblada por poeta» y que a su vez está clavada en otro rectángulo más grande que funciona como base y que es nombrada como «tierra de cementerio». Otra obra de la misma serie consiste en un círculo prominente (denominado «grasa») que es interseccionado por un triángulo afilado («pegamento»); la obra se llama *Penetración* (2012). El dibujo en este caso prefigura el encuentro entre todos estos materiales, la forma que sugieren y el universo simbólico que los envuelve. En una entrevista reciente, Bestué afirmaba: «Mallarmé hablaba de la fisicidad de las palabras. Como un poeta elige las palabras, yo elijo los materiales. Mis esculturas funcionan como un aparato gramatical» (2015).



Joan Brossa (1988). *Poema visual*. [Litografía]
Disponible en <https://www.macba.cat/es/poema-visual-4596>
Consulta 26/06/2019



David Bestué (2012). *Esculturas*. [Publicación]
 Disponible en <http://bielstudio.com/#8/3>
 Consulta 04/06/2019



Anónimo. *Happy cat*. [ASCII art]
 Disponible en <https://www.dreamstime.com/stock-photos-happy-cat-ascii-art-line-drawing-image32909153>
 Consulta 04/06/2019

Referencias

Soler Serrano, Joaquin (1977). *A fondo – Joan Brossa*. RTVE.
 Disponible en <http://www.rtve.es/alcarta/videos/la-manana/fondo-joan-brossa/3607433/>
 Consulta el 26/06/2019

Bestué, David (26 de octubre de 2015). David Bestué: «Un poeta elige palabras. Yo elijo materiales». *El país. Suplemento Babelia*.
 Disponible en https://elpais.com/cultura/2015/10/21/babelia/1445426450_263592.html
 Consulta el 22/06/2019

Raymond Pettibon

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Cómic

Concepto

Descripción

Raymond Pettibon (Tucson, 1957) es un artista visual norteamericano. Su obra gráfica bebe de la cultura *underground* y de la cultura pop de Hollywood, como otros artistas contemporáneos de la Costa Oeste como [Paul McCarthy](#) y [Mike Kelley](#).

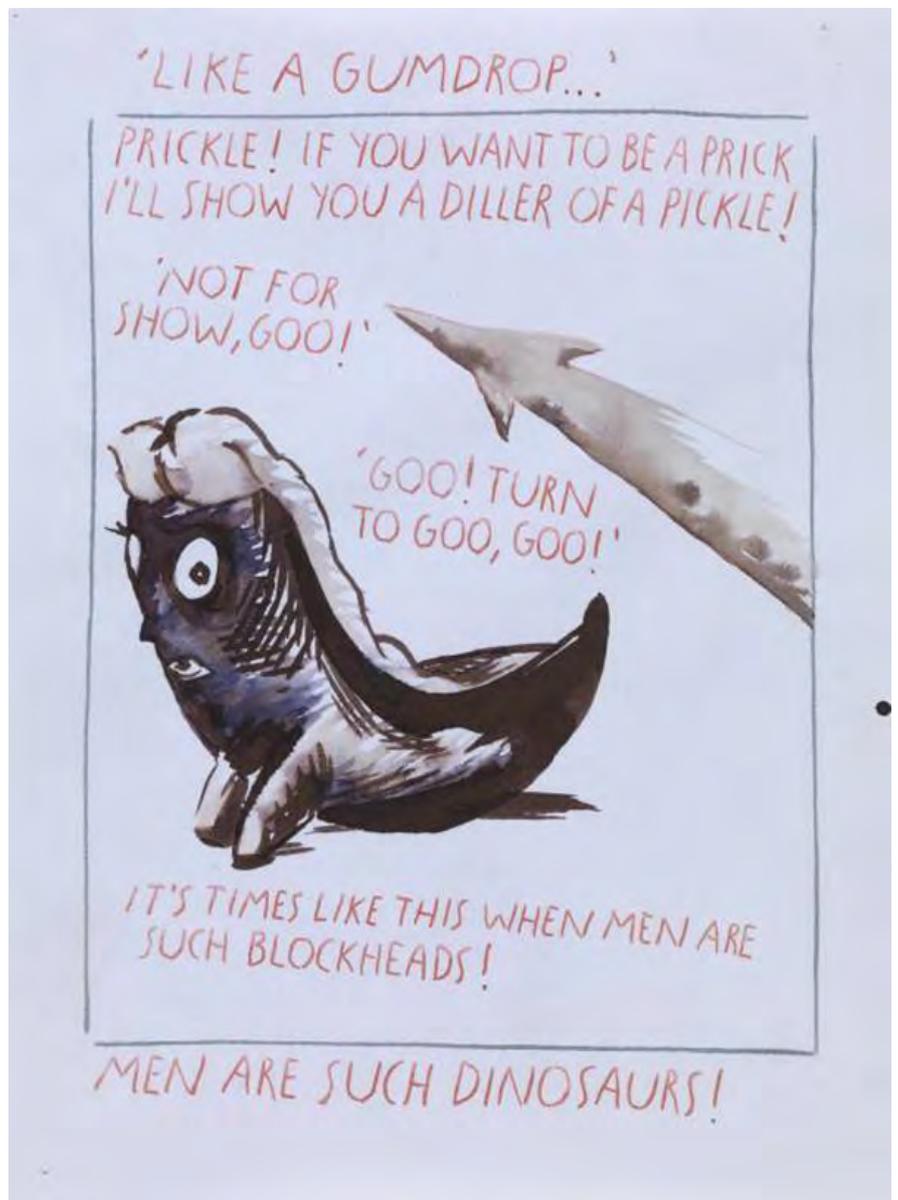
En un ámbito estético y temático, su obra enlaza con el *pop art* pero también con el mundo del **cómic**, sobre todo en cuanto a sus lenguajes gráficos, visuales y narrativos. Sus dibujos y pinturas podrían ser viñetas, con la diferencia de que va más allá de la caricatura o la estilización. Construye una estética especial de la escena o del personaje dibujado a través de la tinta, con una combinación de mancha y línea desenfadada, dejando rastros y rascaduras espontáneos y directos, en técnica húmeda. Se muestra hábil pero no especialmente reflexivo; parece un artista visual dibujando un cómic sin esbozos, sin pensar, casi automáticamente. Lo completa siempre con textos críticos, irónicos o paradójicos, con onomatopeyas, diálogos y reflexiones. Su combinación de texto y dibujo está a caballo entre la viñeta y un aforismo poético, entre un verso con un toque de humor y una ilustración transgresora y expresiva.

Otro aspecto particular de la obra de Pettibon es el enfoque del **concepto** y las ideas que trabaja con su obra. A veces grotesco y violento, combina habitualmente referencias a series, películas de Hollywood, cómics y obras literarias. Bebe también de su autobiografía, de los recuerdos de programas de televisión infantiles de los años sesenta y de la afición a deportes populares como el béisbol. Parte, pues, del imaginario de la cultura de masas, de las imágenes del poder cultural para transgredir, criticar y parodiar la sociedad. Añadiendo textos a estas escenas, que él mismo denomina ficciones, trata temas como la religión, el sexo, el arte o la cultura desde la heterogeneidad de sus dibujos, ciertamente expresivos y dinámicos. Es capaz de crear confusión e impacto visual con la dimensión contracultural y punk que su obra posee y, a pesar de esto, siempre deja un enigma, manteniendo el significado abierto a la lectura del espectador.



