UNIVERSITAT DE BARCELONA

Nuevos materiales y proyectos en la pintura de la era digital

Julio César Ortega Solano

ADVERTIMENT. La consulta d'aquesta tesi queda condicionada a l'acceptació de les següents condicions d'ús: La difusió d'aquesta tesi per mitjà del servei TDX (**www.tdx.cat**) i a través del Dipòsit Digital de la UB (**diposit.ub.edu**) ha estat autoritzada pels titulars dels drets de propietat intel·lectual únicament per a usos privats emmarcats en activitats d'investigació i docència. No s'autoritza la seva reproducció amb finalitats de lucre ni la seva difusió i posada a disposició des d'un lloc aliè al servei TDX ni al Dipòsit Digital de la UB. No s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX o al Dipòsit Digital de la UB (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant al resum de presentació de la tesi com als seus continguts. En la utilització o cita de parts de la tesi és obligat indicar el nom de la persona autora.

ADVERTENCIA. La consulta de esta tesis queda condicionada a la aceptación de las siguientes condiciones de uso: La difusión de esta tesis por medio del servicio TDR (**www.tdx.cat**) y a través del Repositorio Digital de la UB (**diposit.ub.edu**) ha sido autorizada por los titulares de los derechos de propiedad intelectual únicamente para usos privados enmarcados en actividades de investigación y docencia. No se autoriza su reproducción con finalidades de lucro ni su difusión y puesta a disposición desde un sitio ajeno al servicio TDR o al Repositorio Digital de la UB. No se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR o al Repositorio Digital de la UB (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al resumen de presentación de la tesis como a sus contenidos. En la utilización o cita de partes de la tesis es obligado indicar el nombre de la persona autora.

WARNING. On having consulted this thesis you're accepting the following use conditions: Spreading this thesis by the TDX (**www.tdx.cat**) service and by the UB Digital Repository (**diposit.ub.edu**) has been authorized by the titular of the intellectual property rights only for private uses placed in investigation and teaching activities. Reproduction with lucrative aims is not authorized nor its spreading and availability from a site foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository. Introducing its content in a window or frame foreign to the TDX service or to the UB Digital Repository is not authorized (framing). Those rights affect to the presentation summary of the thesis as well as to its contents. In the using or citation of parts of the thesis it's obliged to indicate the name of the author.



UNIVERSITAT DE BARCELONA

Programa de doctorado La Realitat Assetjada: Concepte, Procés I Experimentació Artística

Facultad de Bellas Artes
Universitat de Barcelona
2019

NUEVOS MATERIALES Y PROYECTOS EN LA PINTURA DE LA ERA DIGITAL

TESIS DOCTORAL

Presentada por **Julio César Ortega Solano**
Dirigida por **Dra. María Carmen Porta Salvia**
Tutorizada por **Dr. Miguel Ángel Planas Rosselló**

A mi familia, a mi mujer Elisabet y a mi hijo Armand
por mi ausencia en las tardes de cine.
A mi papá Manuel y a mi mamá Concha…

Agradecimientos

Este trabajo de tesis realizado en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona es un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente, participaron distintas personas opinando, corrigiendo, teniendo paciencia, dando ánimo, acompañando en los momentos de crisis y en los momentos de felicidad. Este trabajo me ha permitido aprovechar la competencia y la experiencia de personas que deseo agradecer en este apartado.

En primer lugar a mis directores de Tesis, Dr. Adolf Genovart Herráiz, mi agradecimiento por creer en mí, por su apoyo incondicional, por su paciencia y por las largas horas de conversación. A la Dra. Maria Carmen Porta Salvia, por aceptar continuar este proyecto, por su incondicional dedicación y ánimos para que llegara a buen puerto.

Al Prof. Rafael Vicente Taure, por creer en mí, por su apoyo, por poner la luz al lado de las sombras, por su dedicación en este proyecto, por las largas horas que hemos compartido en Canet o en Barcelona.

Al Prof. Tomas Vicente Taure, por ser crítico, por su apoyo y corrección, por estar siempre ahí cuando lo he necesitado.

Al Prof. Rafael Romero Pineda, siempre creyendo en mí e incondicionalmente a mi lado, su apoyo ha estado guía permanente…

"La remembranza crítica restituye ciertos elementos del pasado al presente: sigue manteniendo como hechos pasados, pero siempre establece una relación que los vincula al presente. Nuestras acciones como seres humanos debería constituir una práctica constante de cerrar y abrir relaciones capaces de transformar cualquier remembranza histórica en algo más que una simple tradición muerta."

Anna María Guasch

"LOS MANIFIESTOS DEL ARTE posmoderno.
Textos de exposiciones, 1980-1995".

NUEVOS MATERIALES Y PROYECTOS EN LA PINTURA DE LA ERA DIGITAL



ÍNDICE

CAPÍTULO I. **INTRODUCCIÓN**

1 DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETIVOS 21

1.2 LA PINTURA HOY COMO TERRITORIO EXPANDIDO 25

1.2.1 JUSTIFICACIÓN DEL CONCEPTO DE PINTURA EXPANDIDA 27
1.2.2 DEFINICIÓN Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA PINTURA EXPANDIDA. 30
1.2.3 A PROPÓSITO DE LA PINTURA EXPANDIDA 36

1.3 DEBATE ENTRE FIGURACIÓN Y ABSTRACIÓN 45

1.3.1 LA BÚSQUEDA DEL "TEMA" Y SUS REFERENTES ARTÍSTICOS 52
1.3.2 EL PROBLEMA DEL TEMA PICTÓRICO 56

1.4 UNA NUEVA MATERIA PARA UNA NUEVA PINTURA DEL SIGLO XXI 58

1.4.1 NUEVOS MATERIALES Y PROYECTOS EN LA PINTURA DE LA ERA DIGITAL 65
1.4.2 EL OBJETO PLÁSTICO Y LA PINTURA ACRÍLICA: APORTES DECISIVOS PARA LA PINTURA MATÉRICA ACTUAL 66

1.4.3 NUEVOS MATERIALES PARA UNAS NUEVAS "PINTURAS PLÁSMICAS" 70

1.5 EL ANTES Y EL DESPUÉS DEL FIN DEL ARTE VANGUARDISTA DEL SIGLO XX 71

1.5.1 MARCO REFERENCIAL SOCIAL: PIXEL VS FRACTAL 72

1.6 EL MATERIAL PICTÓRICO SÍNTOMA Y SÍMBOLO DE LA SOCIEDAD Y SU TIEMPO 85

1.6.1 EL MATERIAL PLÁSTICO COMO MATERIA EN CONSTANTE EVOLUCIÓN Y DESARROLLO 86

1.6.2 EL CRISOL DEL ARTE, EL PLÁSTICO COMO MATERIAL PICTÓRICO 89

CAPÍTULO II. **METODOLOGIA**

2 ANALISIS DE TRABAJO Y METODOLOGIA 95

2.1 LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN, MATERIA, TECNOLOGÍA Y PINTURA. 97
2.2 ANALISIS DE TRABAJO: A PARTIR DE LA SITUACIÓN DE LA PINTURA DE LOS AÑOS 80. 100

2.3 ANÁLISIS FORMAL Y CUESTIONES DEL LENGUAJE ARTÍSTICO EN EL DESARRO LLO DE LA OBRA DE PINTORES DE REFERENCIA, A PARTIR

DE LOS DE LOS AÑOS 90.....101

2.4 METODOLOGÍA ESPECÍFICA VINCULADA A LOS PROCESOS PICTÓRICOS EN LA DENOMINADA "PINTURA EXPANDIDA". 102

2.4.1 FABIÁN MARCACCIO, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESOSDE CREACIÓN.....103
2.4.2 PETER HALLEY, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN.....104
2.4.3 MATTHEW RICHIE, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN.....105
2.4.4 LEONARDO DREW, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESO DE CREACIÓN, MEMORIA Y MATERIA 106
2.4.5 PLURALIDAD DE SOPORTES, NUEVA DIMENSIONALIDAD. SISTEMAS MODULA RES: HALLEY, SCULLY.....108

CAPÍTULO III. **CONTEXTO HISTÓRICO /** SIGMAR POLKE

3 INTRODUCCIÓN. CONTEXTO HISTÓRICO: SIGMAR POLKE EL ALQUIMISTA DE LA MATERIA: LA TRAMA UN ACERCAMIENTO AL ENTORNO DIGITAL.....115

3.1 LA MATERIA Y EL MATERIAL COMO REFERENTE EN LA OBRA DE POLKE, EN SU ENTORNO SOCIAL, POLÍTICO, ECONÓMICO Y EN SU PRÁCTICA ARTISTICA.....118
3.2 LA OBRA DE POLKE SE DESPRENDE DEL SOPORTE 118
3.3 SIGMAR POLKE "EL ALQUIMISTA" ESTILOS DE VIDA Y TÉCNICA.....122
3.4 SIGMAR POLKE MARCANDO UNA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TRABAJO ENTRE LA PINTURA MATÉRICA DEL SIGLO XX Y LA PINTURA EXPANDIDADEL SIGLO XXI.....123
3.5 LA DIVERSIDAD DEL MATERIAL PICTÓRICO EN LA OBRA DE SIGMAR POLKE.....123
3.6 ALQUIMIA EN LA PINTURA 124

CAPÍTULO IV. **CONTEXTO HISTÓRICO /** MATERIA, GESTO Y SIGNO / **MATERIAL ARCAICO**

4 LA MATERIA COMO FENOMENO EN LA PINTURA DESPUÉS DE LA BOMBA ATÓMICA: UN ARCAÍSMO MATÉRICO 133

4.1 INFORMALISMO Y SU EQUIVALENCIA CON EL EXPRESIONISMO ABSTRACTOAMERICANO: MATERIA, GESTO Y SIGNO.....138
4.2 A MODO DE RESUMEN: MATERIA, GESTO Y SIGNO 155