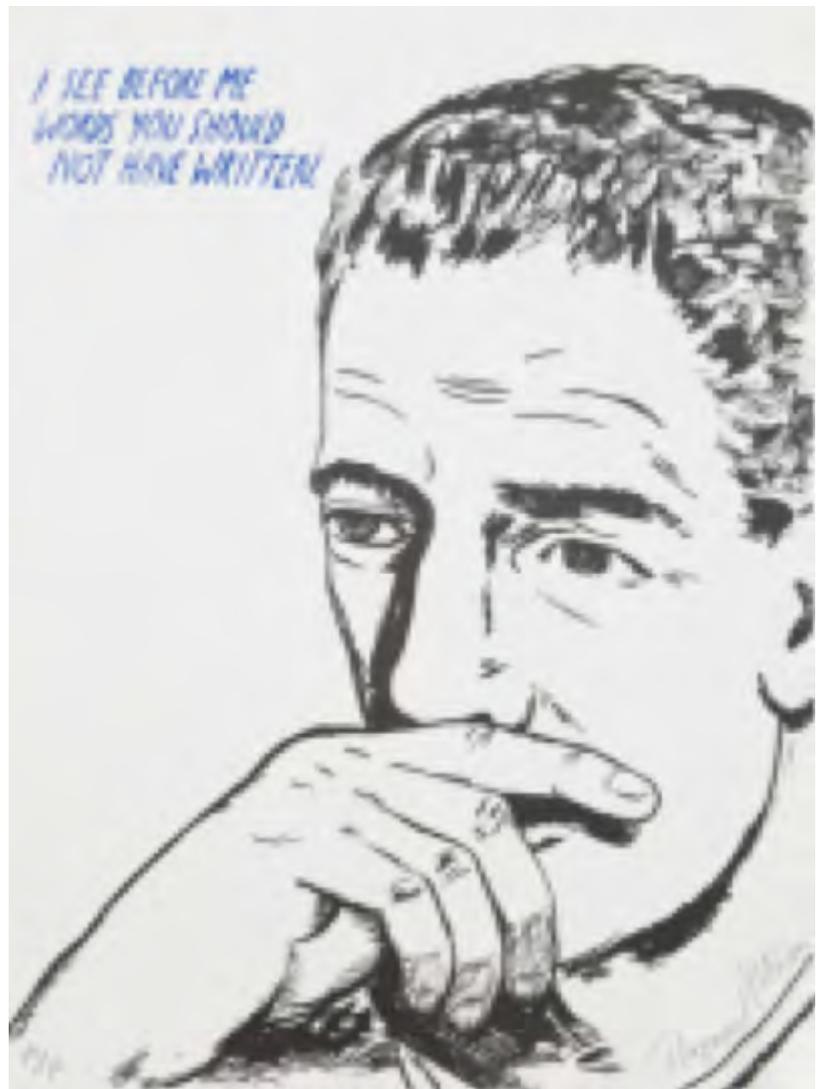
Raymond Pettibon (2005). *No Title (... and the little)*.

Fuente: https://media.newyorker.com/photos/59097ddbc14b3c606c1098ee/master/w_649,c_limit/170213_r29435.jpg



Raymond Pettibon (1991). *Untitled (Like a Gumdrop)*.

Fuente: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/pettibon-untitled-like-a-gumdrop-t12594>



Raymond Pettibon (2002). *No Title (I see before...)*.

Fuente:

https://www.artspace.com/raymond_pettibon/untitled_i_see_before_me

Enlaces relacionados

<http://www.raypettibon.com/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Raymond_Pettibon

<https://www.artsy.net/artist/raymond-pettibon>

<http://www.artnet.com/artists/raymond-pettibon/>

<https://www.youtube.com/watch?v=jxYwoYyI0h4>

<https://www.youtube.com/watch?v=tZ43GqGLRi0>

<https://www.newyorker.com/magazine/2017/02/13/the-enigmatic-art-of-raymond-pettibon>

<http://www.tate.org.uk/art/artists/raymond-pettibon-2754>

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/dec/14/raymond-pettibon-sonic-youth-black-flag>

<https://www.nytimes.com/2016/12/30/arts/design/raymond-pettibon-new-museum.html>

Representación

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Representación

Aunque se trata de una noción extremadamente elástica, hablamos de representación cuando un conjunto de signos se despliegan para sustituir a otra cosa. La representación es la operación fundamental sobre la que descansa el lenguaje y las artes figurativas: mediante ella asimos el mundo, nombrando y organizando sus elementos. Esta relación entre las formas, grafías, sonidos, etc. y aquello representado por ellos no es natural, sino que se basa en códigos culturales y convenciones que varían según el contexto y el momento histórico.

Los cambios en la manera de representar son el argumento con que habitualmente se explican los grandes períodos artísticos de occidente y sus protagonistas. Se trata de una lógica que se interesa especialmente por la vida de las formas y que ha sido dominante en la academia a pesar de no ser la única posible. De los ornamentos abigarrados del barroco a las figuras cerradas neoclásicas, del dramatismo brumoso del romanticismo a las pinceladas urgentes de los realistas franceses, la concatenación de estos estilos estuvo siempre marcado por modificaciones sustanciales en el tratamiento de los temas o las técnicas. La masificación de la fotografía y la emergencia de las vanguardias históricas a comienzos de siglo xx aceleraron radicalmente estos procesos, abriendo un enorme abanico de posibilidades de representación.

El creciente desinterés por imitar la superficie de los objetos y la necesidad de reflexionar sobre la naturaleza del medio empleado condujeron, por ejemplo, a pequeños experimentos de gestualidad abstracta, luego a cuadros absolutamente planos y finalmente, con el advenimiento del arte conceptual, a la desaparición física de las obras que quedarían suspendidas como pura potencia lingüística. Resulta paradigmática la pieza *Erased de Kooning drawing* (1953), en la que un jovencísimo Robert Rauschenberg consigue que Willem de Kooning le regale uno de sus dibujos para proceder a su borrado meticuloso, consiguiendo una estrategia de representación insólita y novedosa para la época. Algunos historiadores sitúan el comienzo de todo este proceso en las obras de Edouard Manet. Si bien en lienzos como *Olympia* (1863) Manet ya había escandalizado a la opinión pública situando como protagonista a una prostituta parisina desnuda, es en *Almuerzo sobre la hierba* (1863) donde la iluminación artificial y el fondo construido a base de brochazos gruesos comienzan a romper la representación.

Una manera heterodoxa de aproximarnos a estas sucesivas crisis de representación, que llevarían finalmente a autores como Arthur Danto a proclamar, compungidos, la «muerte del arte», estaría relacionada no tanto con las innovaciones formales y la gradual conquista de autoconciencia del medio empleado, como con los ámbitos vitales que quedan infrarrepresentados en las narrativas oficiales. El pintor Kerry James Marshall, por ejemplo, argumenta que la verdadera crisis de representación de los setenta en EE. UU. no fue tanto la abstracción pictórica, la desmaterialización de los objetos artísticos o el posterior avance de las estéticas posmodernas, sino la ausencia palmaria de pinturas en las que apareciesen retratadas personas negras (Marshall, 2014). Lo negro hasta entonces se había asumido como un componente exótico en cuadros mayormente protagonizados por personas blancas.

La situación de borrado señalada por Marshall podría ser aquella de la criada negra de *Olympia*, ubicada detrás de la cama de la prostituta, cuyo rostro desaparece subsumido por la oscuridad de la habitación. Lo que pone en juego Marshall aquí es una noción radicalmente distinta de representación que presta menos atención a cómo se construyen las formas que a los efectos que estas producen. Lo que importa desde este punto de vista es cómo son representadas

las asimetrías sociales y se empoderan comunidades que no tienen voz en las discusiones públicas. El teórico decolonial Achille Mbembé apunta en este sentido cuando afirma que la modernidad ha estado siempre compuesta por un cuerpo solar, hecho de razones científicas, y por un cuerpo nocturno, constituido por el comercio de esclavos y el imperio colonial (Mbembé, 2018). Esta dinámica entre lo diurno y lo invisible, entre lo visible y lo opaco, entre lo luminoso y lo moribundo, atraviesa también la historia de la representación.

La artista Kara Walker ha realizado una vastísima obra gráfica que utiliza siluetas de personas negras, a la manera de un teatro de sombras chinas, para narrar críticamente la esclavitud y la historia de la discriminación racial. Artistas como Harmonia Rosales o Titus Kaphar han compuesto también un cuerpo de obras que buscan subsanar los borrados de la historia del arte, situando como protagonistas de sus dibujos a personas afrodescendientes.



Edouard Manet (1863). *Olympia*. [Pintura]

Disponible en https://en.wikipedia.org/wiki/File:%C3%89douard_Manet_-_Olympia_-_Mus%C3%A9e_d%27Orsay,_Paris.jpg

Consulta 06/06/2019



Kelly James Marshall (1993). *Lost boys AKA Black Johnny*. [Dibujo]
Disponible en <https://www.museoreinasofia.es/en/exhibitions/kerry-james-marshall-painting-and-other-stuff>
Consulta 06/06/2019

Referencias

Grupo de pensamiento, prácticas y activismos Afro-negros (2019). MACBA. Barcelona.

Disponible en <https://www.macba.cat/es/grupo-de-estudio-sobre-pensamiento-practicas-y-activismos-afro-negros>

Consulta 06/06/2019

Marshall, Kerry James (2014). Entrevista videográfica producida por MNCARS. Madrid.

Disponible en <https://www.museoreinasofia.es/en/multimedia/interview-kerry-james-marshall>

Consulta 06/06/2019

Mbembé, Achille (2018). *Políticas de la enemistad*. Barcelona: NED Ed.

Russell Crotty

Descripción

Russell Crotty (San Rafael, 1956) es un artista visual contemporáneo del sur de California que basa su trabajo en representaciones del entorno, y es conocido por sus esferas y sus grandes libros.

El trabajo de Russell Crotty es interesante en cuanto al tratamiento del **espacio** en dos aspectos: por un lado, el motivo de sus trabajos gráficos es el espacio en sí mismo, sea un paisaje de tema astronómico o marino; y, por otro, sus esferas o globos suspendidos en el aire capturan el espacio de manera óptica, explorando un soporte en tres dimensiones para el dibujo. El **paisaje** se inspira en la geografía californiana que le es cercana, o también recrea espacios imaginarios. Los plantea a menudo como grandes superficies (montañas, cielo, mar, etc.) creadas a partir de texturas minuciosamente dibujadas por repetición, ya sea del trazo o de los elementos que las conforman (árboles, estrellas, olas, etc.). En este sentido, el trazo sencillo y múltiple tiene un papel importante en sus dibujos, que invitan a una contemplación lenta y pausada, como lo haría un paisaje natural. Sus esferas crean un efecto óptico casi poético, como si el paisaje se reflejara en la superficie del globo. En este caso, como un reflejo invertido, nos devuelve el entorno en forma del espacio sugerido por el dibujo.

Algunos de sus trabajos se acercan a la **poesía visual** puesto que las esferas evocan planetas o globos terráqueos y, en algunas ocasiones, incluye el elemento textual, convirtiéndolo en parte del paisaje texturado. Es el caso, por ejemplo, de un texto de Mark Twain –donde este describe su primer viaje al lago Tahoe– que, convertido en recurso gráfico, llena la superficie de la esfera y conforma las montañas del paisaje. Así, Crotty añade la experiencia a la vista del paisaje, como un elemento inseparable del contacto con la naturaleza. Sus obras devienen, más que la representación de un paisaje, un paseo visual y contemplativo.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Espacio

Paisaje

Poesía visual



Russell Crotty (2003). Tres globos astronómicos en la Vancouver Art Gallery.
Fuente: <http://www.russellcrotty.com/images/vancouver.jpg>



Russell Crotty (2013). Crotty trabajando en el taller en la obra *Around the Vast Blue*.

Fuente: http://www.russellcrotty.com/images/TahoeGlobe_wip.jpg



Russell Crotty (2007). *In the Shadow of Bear Creek Spire*.

Fuente: <http://www.russellcrotty.com/images/shadowbearcreek.jpg>

Enlaces relacionados

<http://www.russellcrotty.com/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Russell_Crotty