CAPÍTULO V. **MATERIAL TECNOLÓGICO / PLÁSTICOS Y RESINAS SINTÉTICAS**

5 PLÁSTICOS Y RESINAS SINTÉTICAS ANTECEDENTES PICTÓRICOS EN LA PINTURA MATÉRICA DEL S. XXI 161

5.1 LOS AÑOS 80 Y 90 NORMALIZACIÓN ARTISTICA DEL PLASTICO 166

CAPÍTULO VI. **ANÁLISIS DE AUTOR**

6 I. FABIÁN MARCACCIO.....179

6.1 ANÁLISIS DE OBRAS DE AUTOR: REPRESENTACIÓN FORMAL, CONTEXTOS MEDIÀTICOS Y VISUALES 179
6.2 FABIÁN MARCACCIO ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO 180
6.3 EL PROYECTO PICTÓRICO Y LA CONCEPTUALIZACIÓN EN LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO. MATERIALES E HIBRIDACIONES 182
6.4 ANÁLISIS DE LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO, TEMÁTICAS Y ELEMENTOS EXPRESIVOS DE LA ERA DIGITAL 184
6.5 OBRAS MÁS REPRESENTATIVAS DE FABIÁN MARCACCIO.....187

6.5.1 "*PAINTANT STORIES*" (2014) CASA DAROS, RIO DE JANEIRO 187

6.5.1.1 ELACIÓN DE LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO RESPECTO DE PETER HALLEY, MATTHEW RITCHIE Y LEONARDO DREW 199

6.5.2 "*THE PREDATOR*" (2001) 202

6.5.2.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL DEL PROYECTO "*THE PREDATOR*" (2001) 202
6.5.2.2 CONFIGURACIÓN TÉCNICA EN "*THE PREDATOR*" (2001) 206
6.5.2.3 PROYECTO "*THE PREDATOR*" (2001): PROCESO DE TRABAJ O 206
6.5.2.3 "*THE PREDATOR*" (2001). REFLEXIONES 217
6.5.2.5 LA OBRA "*THE PREDATOR*", EL PASO DE LO DIGITAL A LO ANALOGICO 219

6.5.3 "*MULTIPLE-SITE PAINTANTS*" (2001/2002) 221

6.5.3.1 EL MATERIAL UTILIZADO EN "*MULTIPLE-SITE PAINTANTS*" (2001/2002) 227
6.5.3.2 EL SISTEMA VACUUM-FORMED PLASTIC "*MULTIPLE-SITE PAINTANTS*" (2001/2002) 229
6.5.3.3 OTROS "*PAINTANT STORIES*" 232
6.5.3.4 CONCLUSIONES SOBRE LA OBRA "*PAINTANTS STORIES*" 243

6.5.4 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1: (Tridimensional Environmental Paintant # 1). (Nuevas actividades pictóricas pintadas en 3D) 244

6.5.4.1 LA FUNCIÓN DEL "PLASTEMA" EN LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO 246
6.5.4.2 PROCESOS DE TRABAJO EN LA OBRA "PLASTEMAS"

3DEP1 PARTE 1. 250
6.5.4.3 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 2. PROCESOS DE TRABAJO. 253
6.5.4.4 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 3. PROCESOS DE TRABAJO. 257
6.5.4.5 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 4. PROCESOS DE IMPRESIÓN 3D CON FILAMENTO RÍGIDO ARMADILLO DE NINJATEK Y FILAMENTO NINJAFLEX CHEETAH FLEXIBLE 270
6.5.4.6 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 5. UNA IMPRESORA 3D PARA SILICONAS EN FRÍO. 277

6.5.5 LA CUERDA COMO SOPORTE: OBRA SOBRE BASTIDOR, PROCESOS DE TRABAJO) 281

6.5.5.1 LA OBRA SOBRE BASTIDOR. 285
6.5.5.2 EL TEJIDO IMPRESO DIGITALMENTE EN 3D, UN PASO MÁS EN LA OBRA SOBRE BASTIDOR. 294
6.5.5.3 A MODO DE RESUMEN SOBRE EL TRABAJO Y OBRA DE FABIÁN MARCACCIO. 300
6.5.5.4 ENTREVISTAS Y ESCRITOS DE AUTOR 303
6.5.5.5 VOCABULARIO: NUEVAS APORTACIONES DE AUTOR EN LA PRÁCTICA PICTÓRICA 306
6.5.5.6 ÚLTIMOS AVANCES EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO 307

CAPÍTULO VII. **ANÁLISIS DE AUTOR**

7 II. PETER HALLEY 315

7.1 PETER HALLEY, ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO 316
7.2 EL PROYECTO PICTÓRICO Y CONCEPTUALIZACIÓN EN LA OBRA DE PETER HALLEY, LA GEOMETRÍA UNA CUESTIÓN SOCIAL 318
7.3 EL REFERENTE PICTORICO EN LA OBRA DE PETER HALLEY 320
7.4 LA COMPOSICIÓN EN LA OBRA DE HALLEY 324
7.5 UN RECORRIDO VISUAL GEOMETRICO A TRAVES DEL PROYECTO EN LA OBRA EN DE PETER HALLEY 325
7.6 ENTORNO DE LO REAL, LA CRISIS DE LA GEOMETRÍA COMO CRISIS DE MODELOS Y SIGNIFICADOS 333
7.7 LA OBRA DE PETER HALLEY SE EXPANDE 334
7.8 LA PINTURA DE PETER HALLEY, PARADIGMA DEL USO DE NUEVAS MATERIAS Y TECNOLOGÍAS EN LA PINTURA DE LOS AÑOS 80. 338

7.8.1 OBRAS 338
7.8.2 INSTALACIONES Y COLABORACIONES 346

7.9 EL TEMA EN LA OBRA DE PETER HALLEY 354

7.9.1 APUNTES SOBRE LA GEOMETRÍA 355

7.10 LA COMPLEJIDAD Y LA PINTURA EXPANDIDA: ANÁLISIS DE LAS TECNOLOGÍAS Y TÉCNICAS DE TRABAJO, METODOLOGÍAS 358
7.11 EL PROYECTO Y LO SERIADO EN LA OBRA DE PETER HALLEY 361
7.12 CONCLUSIONES SOBRE EL TRABAJO Y OBRA DE PETER HALLEY 370

7.12.1 EXPOSICIONES RECIENTES: ÚLTIMAS APORTACIONES COMPOSITIVAS EN LA OBRA DE PETER HALLEY 373

CAPÍTULO VIII. **ANÁLISIS DE AUTOR**

8 III. MATTHEW RITCHIE 381

8.1 ANÁLISIS DE OBRAS DE AUTOR: REPRESENTACIÓN FORMAL, CONTEXTOS MEDIÀTICOS Y VISUALES 381
8.2 MATTHEW RITCHIE ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO 382
8.3 LA OBRA DE MATTHEW RITCHIE A NIVEL CONCEPTUAL 384
8.4 PROCESOS DE TRABAJO EN LA OBRA DE MATTHEW RITCHIE 385
8.5 EL PROYECTO ARTÍSTICO Y MULTIDISCIPLINAR DE MATTHEW RITCHIE 387

8.5.1 PROYECTO I. "PROPOSITION PLAYER" (2003) 389
8.5.2 PROYECTO II. "UNIVERSAL CELL" (2004) 405

8.6 EL PROCESO INSTALATIVO DE MATHEW RITCHIE: UNA PRÁCTICAPICTORICA EXPANSIVA 417

8.6.1 "AFTER THE FATHER COSTUME" (2003) 417
8.6.2 "*LINE SHOT*" (2009) 418
8.6.3 PROYECTO III. "THE MORNING LINE" (2008) 421

8.6.3.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL DEL PROYECTO "THE MORNING LINE" (2008) 421
8.6.3.2 ESTRUCTURA, MATERIALES Y COLABORACIONES EN "THE MORNING LINE" (2008) 422
8.6.3.3 EL ARQUITECTO BENJAMÍN ARANDA Y EL PROYECTO "THE MORNING LINE" (2008) 423
8.6.3.4 ESTRUCTURA Y MATERIALES EN "THE MORNING LINE" (2008) 429
8.6.3.5 METODOLOGIA DE TRABAJO EN "THE MORNING LINE" (2008) 431
8.6.3.6 EL MATERIAL EN "THE MORNING LINE" (2008) 437

8.6.4 OBRA SOBRE BASTIDOR 440

8.6.5 CONCLUSIONES SOBRE EL TRABAJO Y OBRA DE MATTHEW RITCHIE 443

CAPÍTULO IX. **ANÁLISIS DE AUTOR**

9 IV. LEONARDO DREW.....449

9.1 ANÁLISIS DE OBRAS DE AUTOR: REPRESENTACIÓN FORMAL, CONTEXTOS MEDIÀTICOS Y VISUALES.....449
9.2 LEONARDO DREW ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO.....450
9.3 LA MEMORIA DE LA MATERIA EN LA OBRA DE LEONARDO DREW.....453
9.4 CONCEPTO Y DESARROLLO EN LA OBRA DE LEONARDO DREW.....454
9.5 METODOLOGIA DE TRABAJO Y RECOPILACIÓN DEL MATERIAL: DEL CAOS AL ORDEN.....460
9.6 ANALISIS DE LAS TÉCNICAS Y PROCESODE TRABAJO.....464
9.7 DE LA OBRA "NÚMERO 8", AL GRABADO EN VOLUMEN.....466

9.7.1 PROCESO Y EXPERIMENTACIÓN TÉCNICA EN EL GRABADO DE LEONARDO DREW.....468
9.7.2 EMPLEO DE MOLDES DE SILICONA EN EL PROCESO DE GRABADO.....472

9.8 CONCLUSIONES: LA PRESENCIA DE LA CUADRÍCULA (GRID) EN LA OBRA DE LEONARDO DREW.....476

CAPÍTULO X. **CONCEPTO DE "PINTURA EXPANDIDA" ETIMOLOGIA. ROSALIND KRAUSS**

10 ROSALIND KRAUSS, DE *"LA ESCULTURA EN EL CAMPO EXPANDIDO"* A LA*"PINTURA EXPANDIDA"*.....495

CONCLUSIONES.....503

BIBLIOGRAFÍA.....517

CAPÍTULO **I.**

INTRODUCCIÓN

1. DESCRIPCIÓN DE LOS OBJETIVOS

Esta tesis doctoral se presenta como un trabajo de recopilación, interpretación y análisis de la relación entre pintura contemporánea, materiales vinculados y tecnología digital en el marco de la denominada "pintura expandida". Un término que se acuñó tras la publicación a principios de los 80 de un destacado artículo del crítico Rosalind Krauss titulado "*La escultura en el campo expandido*".

Diversos autores, no necesariamente interconectados, apuntaban coherentemente hacia un horizonte expandido de la pintura. Son autores con obras claramente diferenciadas. No se trata de una escuela o corriente al uso sino de una coincidencia, una concordancia conceptual y filosófica. Estos autores han seguido en activo y, por tanto, evolucionando. Así pues el presente estudio enlaza más de 30 años de trabajo y experimentación en torno a, la que consideramos muy relevante en el arte contemporáneo, pintura expandida.