<http://www.soskine.com/es/artistas/russell-crotty>

<https://www.artsy.net/artist/russell-crotty>

<https://www.moma.org/artists/8442>

<https://www.youtube.com/watch?v=2T8ppBf54C4>

<https://vimeo.com/16527836>

<http://crggallery.com/artists/russel-crotty/>

<http://artltdmag.com/2017/01/russell-crotty/>

Santiago Ramón y Cajal

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Diagramación

Dibujo científico

Representación

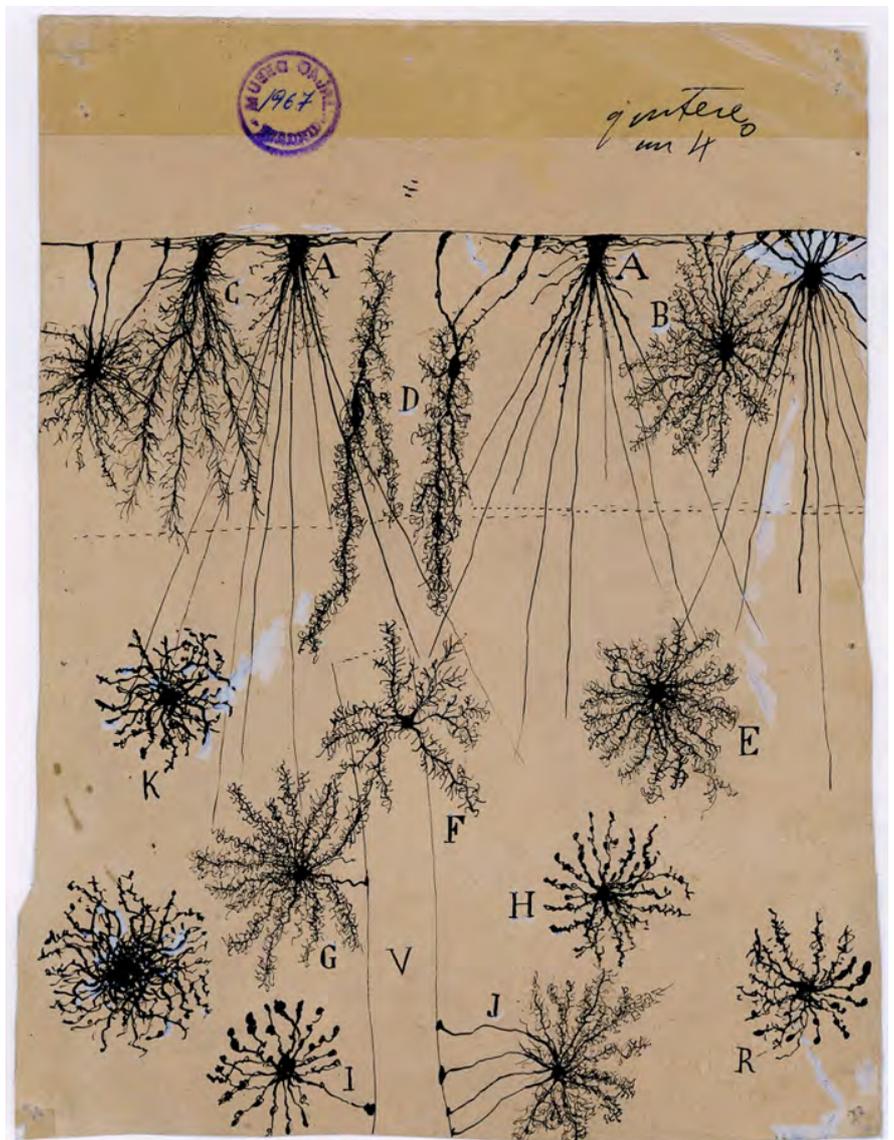
Descripción

Santiago Ramón y Cajal (Petilla de Aragón, 1852 – Madrid, 1934) fue médico e investigador, Nobel de Medicina en 1906. Nos interesa aquí como histólogo, por su estudio gráfico de las células, tejidos y anatomía microscópica.

Fue una persona con varios intereses intelectuales y, para él, el dibujo servía para registrar y visualizar algunos aspectos clave de sus investigaciones. De este modo, hacía uso de sus dotes plásticas para el **dibujo científico**, así como de sus habilidades como fotógrafo conocedor, técnico e innovador. Entendía la importancia del dibujo y la fotografía microscópica aplicados a la investigación y la enseñanza. Trabajaba con grabados fotolitográficos y entendía el dibujo como una forma de representar los objetos, copiando las formas y las estructuras con esquemas aclaratorios, combinando dibujo y microfotografía para describir en un ámbito microscópico el funcionamiento de los tejidos y órganos que sus investigaciones revelaban.

Sus dibujos trabajaban con los lenguajes de la **diagramación** para elaborar mapas señalizados y visuales del cerebro, del sistema óptico o de los tipos de células y de cómo se relacionan. En cierto modo, elaboraba iconos y pictogramas que, combinados con representaciones descriptivas o secciones del elemento representado, devenían planos que le servían para investigar y para hacer hipótesis. En definitiva, la forma en que estos esquemas y dibujos se relacionaban le permitía pensar y explicar fenómenos de maneras que el texto aisladamente no es capaz de plasmar.

En su dibujo, entran en juego los sistemas de **representación**, que combinan desde el esquema hasta la perspectiva con varios puntos de vista para explicar mejor el objeto. Estos efectos visuales, gráficos y plásticos están estructurados de manera descriptiva y explicativa, pero en un ámbito formal producen una combinatoria de complejidades y simplificaciones que llegan a expresar una belleza inteligente, incluso cuando nos resultan incomprensibles, casi acercándose a la abstracción contemporánea.



Santiago Ramón y Cajal (1904). *Células gliales de la corteza cerebral de un niño*. Instituto Cajal (CSIC).

Fuente:

http://images.nationalgeographic.com.es/medio/2017/02/16/cajal3_1533x2000_3f67daa6.JPG

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/Santiago_Ram%C3%B3n_y_Cajal

http://digital.csic.es/bitstream/10261/12879/3/Cajal_Art.pdf

<https://www.nytimes.com/es/2017/02/21/santiago-ramon-y-cajal-el-hombre-que-dibujó-los-secretos-del-cerebro/>

http://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/actualidad/una-muestra-con-dibujos-santiago-ramon-cajal-recorre-estados-unidos-canada_11187/3

<https://psicologiyamente.net/neurociencias/ramon-y-cajal-cerebro-dibujos>

<http://www.bbc.com/mundo/noticias-39040007>

<https://www.mecd.gob.es/cultura/areas/archivos/mc/registro-memoria-unesco/2017/archivo-cajal.html>

https://elpais.com/elpais/2017/03/22/ciencia/1490185166_393185.html

<http://www.elmundo.es/ciencia/2017/03/01/58b69e0846163f05358b45b8.html>

<http://www.elmundo.es/cronica/2018/03/03/5a92ede3e5fdea21558b468c.html>

<http://www.lavanguardia.com/ciencia/ciencia-cultura/20171006/431828043534/ramon-y-cajal-nobel-alma-artista-ilustraciones.html>

<https://omicronno.espanol.com/2017/01/ramon-y-cajal-dibujos-cerebro/>

<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP11848.pdf&area=E>

Serialidad

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Serialidad

Hablamos de serialidad para referirnos a un proceso por el cual las imágenes pueden ser reproducidas mecánicamente, utilizando tecnologías como el grabado, la imprenta, la fotocopia o la clonación de archivos digitales. Asimismo, la noción de serialidad cobija la idea de serie, que refiere a un conjunto de obras que se engloban en una misma temática y mantienen una línea conceptual y estilística coherente.

Aunque las diferentes técnicas que componen el ámbito del grabado existen desde hace siglos (las primeras xilografías registradas datan de finales del siglo XIV), la serialidad como movimiento se asocia a menudo con el arte norteamericano posterior a la Segunda Guerra Mundial, y a cierto impulso por alejarse de la expresión personal para enfatizar las propiedades mecánicas y anónimas de la repetición. Artistas como Andy Warhol, por ejemplo, tomaron prestados los materiales, las técnicas y el imaginario de la producción fabril para dar forma a sus proyectos artísticos, utilizando los procesos de reproducción mecánica para crear obras que buscaban subvertir las fronteras entre la cultura de élite y los objetos de consumo cotidiano. En este sentido, la serialidad se convirtió pronto en una forma de desestabilizar el aura de las obras de arte, interrogando los consensos que las naturalizan como objetos inefables, originales y únicos, como singularidades irremplazables y difíciles de descifrar. Cuando hablamos de aura nos referimos a «un entretejido muy especial de espacio y tiempo: la aparición de una lejanía, por cercana que pueda estar» (Benjamin, 2003, pág. 47). Así, la serialidad implica una opción metodológica que disminuye, precisamente, esa sensación borrosa de lejanía. Recorta las distancias, el eco reverencial históricamente asociado al arte, y desplaza la producción de imágenes artísticas al ámbito más cercano de la producción cultural en general.

El artista On Kawara es quizás uno de los ejemplos más abrumadores de la práctica artística entendida como una serie continua, aunque sus obras no abrazaran inicialmente la opción de la reproductibilidad técnica. Su proyecto *Today* (1966-2014) consiste en una vastísima familia de trabajos donde se representa, únicamente, la fecha en que la pieza es ejecutada. La fecha es documentada en el idioma y las convenciones gramaticales del país en el que el artista se encuentra, y si no se termina el mismo día que se ha iniciado, es inmediatamente destruida. Con el correr de los años, este proyecto ha sido revisitado una y otra vez por otros artistas y su mecánica fundamental ha desencadenado versiones derivadas que incluyen el uso de nuevas tecnologías. El colectivo MTAA, por ejemplo, puso en marcha hace algunos años *on Kawara Update (v2)* (2007) extrapolando la metodología de *Today* al ámbito de la tecnología digital mediante una página web sin otro contenido que la fecha actualizada diariamente. La página web mantiene, por supuesto, la lógica del proyecto de Kawara y mantiene al pie de la letra sus decisiones tipográficas y estilísticas.