Esta tesis se propone estudiar la pintura expandida como idea aglutinadora de unas prácticas de innovación artística desde la transversalidad y la heterogeneidad de materiales, los vínculos con la tecnología digital, su presentación expositiva y, en definitiva, de sus efectos e interpretaciones estéticas, como reflejo o metáfora de la actual sociedad global intercomunicada a través de las redes sociales.

Para llevar a cabo nuestro objetivo, se prevé profundizar en la práctica pictórica de: Fabián Marcaccio, Peter Halley, Matthew Ritchie y Leonardo Drew, artistas cuyo trabajo se nos presenta riguroso y comprometido con diferentes cuestiones pertenecientes al ámbito de lo que podemos considerar como público. Estos trabajos y obras parten de problemáticas diferentes y tienen múltiples formas de representación y significación, pero en algunos casos se evidencia un nexo de unión, una especie de conexión cercana a la consideración y análisis, muchas veces crítico, del funcionamiento de las redes informáticas.

Nuestro estudio avanza en el análisis de la intervención de la tecnología digital como metáfora social y medio que propicia un territorio de aproximación entre diferentes obras, aunque se diferencien evidentemente en cuanto a los sistemas de trabajo, elección de tecnologías y contenidos conceptuales. Es esta apreciación, entre otras, la que justifica el estudio analítico y transversal de esta tesis doctoral.

La pintura y sus componentes materiales, entendidos aquí en un sentido amplio, serán un motivo fundamental de estudio, así como la comprensión de su utilización por el pintor en tanto material-signo, o significante material; una materia llena de significación por sus propias cualidades y propiedades, entendidas, también, en un cierto devenir histórico. Esta pintura se desarrolla y evoluciona en múltiples configuraciones que se "expanden" material y conceptualmente.

Los artistas que nos ocupan optan, en ocasiones, por utilizar aquello que en otro tiempo hubiera sido reproducido. Cabe resaltar, pues, que han adoptado la libertad de utilizar el propio objeto como materia o material en la obra, así como también destaca la introducción de material industrial en su proceso de trabajo. Esta tesis, el estudio y análisis de las obras relevantes de los artistas centrales de este trabajo de investigación, podríamos decir de manera resumida que se desarrolla, básicamente, a partir de tres puntos de vista. El primero, desde la búsqueda de una idea o argumento temático, a partir del marco teórico/conceptual e histórico, en el que el artista desarrolla su trabajo, en connivencia con las nuevas tecnologías informáticas y su influencia social. Un segundo punto de vista, a través de la composición, de la relación interna de elementos de las obras desde una visión de la estructura formal. Y el tercer punto de vista, que podríamos denominar tecnológico, el lugar donde el artista conecta sus ideas y procesos artísticos, a través del referente tecnológico, utilizando nuevas materias y materiales, en un proceso abierto de investigación y manipulación, combinando nuevas técnicas y tecnologías para la realización de la obra. De esta manera, el artista crea a su vez una nueva vía de interpretación, un discurso diferenciado, configurado a través de los nuevos códigos de representación del campo expandido de la pintura. Se trata, pues, de una evolución natural, dentro del desarrollo de lo que hemos conocido en

anteriores décadas, y principalmente en los años 50 del siglo XX, como pintura matérica, En este desarrollo actual, el referente tecnológico abre paso a la utilización de nuevos materiales en la pintura. Ésta se "expande", haciéndose extensa como la propia realidad virtual, conquistando y aglutinando nuevas técnicas, y también incorporando y aglutinando diferentes disciplinas artísticas como el video, la fotografía o la impresión digital.

Se trata, por tanto, de ampliar y hacer plural la configuración de las obras pictóricas, de las imágenes dentro de la pintura, utilizando con frecuencia herramientas de diseño digital (tecnología de la imagen) incorporando la imagen inmaterial digital al proceso y la realización material de la obra.

Las obras de los cuatro artistas relevantes que analizamos con mayor extensión, se caracterizan entre otras cuestiones, por el uso de imágenes manipuladas en un proyecto inicial que les sirve para configurar una nueva visión pictórica. También, la experimentación material es importante para estimular los aspectos perceptivos, a menudo novedosos, desde las nuevas maneras de entender lo visual. Encontramos estas cuestiones desarrolladas en la obra de Fabián Marcaccio o Leonardo Drew y también, de manera más racionalista, en los trabajos de Peter Halley o Matthew Ritchie.

Todas las obras de los artistas referidos parten de recursos formales y conceptuales articulados desde diferentes perspectivas. Así, encontramos trabajos realizados a partir del rastro tecnológico, a través de la representación y de la simulación de programas informáticos, o del "realismo" que el material plástico aporta a la superficie de la obra. Adentrándonos en la cuestión, podemos observar el uso de materiales orgánicos como fisiología del referente humano en las obras de Drew, sistemas de comunicación (la red, la energía) en la obra de Halley, la construcción modular en la obra de Ritchie, o elementos de reproducción y réplica en la obra de Marcaccio.

Para poder desarrollar este estudio se nos hace necesario revisar ciertos referentes históricos vinculados al material, al uso de la materia, aunque sea muy someramente. Debemos contextualizar y analizar en grandes trazos aspectos básicos en el camino de la experimentación, desarrollado por algunas vanguardias de la segunda mitad del siglo XX, como el informalismo europeo y el minimalismo americano, en la objetiva consideración de antecedentes

básicos de experimentación, ya que numerosos autores como por ejemplo Antoni Tàpies o Jackson Pollock concibieron y realizaron sus obras cuestionando, por ejemplo, el límite físico del soporte material de la pintura.

El eje central de esta tesis y su desarrollo se articula sobre el trabajo de explorar, analizar y descifrar estas nuevas tecnologías, en su relación con los componentes materiales o físicos de la pintura en el contexto de finales del siglo XX y principios del XXI. Se trata de un estudio abierto, en un territorio amplio de procesos artísticos contemporáneos, cercanos a la complejidad de la sociedad actual, y también, al territorio de la metáfora y la crítica, que trabaja y vincula socialmente la obra de estos artistas. Este estudio irá acompañado de todo aquel material documental fotográfico que muestra y refleja las técnicas y las tecnologías empleadas por estos cuatro artistas, objetos destacados de estudio: Peter Halley, Fabián Marcaccio, Matthew Ritchie y Leonardo Drew. Estos documentos nos aproximan, también, a la parte, más cercana, más personal, de la obra de estos artistas y nos abren sus talleres, donde proyectan, desarrollan y configuran sus obras.

Consideramos que esta tesis debe aportar en el contexto de la enseñanza superior artística una mayor comprensión de la pintura contemporánea arrojará luz al estudio de sus derivaciones actuales como objeto material híbrido multidisciplinar, y también desvelará ciertos mecanismos de inserción en aquellos planos de realidad social con los que se relaciona la obra de los artistas estudiados.

Sea como fuere, observamos y analizamos como dato empírico la expansión de lo que conocíamos históricamente como pintura/objeto/cuadro. Ahora, una pintura compleja y de la complejidad se abre transversalmente, entre otras cuestiones, a una posible tridimensionalidad por la confluencia y la hibridación con otras disciplinas artísticas: video, grabado, impresión digital sobre nuevos soportes o el desarrollo especializado del software.

1.2 LA PINTURA HOY COMO TERRITORIO EXPANDIDO

El crítico y comisario de arte David Barro ofrece una interesante reflexión sobre el uso e implicación de lo que llamamos pintura expandida. En su texto "Antes de ayer y pasado mañana. O lo que puede ser pintura hoy" en el Museo de Arte Contemporáneo Gas Natural-Fenosa, que en 2009 anunciaba algunos puntos y temas tratados en *On Painting* ("Prácticas pictóricas actuales… más allá de la pintura o más acá") en el Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM) y su respectivo ensayo teórico, pero también en relación a una obra de la artista Lisa Sigal: "*The Day before Yesterday and the Day after Tomorrow"(2007)* (Fig.2.).

Ante la pregunta, ¿a qué llamamos hoy pintura? Barro dice:

> *"[…] Son tantos los estilos, las herencias, los artistas y los medios que es complicado concretar un estado de la cuestión. Lo que sí semeja claro es que hablar de pintura ya no es lo que era. Porque como señaló el pensador francés Tierry de Duve la pintura ya no es más una técnica, sino una tradición*[1]*. La pintura es una idea, una forma de pensar, seguramente, sobre la propia pintura en su posibilidad de aprehender el mundo. Se podría decir que de la pintura sólo nos queda el propio término "pintura" que actúa a modo de caleidoscopio de significados. Así, todo lo que se dice y hace en torno a la pintura sería pintura en sí misma en tanto que manifestación de una actitud, de un posicionamiento que implique al artista estar continuamente (re)pensando su lugar, y preguntándose no sólo el porqué seguir pintando sino para qué y cómo seguir haciéndolo. Cualquier cosa que ayude a crear una imagen puede ser una pintura, porque el tiempo de la pintura implica siempre una nueva definición […]."*[2]

[1] Duve, T. de: Faire École, Les Presses du Réel, París, (1992)
[2] Barro, D. Antes de ayer y pasado mañana. O lo que puede ser pintura hoy.
Museo de Arte Contemporáneo Gas Natural-Fenosa. Ed Paidós, Barcelona, (1999).
Información recuperada:
https://www.mac.gasnaturalfenosa.com/servlet/ficheros/1297134290316/Texto_de_David_Barro_para_el_catalogo_Antes_de_ayer_y_pasado_manana.pdf Consultado: 21/06/18

"[…] En un momento donde no caben reivindicaciones metafóricas sobre ella, donde hemos asumido con normalidad su débil contemporaneidad, la pintura se mueve después de la pintura, alejada de estilos y problemas derivados del género. Cansados de la tradición de lo nuevo, asumimos la pintura como un fenómeno de la mirada que puede desplegarse a modo de instalación, muchas veces penetrable y siempre simulada. La pintura ya puede ser representada como la más grandiosa de las escenografías barrocas. También una video proyección generosa de dimensiones podrá ser leída como nuestra personal pintura de historia, o bien podríamos entender un robot de Nam June Paik como un fabulado retablo pintado de nuestra época […].[3]



Fig.1. CAAM (Centro Atlántico de Arte Moderno) de Las Palmas de Gran Canaria Intervención del artista Vargas Suárez Universal en la fachada del CAAM. Imagen recuperada: http://www.elperiodicodecanarias.es/la-exposicion-on-painting-producida-por-el-caam-itinera-a-madrid/ consultado: 02/08/2013

[3] Ibíd.