Yendo quizás más lejos en su afán de serializar el tiempo, el artista Roman Opalka dibujó hasta su muerte secuencias de números ascendentes. Cada una de sus obras contiene centenares de números ordenados uno tras otro, dibujados de manera yuxtapuesta y a escala diminuta. A partir de 1972, al dibujar el número un millón, comenzó a añadir un 1 % de blanco al fondo de cada soporte, con lo cual las imágenes van aclarándose y volviéndose más difusas con el transcurso de los años. Al momento de su muerte, utilizando prácticamente líneas blancas sobre fondo blanco, alcanzó el número 5.607.249.

Si la noción de serialidad se relaciona también con la destreza de las imágenes para multiplicarse y ser reproducidas, la aceleración tecnológica ha modificado, nuevamente, la morfología y la circulación colectiva de las imágenes. La ensayista y artista Hito Steyerl ha acuñado la noción de «imágenes pobres» para referirse a la más baja de las clases sociales entre las imágenes, una suerte de lumpen proletariado constituido por formatos como el JPG, AVI o GIF. Este estrato social de las imágenes, que frente a la alta definición y la realidad virtual representa el equivalente a las clases populares, se compone de elementos desenfocados que se pueden distribuir globalmente de manera instantánea, que tienen baja calidad y suelen ser clonados, rotos, recortados y deformados permanentemente. En esta economía de las imágenes, estas no sufren únicamente el extravío del aura sino un paulatino proceso de empobrecimiento, de despojo material a cambio de aceleración. Dice Steyerl:

«Aparte de la resolución se podría imaginar otra forma de valor definida por la velocidad, la intensidad y la difusión. Las imágenes pobres son pobres porque están muy comprimidas y viajan muy rápidamente. Pierden materia y ganan velocidad. Pero también expresan una condición de desmaterialización, que comparten no solo con el legado del arte conceptual sino, sobre todo, con los modos contemporáneos de producción semiótica. El giro semiótico del capitalismo juega en favor de la creación y diseminación de paquetes de datos comprimidos y flexibles que pueden ser integrados en siempre renovadas combinaciones y secuencias (...). Las imágenes pobres son por lo tanto imágenes populares, imágenes que pueden ser hechas por muchas personas. Expresan todas las contradicciones de la muchedumbre contemporánea: su oportunismo, narcisismo, deseo de autonomía y creación, su incapacidad para concentrarse o decidirse, su permanente capacidad de transgredir y su simultánea sumisión».

Steyerl (2014, págs. 43-44)



Francisco Goya (1797-1798). *Hasta la muerte*. De la serie «Los caprichos».
[Grabado]

Disponible en

<http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/goya/goya-en-la-calcografia-nacional/caprichos>

Consulta 22/07/2019



Detalle de la zona de la obra donde Opalka alcanzó el número 1.000.000. De la serie «*Opalka 1965/1 – ∞, Detail 993460–1017875*»

Disponible en <https://hyperallergic.com/153559/roman-opalkas-numerical-destiny/>

Consulta 02/07/2019

Referencias

Benjamin, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México DF: Itaca Ed.

Steyerl, Hito (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Ed.

Sujeto

La noción de sujeto abarca una constelación compleja de elementos asociados a la voluntad, la conciencia, la identidad, la originalidad y la posibilidad de expresión personal. Un sujeto es una entidad singularizada, con un punto de vista sobre la realidad que puede relacionarse con el resto de entidades que existen por fuera de ella. Las visiones contemporáneas sobre la noción de sujeto (expresadas en la obra de Michel Foucault, Judith Butler o Giorgio Agamben, por ejemplo) ponen en cuestión las concepciones esencialistas según las cuales cada persona posee una esencia identitaria individual e íntegra. Por el contrario, proponen una noción de sujeto «no natural», sino efecto de discursos y prácticas, siempre relacional, parcial y mutable.

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Sujeto

En el ámbito artístico la noción de sujeto nos acerca, indefectiblemente, a dos figuras históricamente muy debatidas: la figura del genio y la del autor. Hablamos de genio para referirnos a una formulación romántica hoy ampliamente cuestionada, utilizada para designar a varones caucásicos que mostraban aptitudes descolantes en algún ámbito intelectual o creativo. Suele asociarse a un imaginario según el cual los artistas no tienen ataduras sociales ni deudas con las generaciones previas y pueden poner en práctica formas de libertad personal absoluta. Aunque la noción en sí ha caído en desuso, la mitología que la envuelve se mantiene muchas veces vigente en las representaciones socialmente aceptadas. El prestigio asociado a la creación de obras de arte sigue acumulándose en torno a nombres propios, aun cuando la creatividad es siempre tributaria de redes en las cuales participan muchísimas personas que son luego olvidadas por la historia. Asumiendo que existiera, la autonomía artística se sostendría siempre sobre un tejido de dependencias mutuas. En este sentido, Kevin Kelly y Brian Eno han propuesto la noción de *escenio* para denominar situaciones colectivas que, siendo en sí mismas inteligentes, han propiciado durante la historia formas excepcionales de creatividad.

La figura del autor, por su parte, suele ser cíclicamente discutida por proyectos colectivos que buscan crear una identidad difusa, que no pueda ser capturada por el prisma de las biografías personales. El colectivo Guerrilla Girls, por ejemplo, viene operando exitosamente en el mundo del arte desde hace más de tres décadas de manera anónima, sin que haya trascendido nunca el nombre de sus integrantes. El colectivo Agustín Parejo School, activo durante los años ochenta en el Estado español, se sostuvo también en una nómina de artistas fluctuantes, sin rostro fijo, y donde la atribución de las ideas se diluía en un magma colectivo. En términos generales, la función de la autoría designa quién ejerce autoridad moral y económica sobre una idea, es decir, delimita los contornos de una idea para convertirla en un bien de intercambio. Criticando el rigor de estos contornos, el artista Ricardo Basbaum propuso la noción de *artista-etc.*, una figura cercana al entusiasmo del mundo *amateur*, capaz de disolver su actividad en oficios diversos. Basbaum imaginaba un tipo de agente con la capacidad de desestabilizar las coordenadas institucionales, mezclando los archivos en los que se almacena la memoria de las disciplinas, y de dispersar su fuerza de trabajo en una serie de circuitos económicos divergentes. Sus ideas se conectan con una tradición asociada al *Manifiesto antropófago* del poeta brasileño Oswald de Andrade, según el cual las ideas ajenas, especialmente las provenientes de los centros de poder, pueden ser canibalizadas y deglutidas para integrar un cuerpo propio.

Evidentemente, también las prácticas artísticas producidas bajo estándares habituales de autoría abordan y problematizan estas cuestiones. En *Creación política* (2010-2013) el artista Levi Orta se coloca en el lugar de aprendiz para realizar copias de dibujos y pinturas originalmente concebidas por Winston Churchill, Francisco Franco, Adolf Hitler o George W. Bush. El trabajo analiza no tanto las particularidades técnicas de estas obras como su instrumentalización política, al mismo tiempo que sondea la configuración íntima del gusto y la subjetividad de personajes históricos controvertidos y poderosos. En *Caricaturas invertidas* (2013) el artista Jorge Satorre explora la subjetividad con herramientas distintas, invitando a profesionales del humor gráfico a realizar una caricatura que incluya todos los elementos habituales de su trabajo en prensa, pero ahora tergiversados. Así, en vez de hacer una sátira inteligible y graciosa sobre un tema de actualidad política, se trataría de olvidar por completo al lector y su contexto, componiendo una imagen mental insondable que solo el autor sea capaz de entender (o que, incluso, él mismo no pueda descifrar).