1.2.1 JUSTIFICACIÓN DEL CONCEPTO DE PINTURA EXPANDIDA

Con motivo de la exposición "ON PAINTING" (prácticas pictóricas actuales… más allá de la pintura o más acá)" celebrada en El Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM) de Las Palmas de Gran Canaria, inaugurada el 1 de marzo de 2013, se editó un catálogo de gran importancia crítica que contiene textos de reputados especialistas como *Omar-Pascual Castillo*, *Barry Schwabsky*, *David Barro* y *Kevin Power*; y que es una apuesta evidente por las nuevas rutas por las que se mueve la pintura actualmente.

En este sentido recogemos a continuación una muestra de estos recorridos y comentarios de algunos de los autores. La muestra presenta más de un centenar de obras creadas por sesenta y seis artistas. En el texto del citado catálogo se incluye una definición de "barroco" por parte del crítico *Omar Calabrese* que consideramos importante reflejar aquí:

> *"[…] Defino "barroco" no sólo y no tanto como un periodo determinado y específico de la historia de la cultura, sino como una actitud y una cualidad formal de los mensajes que lo expresan. Desde este punto de vista, puede darse el barroco en cualquier época de la civilización. El barroco es, en definitiva, casi una categoría del espíritu que se opone a lo clásico […]."*[4]

Y, a su vez, David Barro dice:

> *"[…] La pintura ya puede ser representada como la más grandiosa de las escenografías barrocas […]."*[5]

[4] Omar Calabrese, La era neobarroca, Cátedra (Signo e imagen 16), Madrid, (1999). P. 31.
[5] ON PAINTING ("Prácticas pictóricas actuales… más allá de la pintura o más acá"). VV. AA. Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), Las Palmas de Gran Canaria, (2014). p.160.

LISA SIGAL



Fig.2. Lisa Sigal "*The Day Before Yesterday and The Day After Tomorrow*," (2007) 290 x 533 cm." Pintura, Serigrafía, compuesto para juntas de yeso, lápiz sobre tabla de Madera. Whitney Biennial, 2008. Imagen recuperada: https://www.mfah.org/calendar/core-program-lecture-lisa-sigal Consultado: 18/06/18

"[…] Antes de ayer y pasado mañana. O lo que pueda ser pintura hoy" fue el título de la citada exposición y su respectivo ensayo teórico, pero también lo es de una pieza de una obra de la artista Lisa Sigal que puede verse en la edición de la Bienal del "Whitney: The Day Before Yesterday and The Day After Tomorrow". ¿Existe acaso una acotación temporal mejor para actuar a modo de metáfora del estado de una pintura que continuamente jugar a ser referencia y augurar muertes y resurrecciones de su propio legado? La pieza de Lisa Sigal muestra la compleja relación entre el espacio ilusionista de la pintura y la presencia física de la escultura. Su trabajo se sitúa en la intersección de la pintura, la escultura, la instalación y la arquitectura integrándose y dependiendo del lugar, entre lo ilusorio y lo material, lo social y lo doméstico, lo público y lo privado; una estudiada tensión entre la estructura y el caos que encaja perfectamente con ese grado de indeterminación que nace de la pregunta ¿qué pue-

de ser pintura hoy? […].""*[…] Todo ello podíamos destilarlo desde el espíritu del collage como paradigma de lo contemporáneo señalado por teóricos como Arthur C. Danto.*[6] *Porque parte de lo que define el arte contemporáneo es la capacidad de rebuscar en el pasado –también en el presente-, que se muestra disponible en el uso que los artistas quieran dar. Lo señalaba con acierto Rosalind Krauss, (1996): Categorías como la escultura o la pintura han sido amasadas, estiradas y retorcidas en una extraordinaria demostración de elasticidad, revelando la forma en que un término cultural puede expandirse para hacer referencia a cualquier cosa. Y aunque este estiramiento de un término como escultura (o pintura) se realiza abiertamente en nombre de la estética de la vanguardia –de la ideología de lo nuevo-, su mensaje encubierto es el mensaje del historicismo. Lo nuevo se hace confortable al convertirse en familiar, al contemplarlo como una evolución gradual a partir de las formas del pasado […]."*"*[…] En efecto, nada nuevo existiría si no existiese algo viejo. Toda radicalidad existe en su condición de oposición a algo dado. La pintura en los noventa fue la oposición y parece que ahora vuelve a gobernar, aunque obligatoriamente tenga que hacerlo en coalición con otras disciplinas […]."*[7]

Consideramos que esta definición de "barroco" actualiza el concepto liberando a la pintura de la concepción clásica del término y también lo amplía por la propia proliferación de medios plásticos.

[6] Arthur C. Danto: Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia, Ed.Paidós, Barcelona, (1999), p. 28
[7] ON PAINTING, *óp. cit.*, p.160.

1.2.2 DEFINICIÓN Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA PINTURA EXPANDIDA.

La profesora y crítico de arte Rosalind Krauss publicó en 1978 sus reflexiones sobre la escultura contemporánea bajo el título *"La escultura en el campo expandido"*, artículo publicado en la Revista October Nº 8 (1979) New York-USA.

Sobre la obra de Mary Miss, Perímetros/Pabellones/Señuelos, 1978 (Fig.3.), Rosalind Krauss describe la obra y reflexiona en el siguiente texto y dice:

> *" […] Hacia el centro del campo hay un pequeño túmulo, una hinchazón en la tierra, una indicación de la presencia de la obra. Cerca puede verse la gran superficie cuadrada del pozo, así como los extremos de la escala que se necesita para descender a la excavación. De este modo, toda la obra queda por debajo de la pendiente: medio atrio, medio túnel, el límite entre el exterior y el interior, una delicada estructura de postes y vigas de madera. La obra, Perímetros/Pabellones/Señuelos, 1978, de Mary Miss, es, naturalmente, una escultura o, con más precisión, una obra de tierra. En los últimos diez años una serie de cosas bastante sorprendentes han recibido el nombre de esculturas: estrechos pasillos con monitores de televisión en los extremos; espejos situados en ángulos extraños en habitaciones ordinarias; líneas provisionales trazadas en el suelo del desierto. Parece como si nada pudiera dar a un esfuerzo tan abigarrado el derecho a reclamar la categoría de escultura, sea cual fuera el significado de ésta. A menos, claro está, que esa categoría pueda llegar a ser infinitamente maleable […]."*[8]

A continuación y para poder situar y aclarar las argumentaciones que Krauss manifiesta en su escrito, hemos recopilado una serie de párrafos del ci-

---

[8] Krauss, R. "La escultura en el campo expandido". Artículo publicado en la Revista October Nº 8 (1979), New York-USA.
Nota: Este artículo fue reimpreso con la autorización de la autora en España por la editorial Akal, (2002), con el título: Pasajes de la escultura moderna, p. 59.
https://visuales4.files.wordpress.com/2011/08/rosalind-krauss-la-escultura-en-el-campo-extendido.pdf Consultado: 20/06/18

tado texto: "La escultura y su campo expandido" y que nos pueden situar ante lo que más tarde se ha venido denominando pintura expandida:

> *"[...] Parece que la lógica de la escultura es inseparable de la lógica del Monumento. En virtud de lógica, una escultura es una representación conmemorativa. Se sienta En un lugar concreto y habla una lengua simbólica acerca del significado o uso de ese lugar. La estatua ecuestre de Marco Aurelio es uno de tales monumentos, erigida en el centro del Campidoglio para representar con su presencia simbólica la relación entre la Roma antigua, Imperial, y la sede del gobierno de la Roma moderna, renacentista [...]."" [...] Las esculturas normalmente figurativas y verticales, y sus pedestales formen una parte importante de la escultura. Puesto que son mediadores entre el emplazamiento verdadero y el signo representacional […].""[...] Pero la convención no es inmutable y llega un tiempo en el que la lógica empieza a fallar. A fines del siglo XIX empezó a desvanecerse la lógica del monumento […].""[…] Las Puertas del Infierno y la estatua de Balzac, ambas obras de Rodin, fueron concebidas como monumentos. La primera fue encargada en 1880, se trata de las puertas de un proyectado museo de Artes decorativas; la segunda fue encargada en 1891 como un monumento al genio literario para instalarlo en un lugar específico de París. El fracaso de sus obras como monumentos no sólo está señalado por el hecho de que pueden encontrarse múltiples versiones en diversos museos de varios países, mientras que no existe ninguna versión en lugares originales, ya que ambos encargos se vinieron abajo finalmente. Su fracaso está también codificado en las mismas superficies de estas obras: las puertas han sido arrancadas e incrustadas de una manera anti-estructural en el punto donde soportan en su superficie su condición inoperativa; el Balzac fue ejecutado con tal grado de subjetividad que ni siquiera Rodin creía (como lo atestiguan sus cartas) que la obra fuese aceptada [...]."*[9]
>
> *"[…] Son estas dos características de la escultura modernista las que declaran su condición y, en consecuencia, su significado y función, como esencialmente*

[9] *Ibíd.,* pp. 63-64.

nómadas. A través de su fetichización de la base, la escultura se dirige hacia abajo para absorber el pedestal en sí misma y lejos del lugar verdadero […]."[10]

"[…] En este punto la escultura modernista aparecía como una especie de agujero negro en el espacio de la conciencia, algo cuyo contenido positivo era cada vez más difícil de definir, algo que sólo era posible localizar con respecto a aquello que no era. "La escultura es aquello con lo que se tropieza cuando se retrocede para mirar un cuadro", decía Barnett Newman en los años cincuenta. Pero probablemente sería más exacto decir de las obras que se producían a principios de los sesenta que la escultura entró en una tierra de nadie categórica: era lo que era en o en frente de un edificio que no era un edificio o lo que estaba en el paisaje que no era el paisaje […]."[11]

"[…] El campo expandido se genera así problematizando la serie de oposiciones entre las que está suspendida la categoría modernista de escultura […]."[12]

"[...] Por que como podemos ver, la escultura no es más que un término medio privilegiado entre las dos cosas en las que no consiste, sino más bien "escultura" no es más que un término en la periferia de un campo en las que hay otras posibilidades estructuradas de una manera diferente [...]."[13]

"[…] El campo expandido que caracteriza este dominio del posmodernismo posee dos rasgos que ya están implícitos en la descripción anterior. Uno de ellos concierne a la práctica de los artistas individuales; el otro tiene que ver con la cuestión del medio. En estos dos puntos las condiciones limitadas del modernismo han sufrido una ruptura lógicamente determinada […]."[14]

"[…] Así el campo proporciona a la vez una serie expandida pero finita de posiciones relacionadas para que un artista dado las ocupe y explore, y para una organización de trabajo que no está dictada por las condiciones de un medio particular. De la estructura antes mencionada resulta obvio que la lógica es-

[10] *Ibíd.,* p. 65.
[11] *Ibíd.,* pp. 65-66.
[12] *Ibíd.,* p. 68.
[13] *Ibíd.,* p. 68.
[14] *Ibíd.,* p. 72.

> *pacial de la práctica postmodernista ya no se organiza alrededor de la definición de un medio dado sobre la base del material o de la percepción de este, sino que se organiza a través del universo de términos que se consideran en oposición dentro de una situación cultural. (El espacio postmodernista de la pintura implicaría evidentemente una expansión similar alrededor de una serie diferente de términos a partir del par arquitectura/paisaje, una serie que probablemente plantearía la oposición carácter único reproducibilidad)[…].*"[15]

En base a estas argumentaciones sobre la escultura en el campo expandido y su deriva hacia el campo de la pintura, *Rosalind Krauss* reflexiona en ese sentido y dice:

> *"[...] He insistido en que el campo expandido del posmodernismo tiene lugar en un momento específico de la historia reciente del arte. Es un acontecimiento histórico con una estructura determinante. Me parece en extremo importante cartografiar esa estructura y eso es lo que he empezado a hacer aquí. Pero, desde luego, como éste es un tema de historia, también es importante explorar una serie de cuestiones más profundas que requieren algo más que el cartografiado y plantean, en cambio, el problema de la explicación. Estas se dirigen al fundamento -las condiciones de posibilidad- que produjeron el cambio al posmodernismo, como también se dirigen a los determinantes culturales de la oposición a través de la que se estructura un campo dado. Este es, evidentemente, un enfoque diferente para pensar en la historia de la forma desde las construcciones de la crítica historicista que consisten en complicados árboles genealógicos, y presupone la aceptación de rupturas definitivas y la posibilidad de considerar el proceso histórico desde el punto de vista de la estructura lógica [...].*"[16]

Los conceptos analizados en el texto Rosalind Krauss los podemos ver en la práctica artística de los cuatro artistas que se analizan en esta tesis.

---

[15] *Ibíd.,* pp. 72-73.
[16] *Ibíd.,* pp. 73-74.

En sentido paralelo a la pregunta que la profesora y crítica de arte *Rosalind Krauss* se plantea ante la obra de Mary Miss, en cuanto a la pintura nos podríamos preguntar lo siguiente: ¿la obra de Fabián Marcaccio "El Depredador", es una pintura o una pintura-escultura? De la misma forma ¿cualquier obra de Leonardo Drew podíamos considerarla panel pictórico matérico, o escultura pintada con materia? Sea como fuere, algo ha cambiado en el mundo del arte y en la línea divisoria entre las diferentes disciplinas artísticas. En esta época de tecnología informática el campo del arte se abre hacia nuevas metas aún por descubrir. Ahondando más en el tema, Krauss (1979) apunta:

> *"[…] Las operaciones críticas que han acompañado el arte norteamericano de posguerra, han trabajado especialmente al servicio de esta manipulación. A manos de esta crítica, las categorías como escultura y la pintura han sido amasadas, extendidas y retorcidas en una demostración extraordinaria de elasticidad, una exhibición de la manera en que un término cultural puede extenderse para incluir casi cualquier cosa. Y aunque este alargamiento de un término como el de escultura se realiza abiertamente en nombre de la estética de vanguardia -la ideología de lo nuevo- su mensaje encubierto es el del historicismo. Lo nuevo se hace cómodo al hacerse familiar, puesto que se considera que ha evolucionado gradualmente de las formas del pasado. El historicismo actúa sobre lo nuevo y diferente para disminuir la novedad y mitigar la diferencia. Hace lugar al cambio en nuestra experiencia evocando el modelo de evolución, de modo que el hombre que ahora es pueda ser aceptado como diferente del niño que fue una vez, viéndole simultáneamente, a través de la acción invisible del telos*[17] *como el mismo. Y nos consuela esta percepción de identidad, esta estrategia para reducir cualquier cosa extraña tanto en el tiempo como en el espacio, a lo que ya sabemos y somos […].*[18]

[17] Telos: del griego: fin, objetivo o propósito
[18] Krauss, R, *op. cit*., pp. 59-60-61.

MARY MISS

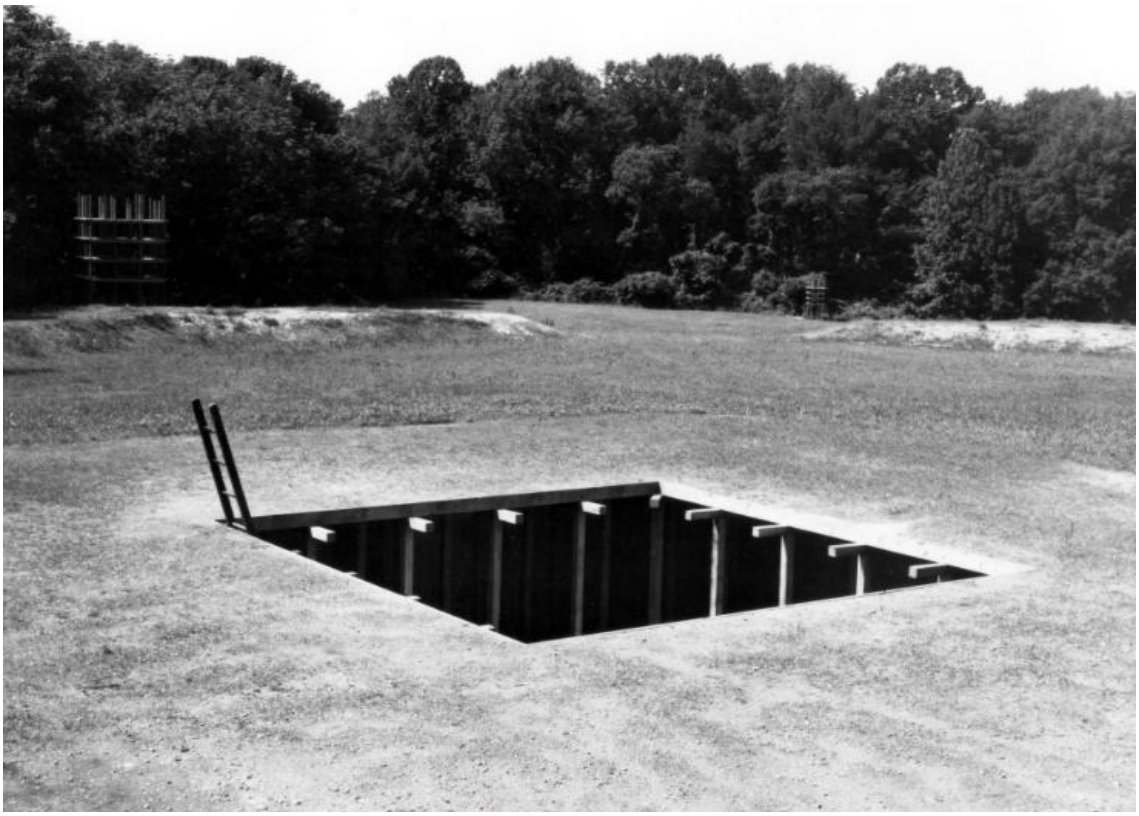


Fig.3. Mary Miss. Perimeters/Pavilions/Decoys (1978) (Perímetros/Pabellones/Señuelos). Temporary Outdoor Project, 1978, Nassau County Museum of Fine Arts, Roslyn, NY. Copyright Mary Miss Studio. Imagen recuperada: http://marymiss.com/projects/perimeterspavilionsdecoys/ Consultado: 18/06/2018

En este sentido y décadas después, Barro en la muestra de pintura "*ON PAINTING*" (2014) dice:

> *"[…] Acercarse al estudio del artista como punto de partida para pensar la pintura y lo pictórico es, sobre todo, confirmar cómo la pintura se desarrolla más como proceso o conjunto caleidoscópico de procedimientos que como categoría autónoma. Naturalmente para entender ese presente, ese imaginario individual, es necesario bucear en los logros del pasado, en la historia. Solo así podemos entender esas ideas que se plantean en On Painting, ya sea lo narra-*

tivo, lo agridulce, desde lo antropofágico o desde la abstracción que abraza lo espacial […]."[19]

La cita de Barro ratifica la acertada visión de Krauss al constatar lo novedoso y trascendente de la pintura expandida.

1.2.3 A PROPÓSITO DE LA PINTURA EXPANDIDA

No podríamos entender esta realidad expandida sin el contexto histórico, social y económico, sin la evolución de las tecnologías y en especial la tecnología informática, ha supuesto el avance tecnológico que más ha influido en el desarrollo de todas y cada una de las facetas diarias en las sociedades industrializadas. Obviamente, este avance ha sido más significativo en el campo de la ciencia, donde en todas y cada una de las disciplinas, como por ejemplo; la medicina, la arquitectura, la agricultura, etc. han manifestado un gran desarrollo.

La información nunca había estado tan cerca ni había fluido tan rápidamente, ni había estado al alcance de tanta población a nivel mundial.
Esta vorágine del conocimiento y la tecnología ha impregnado todas y cada una de las capas sociales, así como los diferentes oficios. De la misma manera, el arte ha resultado influenciado por esta tecnología y artistas y artesanos han experimentado un evidente salto en sus producciones. El desarrollo de la informática ha crecido exponencialmente desde sus inicios. Se captura la imagen, se corta, pega y manipula para posteriormente ser impresa sobre papel, plástico, metal o cualquier material susceptible de poder ser tratado, abriendo, pues, nuevos e insospechados caminos que descubrir y recorrer por cualquier artista investigador.

No cabe duda que el avance de la informática ha supuesto una revolución en las costumbres y el entorno visual contemporáneo comparable por su dimensión a la revolución industrial de la segunda mitad del siglo XVIII.

---

[19] ON PAINTING, *op. cit*., p.161.