El escritor y curador Valentín Roma señala en relación con esto: «la autoría es casi siempre una suerte de lugar al que somos empujados, un territorio carente de afueras y adentros, pues del mismo modo que declararse autor supone ostentar alguna mínima autoridad, a veces resulta imposible ausentarse de este espacio autoritario sin dejar ahí, en medio, cierta propiedad privada para que nos recuerden» (Gagliano, 2014).



Levi Orta (2013). *La firma*. [Dibujo]
Disponible en <http://ortalevi.blogspot.com/>
Consulta 04/06/2019



Jorge Satorre (2013). *Caricaturas invertidas*. [Dibujo]
Disponible en <http://jorgesatorre.info/es/projects/inverted-cartoons?m>
Consulta 04/06/2019

Referencias

Basbaum, Ricardo (2004). *Amo a los artistas-etc*. Madrid: Vendedores de humo Ed.

Disponible en http://tainaazeredo.com.br/traduccion/amo_los_artistas-etc.pdf
Consulta 04/06/2019

De Andrade, Oswald (1928). «Manifiesto Antropófago». *Revista de Antropofagia* (núm. 1). São Paulo. Disponible en <http://fama2.us.es/earq/pdf/manifiesto.pdf>
Consulta 04/06/2019

Gagliano, Antonio (2014). *El espíritu del siglo XX*. Barcelona: Álbum Ed.

Tiempo

Autor: Antonio Gagliano

Referentes artísticos

Tiempo

A diferencia de otros medios como la fotografía, caracterizados por plasmar de manera inmediata las imágenes, dibujar significa zambullirse en un proceso temporal. Más aún, existe un cordón umbilical que une la práctica del dibujo y nuestra comprensión antropológica del tiempo: las metáforas más ubicuas utilizadas para explicar los fenómenos temporales están asociadas, desde siempre, al trazado de una línea. Dan cuenta de esa relación nociones como flecha del tiempo, acuñada en 1927 por el astrónomo británico Arthur Eddington para señalar su condición irreversible y asimétrica, o el vastísimo uso de líneas de tiempo (y aquello que Eviatar Zerubavel llama mapas de tiempo), que desde hace siglos son las herramientas cognitivas predilectas para organizar los sucesos históricos. Aún hoy, separar nuestra comprensión del tiempo de sus metáforas dibujadas resulta enormemente difícil.

Del cruce histórico entre las líneas y el tiempo, resulta un antecedente ineludible el *Ehrenpforte* (1516) de Alberto Durero, un monumental grabado donde los sucesos históricos se encuentran dibujados sobre una fachada arquitectónica. O las piezas gráficas de Johannes Buno donde se sintetiza, por ejemplo, el cuarto milenio antes de Cristo en la figura de un dragón. O el impresionante *Templo del tiempo* (1846) de la educadora Emma Willard, una imagen tridimensional repleta de colores en la que los hitos históricos representan las columnas y las biografías personales, el techo. Recientemente, artistas como Marjolijn Dijkman han realizado propuestas que amplían las posibilidades de esta relación. En *Wondering through the future* (2007), Dijkman dibuja un *timeline* donde se incluyen diversas visiones sobre el futuro desarrolladas desde la ficción cinematográfica. La obra organiza estas películas no por su fecha de producción sino por el año en que hipotéticamente ocurren sus historias, revelando que solo aquellos filmes envueltos en el optimismo de los años sesenta se animaron a ir hacia delante y a imaginar mundos mejores.

Navegando por la historia del arte encontramos múltiples soluciones que incorporan el tiempo a las imágenes sin recurrir al uso de *timelines*. Las exploraciones estilísticas del futurismo y su mirada celebratoria de la aceleración tecnológica, por ejemplo, serán plasmadas en obras como *El ciclista* (1913) de Natalia Goncharova, donde los contornos del protagonista del cuadro son desdibujados y multiplicados, creando un efecto de velocidad borrosa, similar al que produce la superposición de *frames* en una animación o las líneas cinéticas utilizadas en los cómics para sugerir el movimiento. Décadas después, encontramos resonancias en el clásico vídeo de Douglas Gordon *24 hs Psycho* (1993), donde el artista se apropia de la escena de Hitchcock y la desacelera hasta los dos *frames* por segundo, transformando su visionado en una flemática experiencia de 24 horas de duración. O en los dibujos y pinturas de la artista Lola Lasurt, cuyos larguísimos rollos de tela pintada despliegan una hilera de *frames* congelados, seleccionados y extirpados cuidadosamente de documentos audiovisuales donde se registran eventos históricos olvidados.

El escarbado de objetos culturales provenientes del pasado es también una forma de trabajo habitual entre los artistas contemporáneos interesados por el funcionamiento del tiempo. El curador Martí Perán señala que «recordar el futuro significa distinguir del pasado las líneas de escape que hoy todavía apuntan hacia delante» (Perán, 2015). El teórico cultural Boris Groys argumenta que «vivimos en la contemporaneidad, pero en realidad no la conocemos. Nuestra contemporaneidad está globalizada, pero nosotros solo atisbamos una pequeña parte de ella» (Fernández Pan, 2015). Dibujos como *Anti-Antiutopian Wall* (2018)

o *Unreachable Peak* (2018) del artista Ignacio García Sánchez apuntan en esta dirección: anticipan el porvenir como una constelación de ruinas o fragmentos, ofreciendo visiones de un mundo extraño, aún sin descifrar.

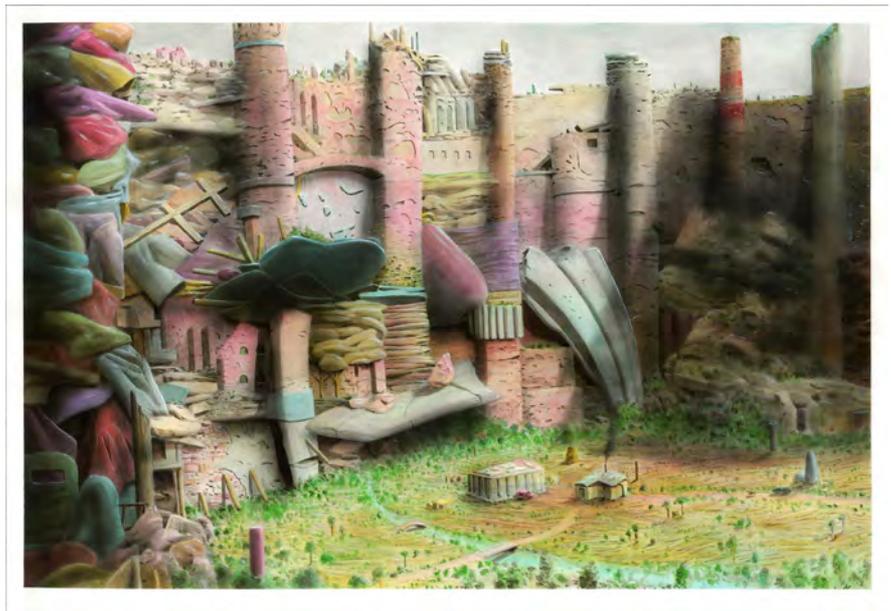


Natalia Goncharova (1913). *El ciclista*. [Pintura]

Disponible en

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Natalia_Goncharova,_1913,_The_Cyclist,_oil_on_canvas,_78_x_105_cm,_The_Russian_Museum,_St.Petersburg.jpg

Consulta 05/06/2019



Ignacio García Sánchez (2018). *Anti-Antiutopian Wall*. [Dibujo]

Disponible en http://www.ignaciogarcia.net/amaurot_worlds_fair/pg.html

Consulta 05/06/2019

Referencias

Fernández Pan, Sonia (2015). *A brief history of the future*. Barcelona: La capella Ed.