En la revolución informática el símbolo de la comunicación social y del acceso al conocimiento ha sido y es internet, una nueva forma de conectar personas, pueblos, ciudades y continentes. En el pasado en las fábricas todo se centraba en la producción por medio de mecanismos automatizados (la cadena de monje) ahora este avance tiende a automatizar los procesos de trabajo informatizándolos. Hallamos un claro ejemplo en el surgimiento del sistema e-business.[20]

De vuelta al arte del siglo XXI, es evidente, como hemos dicho anteriormente, que tanta información ha influido de manera notable en la producción de algunos artistas. No es de extrañar que la recopilación de técnicas y tecnologías para el desarrollo del arte impliquen un proceso de investigación, seguido de la experimentación, para llegar a una aplicación artística que supone un proceso de expansión del medio. Esta circunstancia ha sucedido en prácticamente todas las disciplinas artísticas que conocemos, dando lugar a un sostenido intercambio de información, para la aplicación de nuevas técnicas y tecnologías en los medios de producción. Los artistas han desarrollado códigos y símbolos que se han expandido de forma natural y cuyos límites no los define la ortodoxia propia de cada una de las disciplinas artísticas. En la actualidad, sí podemos hablar de pintura expandida.

David Barro en On Painting justifica la "pintura expandida" y dice:

> *"[…] La pintura se da fuera de la pintura, pero sobre todo, y esta sí es una tendencia creciente desde los ochenta, se expande y explota en lo que se ha dado en llamar pintura expandida. Aunque esto no es una novedad: no hay nada más antiguo que la pintura expandida. Seguramente, entendida con otro*

[20] e-business, Es la aplicación de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en apoyo de todas las actividades del negocio. Comercio constituye el intercambio de productos y servicios entre empresas, grupos e individuos y puede ser visto como una de las actividades esenciales de cualquier negocio. El comercio electrónico se centra en el uso de las TIC para que las actividades y las relaciones de la empresa con los individuos, grupos y otros negocios o correo de negocios externos se refiere a negocios con ayuda de Internet, es decir hacer negocios con la ayuda de la red de Internet. El término "e-business" fue acuñado por IBM 'marketing y equipo de Internet en el 1996.

nombre y otros sentidos, pero, ciertamente, esta aseveración cobra sentido si atendemos a que hasta el siglo XIII la pintura no se materializó en forma de cuadro. Así, antes del desbordamiento deberíamos acordarnos del acotamiento que sufrió la pintura por intereses concretos de la historia, una pintura que ya vivía fuera del cuadro y que solo se abigarra con el marco siglos después. El avance estaba en su movilidad; hoy lo está en la del espectador, que puede verse envuelto por la pintura […]."[21]

[…] Cierto es que a medida que la modernidad alcanza la mayoría de edad, el contexto se convierte en contenido. Hablamos de arte como experiencia participativa del espectador que, en muchos casos, penetra la obra en videoinstalaciones que huyen y buscan espacios fuera del monitor para valorar el tiempo, la capacidad especulativa y el nivel de estímulos que multiplican las posibilidades; pero también se trata de una pintura que cada vez más reniega de sus márgenes para valorar el contexto. Un precedente claro es El Lissitzky y su espacio Proun de 1923. Por primera vez, se disemina la pintura y se rompe definitivamente con el cuadro para conquistar el espacio arquitectónico. Con El Lissitzky nace una idea de montaje de exposición y la concepción de una pintura radical […]."[22]

EL LISSITSKY

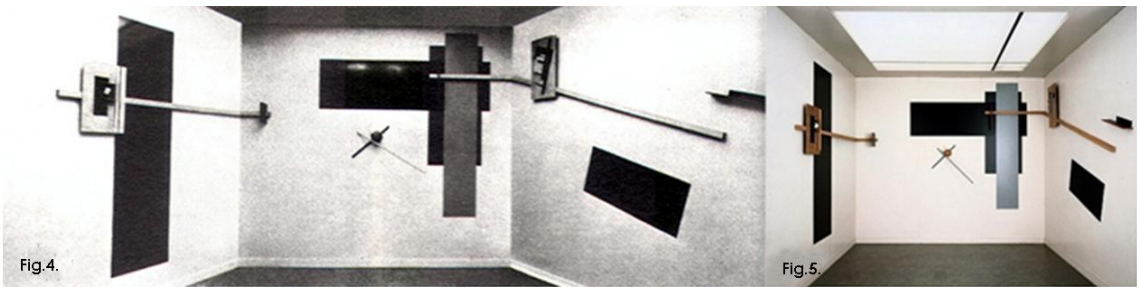


Fig.4. Fig.1 El Lissitsky.*"Espacio Proun" (1923)*. Imagen recuperada: https://artedeximena.wordpress.com/arte-contemporaneo/i-las-vanguardias-historicas/suprematismo/haa-espacio-proun-el-lissitsky-1923-scan0027/Consultado:18/06/18
Fig.5. El Lissitsky. (1890-1941) *"Prounenraum" (Espacio Proun) 1923*. Reconstruido en 1971. Madera pintada 320 x 364 x 364 cm Colección Van Abbemuseum, Eindhoven. Imagen recuperada:http://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad5/DA2_U5_T3_v01/22_el_lugar_la_materia_y_la_accin.html Consultado: 18/06/18

[21] ON PAINTING, *op. cit.*, pp.164-165
[22] *Ibíd.*, p. 165

Siguiendo con el concepto de "pintura expandida" David Barro nos habla de esta como fenómeno más allá de los márgenes del marco, donde el espectador participa de la experiencia pictórica viéndose envuelta por ella. Barro en On Painting dice:

> *"[…] Detrás de todo ello intuimos la influencia de una época que ha provocado la disolución del concepto de género; del sinsentido que supone hoy hablar de escultura, pintura o fotografia como fragmentos y no como productos de una totalidad. Nos referimos, en muchos casos, a obras efímeras, preparadas ad hoc*[23] *para el lugar del encargo y que permanecerán en el tiempo más como memoria que como producto físico. En ocasiones, como vemos en Daniel Buren, la pared se transforma en un gran lienzo que se pinta, asumiendo los recorridos que establece la mirada del espectador por la superficie del marco y del cuadro, manteniéndose la esencia de un planteamiento pictórico. Mientras artistas como Katharina Grosse, lo anteceden, vuelven al origen, a la germinal relación con el muro, con la pared. Así se buscan respuestas a circustancias concretas, desarrollando ideas a través de un metalenguaje interesado en las relaciones entre imágenes y, sobre todo,entre estas y su soporte arquitectónico. Katharina Grosse pinta sobre un soporte tridimensional con la pretensión de reflexionar sobre el lugar de la pintura. Genera entonces otro lugar –ilusorio- que únicamente existe en la pintura y semeja desintegrar visualmente el espacio arquitectónico. Al ver las fronteras y unificar los objetos en una superficie coloreada común, como en el caso de Jessica Stockholder, se crea nuevas asociaciones que más que eliminar algunos de los campos en juego genera sistemas capaces de quebrar su virtual incompatibilidad. La pintura toma cuerpo a partir de su propia pintura, como piel a punto de ser mudada […]."*[24]

[23] Ad hoc. Locución latina que significa literalmente "para esto". Hecho para el momento y lugar.
[24] ON PAINTING, *óp. cit.*, p.165.



Fig.6. Katharina Grosse. MASS MoCA, North Adams. Exhibition. Título: "One Floor Up More Highly", (Un piso más arriba más altamente) 22 de diciembre de 2010 – 31 de octubre de 2011. Imagen recuperada: http://www.contemporaryartdaily.com/2011/02/katharina-grosse-at-mass-moca/ Consultado: 18/06/2018

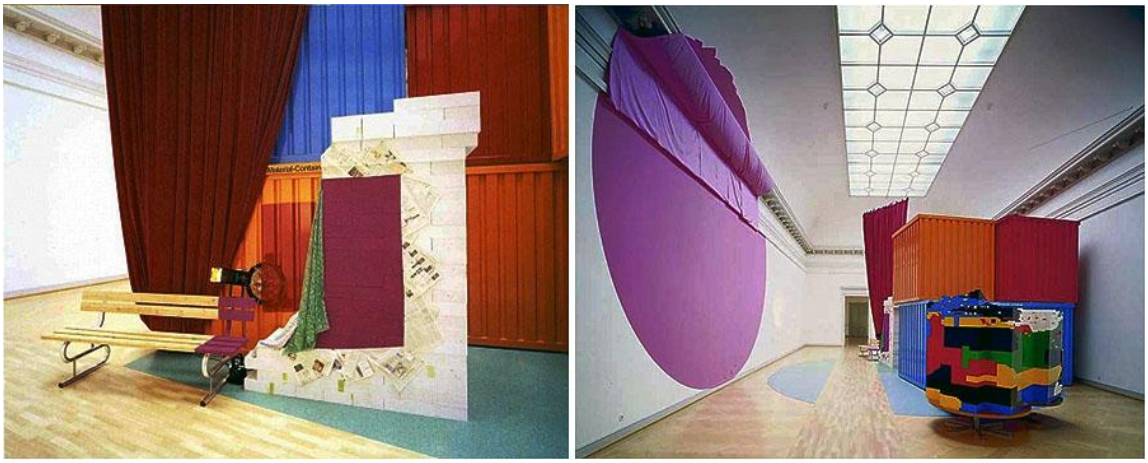


Fig.7. Jessica Stockholder. "*Vortex in the play of Theatre with Real Passion*". *En memoria de "Kay Stockholder " (2000)*. Instalación en el Kunstmuseum St. Gallen. Duplo, cortina de teatro, contenedores de obra de trabajo, banco, luz teatro, linóleo, mesas, piel, periódico, tela y pintura, dimensiones sitio-específica. Colección Kunstmuseum St. Gallen, St. Gallen, Suiza. Cortesía del artista y Mitchell-Innes & Nash, Nueva York. Imagen recuperada: http://www.art21.org/texts/jessica-stockholder/interview-jessica-stockholder-pleasure-politics-and-beauty Consultado: 18/06/2018

Barro sobre estas istalaciones pictoricas de Katharina Grosse y Jessica Stockholder dice:

espacio o los objetos a través del color y de trabajar lo sensorial abrazando al espectador […]."[25]

[25] ON PAINTING, *op. cit*., p.165.

Siguiendo con esta linea de analisis, al visualizar la obra de Daniel Verbis, otro de los artista participantes en On Painting, se evidencia algunos de los elementos que unifican y relacionan las obras de los artistas centrales de este estudio, nos referimos a una serie de códigos y signos con que cada uno de los cuatro artistas estudiados catalogan e identifican sus obras; lo cinemático en la obra de *Fabián Marcaccio*, lo monumental en la obra de los cuatro, en definitiva "lo expandido" presente en sus obras.

Sobre el espacio donde se ubican las obras y que es colonizado por ellas, la ubicación en la sala resulta esencial ya que unifica y relaciona las pinturas desde tan diversas configuraciones y desde múltiples formas a través de materias y materiales pictóricos. Algo novedoso en esta nueva realidad pictórica es que la misma sala deviene soporte: el espacio se convierte en un todo, siendo un elemento esencial de esta nueva pintura, esta unidad entre obra y espacio, movible y adaptable, crea una continua indeterminación de la obra ya que esta varía en relación al juego con el espacio, un espacio pintado y conectado donde la dimensión del mismo que influye determinantemente en las propias medidas de las obras expuestas. ¿Pintura o escultura? Esta pregunta es de uso común por una parte del observador que se enfrenta a esta nueva pintura. Depende, por un lado, del posicionamiento del artista y, por otro, de la percepción del observador. Está claro que cada obra puede tener diferentes significados para diferentes observadores pero también es cierto que éstos serán influidos por el argumento del artista.

En las obras de Leonardo Drew, las relativas al formato de paneles, una gran parte de su trabajo se adapta al espacio o a las paredes. Por su parte Fabian Marcaccio conquista la sala, llegando incluso a atravesar las ventanas del continente y el contenido se mueve a través del espacio.

Esta singularidad y diferencia de configuración en cada uno de estos artistas paradógicamente los une: el sentido expandido literalmente hablando no ya sólo por lo monumental de sus obras, el material pictórico, la materia y el soporte o la ausencia de este, son signos de identidad personal, pero asociada a otras realidades en apariencia diferentes. De igual manera podemos afirmar que la obra de *Matthew Ritchie* es una obra construida a partir de la realidad

cientifica, de un micromundo extrapolado a lo macro. En su obra se combina de igual manera la pintura por medio de la mancha o de la línea dando continuidad a sus módulos para crear un nuevo espacio fusionando las paredes, suelos y techos del continente que a su vez se fusiona con el contenido.

En las obras de *Peter Halley* se aprecian de igual forma los signos de identidad que le caracterizan: por un lado su originalidad; por otro lado, la relación de su trabajo con los de los artistas anteriormente citados. No percibimos sólo el continente a simple vista, sino que éste ofrece una carga de conducta social y sensibilidad conprometida y real. La superficie de sus "prisiones" no sólo aporta materia, textura y color, sino que además sus bastidores son compuestos y emsamblados en piezas de gruesos paneles, con lo que consigue que este entramado aporte el referente a las redes sociales y su influencia sobre los individuos, eje central de su argumentación. En la obra de Halley no nos podemos quedar sólo con la abstraccióin geométrica de su trabajo, porque dentro del mismo hay toda una carga de denuncia implícita. El contenido de la misma queda patente no sólo por la argumentación del artista, sino que además podemos observar toda una superficie de texturas que gracias a los materiales que usa (acrílicos metálicos, perlados y Roll-a-Tex) consigue reproducir fachadas de edificios. No imita la realidad, la construye. La visualizadión de los barrotes, elementos centrales en la composición de sus obras, es una metáfora del aislamiento del individuo todo y estar conectado a la red social. Una mirada desde la superficialidad de su trabajo llegando al argumento propuesto pasando por la superficie de sus "prisiones" es todo un recorrido real como él denomina "hacia el interior de lo que allí dentro acontece". Una reflexión de la condición humana relacionada con la tecnología informática y sus redes sociales, que alienan a gran parte de la sociedad. Sus paneles reproducen la superficie de edificios, la frialdad inalterable de los mismos y el aislamiento de los individuos que viven conectados a través de una red virtual que excluye el contacto físico.

Uno de los artistas que ha contribuido más y mejor a este debate es Daniel Verbis, que destacó pronto por la experimentación con materiales extra-pictóricos, utilizando lo perecedero y cotidiano para articular las formas, el

color y las texturas propias de la pintura.


Fig.8.


Fig.9.

Fig.8. Daniel Verbis.*"El dolor de la carne vulcanizando la mirada nº 1" (2010).* Acrílico sobre lienzo, madera y DM, 240 X 240 cm. Imagen recuperada: http://masdearte.com/el-daniel-verbis-tramadramas-da2-salamanca/ Consultado: 18/06/18
Fig.9. Daniel Verbis. *"Devenir prenatal" (2009-2011)* Poliester y Pvc, medidas variables. Imagen recuperada: http://nicolamariani.es/2011/04/19/daniel-verbis-y-la-etica-de-la-belleza/ Consultado: 18/06/18

David Barro en On Painting sobre la obra de Daniel Verbis dice:

> *"[…] En muchos casos, la pintura de Daniel Verbis se acompaña de composiciones murales que envuelven al espectador para provocar su movimiento, ya sea ocultando puntos especificos de la pintura o superponiéndola en una especie de barroquismo que juega con la persuasión de los sentidos […]."*[26]

A continuación y en la misma línea sobre la obra de Fabián Marcaccio dice:

> *"[…] Más claro todavía es el caso del argentino Fabián Marcaccio, que en la Documenta 11 de Kassel presentó su pintura de 30 metros. Sumergidos en una*

[26] ON PAINTING, óp. cit., pp.165-166.

serie de micro y macrocosmos, experimentamos simultáneamente ilimitación y fragmentación, caos y orden, realidad y abstracción. Él mismo reconoce que su trabajo es liso y al mismo tiempo hipertextual, rápido como un anuncio y lento como una pintura analítica. Y es verdad que su trabajo guarda el gesto expresionista y se estructura como un constructivismo, derivado de caos organizado […]."[27]

Analizando las obras de los artistas motivo de este estudio, y en relación con las argumentaciones expuestas en este capítulo, Barro describe tres tendencias que la pintura viene aglutinando y que se refiere a la que viene llamándose pintura y su campo expandido.

Barro dice:

"[…] A modo de final, me gustaría citar tres tendencias que han dominado estos últimos años a la hora de hacer pintura. En primer lugar, la pintura fuera de la pintura, eso que podíamos llamar pintura reencarnada, predominantemente en la fotografía o el video como soporte. La pintura como concepto ha asimilado su carácter polisémico definitivamente. Es como si mudara su cuerpo. A modo de reafirmación desviada del concepto expandido acuñado por Rosalind Krauss, la pintura no solo ha desbordado su lugar sino que ha sido capaz de desprenderse de la materia que la caracterizaba. Lo pictórico es, por tanto, un pensamiento que precede a la pintura o su plasmación en superficie […]."
"[…] En segundo lugar, la fotografía, lejos de inaugurar el fin de la pintura y más allá de su condición de soporte para lo pictórico en esa idea de pintura fuera de la pintura, abre una vía nueva para esta una vez vencido uno de los mayores temores del modernismo: el miedo a la fractura. Y aquí nace la segunda de esas tres tendencias contemporáneas que han dominado estos últimos años la pintura: la de la borrosidad en la pintura figurativa […]."[28]

[27] Ibíd., pp.166-167.
[28] *Ibíd.*, p. 165.

> *"[…] Una tercera tendencia, la más presente en On Painting, sería la de una pintura neo-barroca, una vez que la promiscuidad de la imagen contemporánea ha llevado a la pintura a una tendencia a lo extremo. Aunque acostumbrados a etiquetar de barroco lo exuberante y recargado, es ese desbordamiento del motivo, esa condición extrema, lo que justifica el objetivo. Así, bien por exceso o reducción extrema, por superabundancia o escasez, por complejidad o simplicidad, será la cualidad de llegar al extremo lo que acabe por definir una actitud barroca en la pintura contemporánea, cada vez más tendente al collage, a la disolución de las disciplinas, a la combinación de lo digital y lo analógico […]."*[29]

Y así es con estas tres tendencias es como Barro advierte de la compleja evolución de la praxis pictórica donde primero, lo pictórico precede a la pintura y su plasmación en superficie, segundo, la borrosidad en la pintura figurativa y una tercera y más actual, la nueva concepción de una pintura "Neobarroca."

1.3 DEBATE ENTRE FIGURACIÓN Y ABSTRACIÓN

El artista matérico adopta un posicionamiento ante la pintura con un cierto alejamiento tanto de la tradición figurativa como de la abstracta. Su pintura trata de ensamblar y conformar unas obras que en sí mismas contienen un trozo de "realidad", de la realidad de la naturaleza. Son obras compuestas por la realidad del objeto, la materia y el color, obras que podemos denominar de un "nuevo barroco" como apunta David Barro, pero donde ahora se privilegia claramente el componente material como significante visual.

Podemos considerar que las obras de cada uno de los cuatro artistas motivo de estudio y análisis de esta tesis doctoral participan de la abstracción, pero ¿podemos considerar estas mismas obras como arte figurativo? Se deduce, observando sus trabajos, que en la mayoría de las obras de Fabián Mar-

[29] *Ibíd.,* pp. 168-169.

caccio, sí se aprecia la intención de representar una cierta realidad. Sin embargo, y esto es relevante, tal realidad la aporta el material pintura en gruesos y empastes combinados con objetos reales y materiales que introduce en sus composiciones. En las obras de Peter Halley, las "Prisiones", el autor no intenta reproducir la realidad observada por medio de una ilusión pictórica o por medio de la mímesis; en su lugar, su obra está compuesta a partir del mismo material utilizado en los revocos de las paredes de los edificios.

Leonardo Drew compone su obra recopilando material orgánico, sin la necesidad de copiar la realidad. Sus pinturas contienen toda la carga y emoción de la naturaleza; sus formas toda la sensibilidad estética matizada por pátinas y cambios en la materia pictórica, alterada por el procedimiento de la combustión, combinando los negros y los óxidos con productos naturales en un mosaico de color, forma y figura.