Disponible en <http://esnorquel.es/wp->

[content/uploads/2015/01/ABriefHistoryoftheFuture-CAST.pdf](#)

Consulta 05/06/2019

Hernández-Navarro, Miguel Ángel (2011). *Hacer visible el pasado: el artista como historiador (benjaminiano)*. *Sociedades en crisis: Europa y el concepto de estética*. Actas del Congreso Europeo de Estética, 2010. Madrid: Ministerio de Cultura y Universidad autónoma.

Disponible en <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=14194C>

Consulta 05/06/2019

Perán Martí (2014). *Futuros abandonados. Mañana ya era la cuestión*. Hoja de sala, Fabra i Coats. Barcelona.

Disponible en <http://ajuntament.barcelona.cat/centredart/es/content/futuros-abandonados-ma%C3%B1ana-ya-era-la-cuesti%C3%B3n>

Consulta 05/06/2019

Rosenberg, Daniel; Graffon, Anthony (2012). *Cartographies of time, a story of the timeline*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Vincent Van Gogh

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Composición

Objeto

Paisaje

Sujeto

Descripción

Vincent Van Gogh (Zundert, 1853 – Auvers, 1890) fue un pintor neerlandés clasificado como postimpresionista. Su pincelada libre y sus colores vivos no recibieron reconocimiento en vida, pero posteriormente lo convirtieron en referente de numerosos movimientos pictóricos y en prototipo del mito del artista genial.

Su particular manera de pintar es fruto de una intensa y prolífica experimentación a partir del dibujo, en la que se puede contemplar una evolución hasta llegar a su estilo tan reconocible. En este sentido, es importante destacar que, lejos de los mitos del artista loco y excéntrico, Van Gogh era perfectamente consciente de cómo dibujaba y pintaba, y que su estilo era un efecto buscado. En sus obras, la **composición** juega con los elementos gráficos del dibujo, tales como la línea, la mancha, el claroscuro o la trama. Con estos recursos consigue un dinamismo vibrante muy popular, fresco y espontáneo, que es capaz de atrapar al espectador.

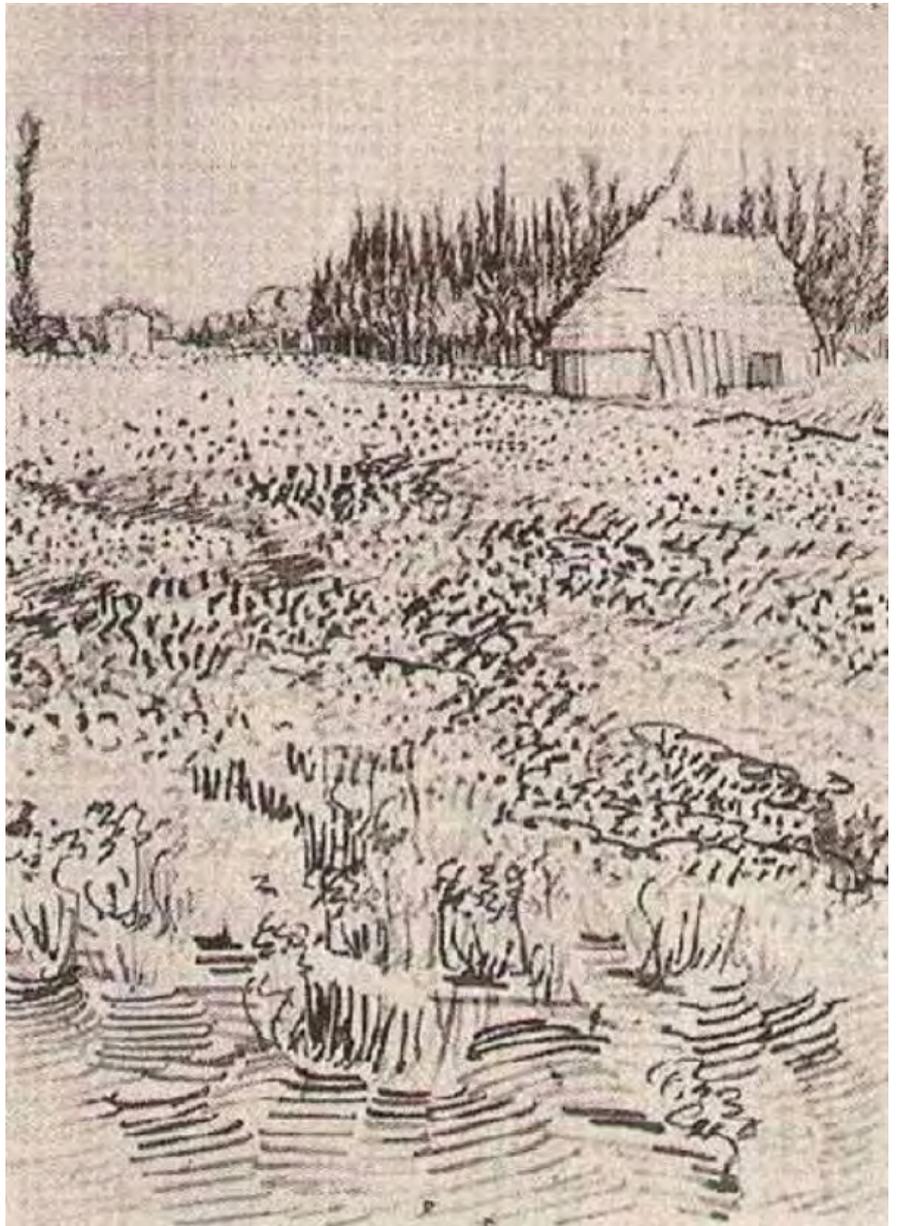
Entre sus escenas costumbristas y de gente del pueblo en acciones cotidianas, destacan los dibujos de **objetos** o de interiores, que están tratados del mismo modo que los paisajes y personas, de tal modo que adquieren una dimensión orgánica y vivaz. A través de unas formas que evitan la geometría, define el objeto con la misma delicadeza con la que define a las personas. De este modo, la expresividad de la obra se hace patente y la historia tras la escena queda sugerida.

El legado indiscutible de Van Gogh es el **paisaje**. La pincelada, o en el caso de los dibujos el trazo, es la huella múltiple que deja para conseguir un movimiento que recorre toda la composición. Esta energía vibrante e irreal que expande por cielos, campos, terrenos y árboles da un componente **subjetivo** y psicológico a la vista, un aspecto emocional y emocionante que lo distingue y llama la atención del espectador.



Vincent Van Gogh (1888). *Landscape with Olive Tree and Mountains in the Background*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/landscape-with-olive-tree-and-mountains-in-the-background-1888>



Vincent Van Gogh (1888). *Landscape with Hut in the Camargue*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/landscape-with-hut-in-the-camargue-1888>



Vincent Van Gogh (1886). *Windmills at Montmartre*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/windmills-at-montmartre-1886>



Vincent Van Gogh (1887). *A Pair of Shoes*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/a-pair-of-shoes-1887-1>



Vincent Van Gogh (1885). *Plate with Cutlery and a Kettle*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/plate-with-cutlery-and-a-kettle-1885>



Vincent Van Gogh (1888). *Fishing boats on the Beach at Les Saintes-Maries-de-la-Mer*.

Fuente: <https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/fishing-boats-on-the-beach-at-les-saintes-maries-de-la-mer-1888-1>

Enlaces relacionados

<https://historia-arte.com/artistas/vincent-van-gogh>

https://www.todocadros.es/searchanise/result?q=Vincent%20Van%20Gogh&page=1&rb_categories=Van%20Gogh

<https://www.wikiart.org/en/vincent-van-gogh>

<https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry>

https://www.youtube.com/watch?v=G2Jy1yiPy_M

William Kentridge

Descripción

«Para mí todo parte del dibujo. Yo definiría el dibujo como un esbozo visual del pensamiento.»

William Kentridge

William Kentridge (Johannesburgo, 1955) es un artista visual sudafricano que trabaja con múltiples disciplinas como el dibujo, el grabado, la animación o el teatro. Su obra, muy expresiva, tiene una vertiente comprometida y política, además de una vocación metafórica y poética.

Uno de los puntos de conexión entre todos los soportes de su obra es la contundente forma de **expresión** que tienen sus dibujos en todos los formatos. Parte generalmente del blanco y negro para construir las escenas y los personajes. En algunos casos, sus dibujos son siluetas negras insinuadas como sombras chinas, pero con trazos gestuales y gruesos. En otros, la línea blanca insinúa la figura en el negro irregular del papel. Su versatilidad técnica denota una calidad artística formidable, pero sus obras nunca están demasiado acabadas ni detalladas, siempre parcialmente incompletas, insinuantes y sutiles. Los formatos de su obra van desde el papel a la proyección lumínica, pasando por el audiovisual. Su técnica incluye la tinta, el *collage* y el carboncillo, la luz o la animación sobre páginas de libros. Kentridge pone toda esta obra multidisciplinar al servicio de la expresión de las emociones y del sufrimiento, para insinuar sensaciones y vivencias en temas que van de lo histórico y concreto a lo más sugerente y universalizable.

Entre los elementos políticos, oníricos y poéticos que podemos encontrar como temática de su obra, el **tiempo** es un tema clave en varios sentidos. De manera evidente, sus obras teatrales y animaciones utilizan el tiempo como soporte en el que se desarrollan. Más allá de esto, utiliza el tiempo narrativo para hablar de varios momentos históricos, como el mundo colonial y políticamente convulso del *apartheid*. En otros casos, el concepto de tiempo en sí es el tema principal de la obra, como ocurre con *La negativa del tiempo* (*The refusal of time*), donde, a través de la fragmentación, el ritmo, la velocidad y el silencio de proyecciones y maquinarias intemporales, nos habla de la entropía constante. En cierto modo, estos elementos están presentes también en su obra gráfica y visual: los movimientos constantes como las agujas de un reloj, incansables e imposibles de parar, la expansión y la contracción y el movimiento pendular. De hecho, Kentridge dice que la función de un artista es recoger, reorganizar y enviar al mundo los fragmentos que recibimos del mismo. Y en cierto modo, esto es lo que hace con sus dibujos. Siempre hay una cierta dinámica, un cierto movimiento, que se transmite con una serie, una repetición o una sensación de superposición de imágenes o posturas, marcando un recorrido previo. Parece que su obra esté explicando algo que pasa antes o después de la escena, más allá del dibujo que se nos muestra.

Autor: Pau Farell

Referentes artísticos

Expresión

Tiempo

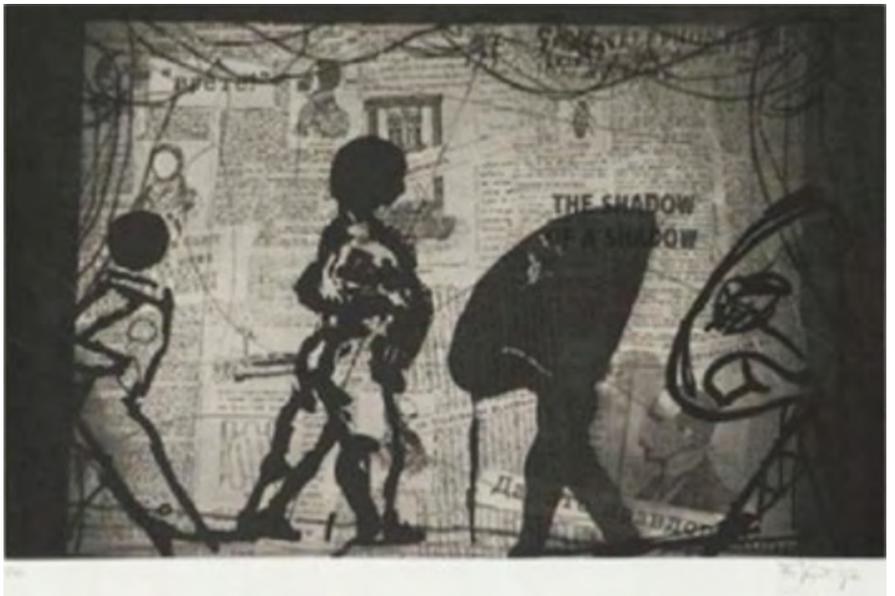


William Kentridge (2012). *The Refusal of Time*.

Fuente: <https://artsandculture.google.com/asset/the-refusal-of-time-2012/8gFW1noTOobk8A?hl=en>



William Kentridge (2000). *Walking Man Turning Into A Tree*.
Fuente: http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/walking-man-turning-into-a-tree-a-JIYQVF4Va59W9C-i_PJUA2



William Kentridge (2011). *The Nose*.

Fuente: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/the-nose-a-VCiMUA-2MUSov9ntAPou6w2>



William Kentridge (1996). *Victoria Falls*, From *The Colonial Landscape Series*.

Fuente: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/victoria-falls-from-the-colonial-landscape-series-a-HsSHKTtYOT2LDua0o3RJ4w2>



William Kentridge (2009). *Bicycle Kick*.

Fuente: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/bicycle-kick-KCplVIIIDUyymRx97ia68IQ2>



William Kentridge (2016). *Abdication of Celestine V (II)*.

Fuente: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/abdication-of-celestine-v-ii-a-ru3NmgS6K9LReU6R4I0tVA2>



William Kentridge (2016). *Soft Dictionary (VÍdeo)*.

Fuente: <http://www.museoreinasofia.es/actividades/william-kentridge-basta-sobra>

Enlaces relacionados

https://es.wikipedia.org/wiki/William_Kentridge

<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/william-kentridge>

https://elpais.com/elpais/2017/12/26/eps/1514287197_612651.html

<https://www.youtube.com/watch?v=m1oK5LMJ3zY>

<http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/>

<https://www.macba.cat/ca/expo-william-kentridge>

<http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/>

<http://www.elmundo.es/cultura/2017/05/04/590af8d022601d05778b45a7.html>

https://www.artsy.net/artist/william-kentridge?page=1&sort=-partner_updated_at

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-william-kentridge/4268603/>

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/963>

<http://www.lavanguardia.com/cultura/20170504/422276474562/el-polifacetico-creador-william-kentridge-premio-princesa-de-las-artes-2017.html>

<https://www.bloomberg.com/news/videos/2016-11-29/william-kentridge-on-brilliant-ideas>

<http://www.elcultural.com/noticias/arte/William-Kentridge-El-uso-del-arte-como-instrumento-politico-depende-del-temperamento-del-artista/11357>

<https://www.youtube.com/watch?v=nxGrazdI9WY&list=RDnxGrazdI9WY&t=45>

<https://vimeo.com/212907506>