Matthew Ritchie desarrolla su trabajo bajo la relación entre la ciencia y el arte. Esta realidad es transportada a la sala de exposición en un juego sin fin. En esta relación de arte y ciencia el papel de este nuevo hombre del renacimiento es hacerla accesible y entendible al público. Una representación de la realidad a partir de la mínima expresión de un sistema natural que extrapolado a escala mayor es multiplicado, ensamblado y combinado con varios medios de expresión: retro-iluminaciones, serigrafías y más. La pintura en su trabajo está relacionada por medio de la línea o la mancha, del color o la luz para crear ideas espaciales. Utiliza módulos que multiplica y desarrolla en diferentes tamaños y son piezas que se ensamblan hasta llegar al todo creando un sistema nuevo y original, no reproducido desde la mímesis de lo observado, sino más bien interpretando la naturaleza aun sin dejar de lado lo original de su obra: un sistema real.

Vistos y analizados los trabajos de los autores anteriormente citados, cabría preguntarse si, ¿sus obras son reflejo de un entorno real o una realidad nueva que el espacio virtual pone a su alcance como reflejo social? Este análisis nos lleva a otra cuestión. ¿Y el debate en cuanto a lo figurativo y lo abstracto?

Ante esta pregunta Barro dice:

> *"[…] Muchos pintores contemporáneos bailan de una condición a otra con especial naturalidad, desdibujando las fronteras entre ambas. Uno de ellos es Peter Halley, con sus estructuras de color. Lo mismo sucede con Ross Bleckner, a quien se le ocurrió colocar imágenes representativas sobre un microscopio para transformarlas en otras entidades diferentes. Por este motivo, sus pinturas que parecen más abstractas son las más realistas, ya sean células de mutación, sanguínea o de ADN. Lo mismo sucede con Udomsak Krisanamis, cuando empeñado en aprender inglés marcaba las palabras que ya conocía en los periódicos dejando aparte las que desconocía, algo que transportó a sus cuadros, con lo que su abstracción se conforma a partir de esa historia personal. En Sarah Morris, las geometrías toman del entorno urbano su fuente de inspiración. Así, Sarah Morris se enfrenta a la ciudad desde la pintura y también desde la fotografía y el video. Encontrando los fragmentos adecuados, los colores que mejor simbolizan las luces de neón que habitan la noche urbana, y con esa herencia entre pop y minimal que emana de toda su producción, sus trabajos nos hablan de superficies y estructuras mirando la cara del capitalismo: los Cityscapes de la macroeconomía y el poder político, y sus arquitecturas de cristal espejo […]."*[30]

[30] ON PAINTING, *óp. cit*., p.163.

A continuación, podemos visualizar las obras de estos autores, Peter Halley (Fig.10.), Ross Bleckner (Fig.11.), Udomsak Krisanamis (Fig.12.) y Sarah Morris (Fig.13.).

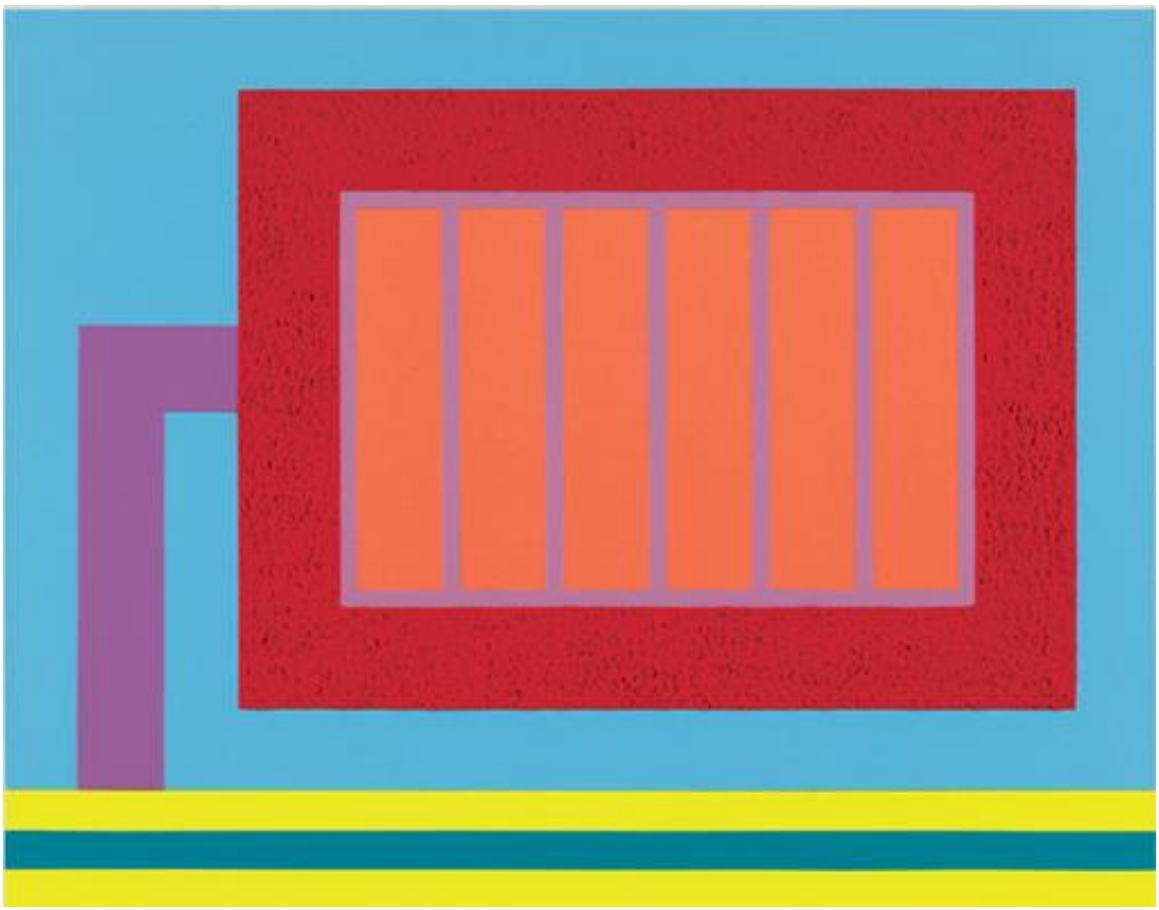


Fig.10. Peter Halley. "*Revenge*" (2013). Acrílico *DayGlo* y *Roll-a-Tex* sobre tela. 101,5 x 127 cm. Recuperado: http://www.peterhalley.com/ Consultado: 19/06/18



Fig.11. Ross Bleckner. *"Linkage Map"* (2000). Óleo sobre lienzo, 213 x 274 cm.
Imagen: http://www.rbleckner.com/images.html?menu=PAINTINGS#461 Consultada: 21/06/18

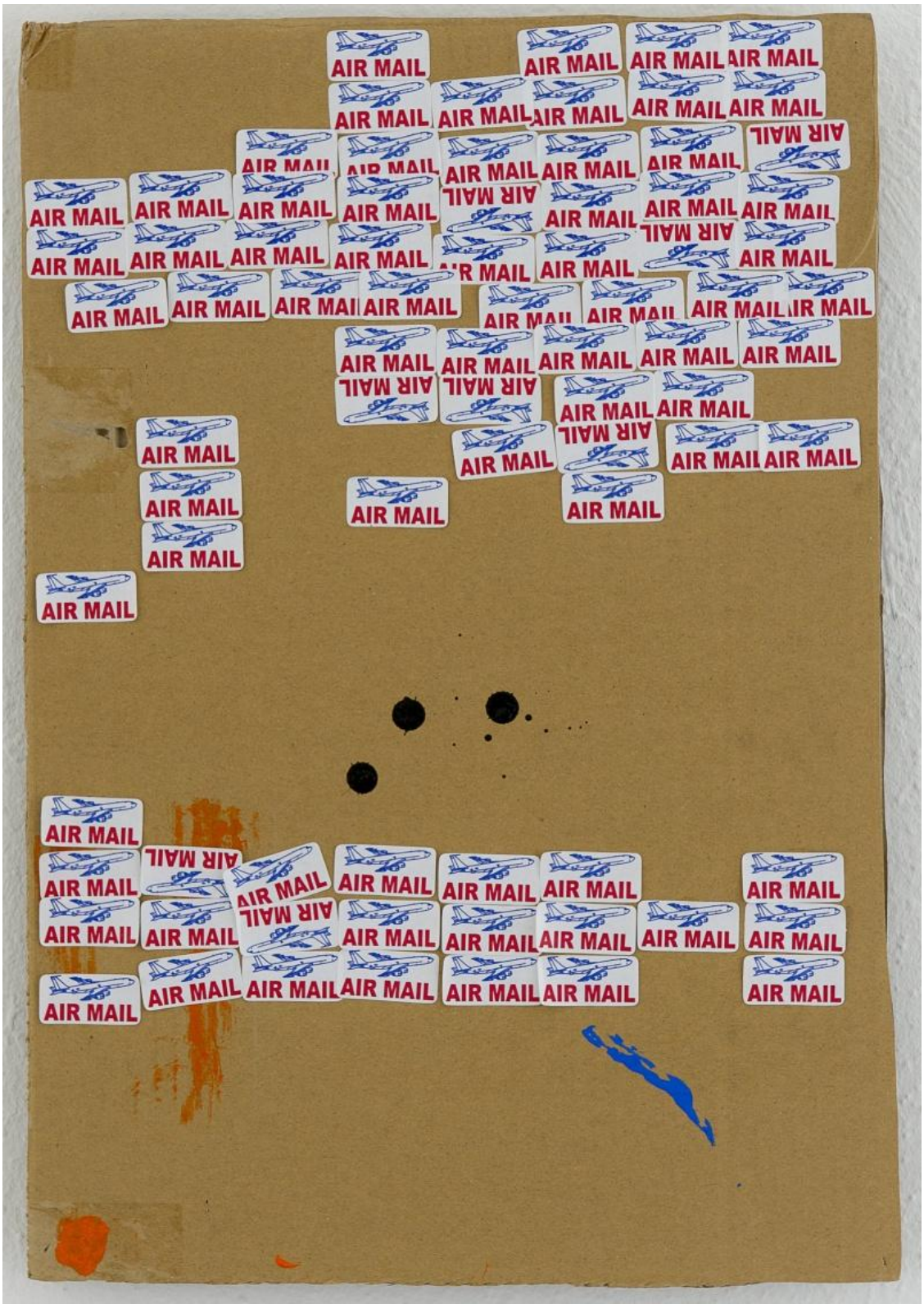


Fig.12. Udomsak Krisanamis. "*Air Mail*" (2011) Técnica mixta. Imagen recuperada: http://www.gavinbrown.biz/artists/udomsak_krisanamis/works Consultada: 21/06/18

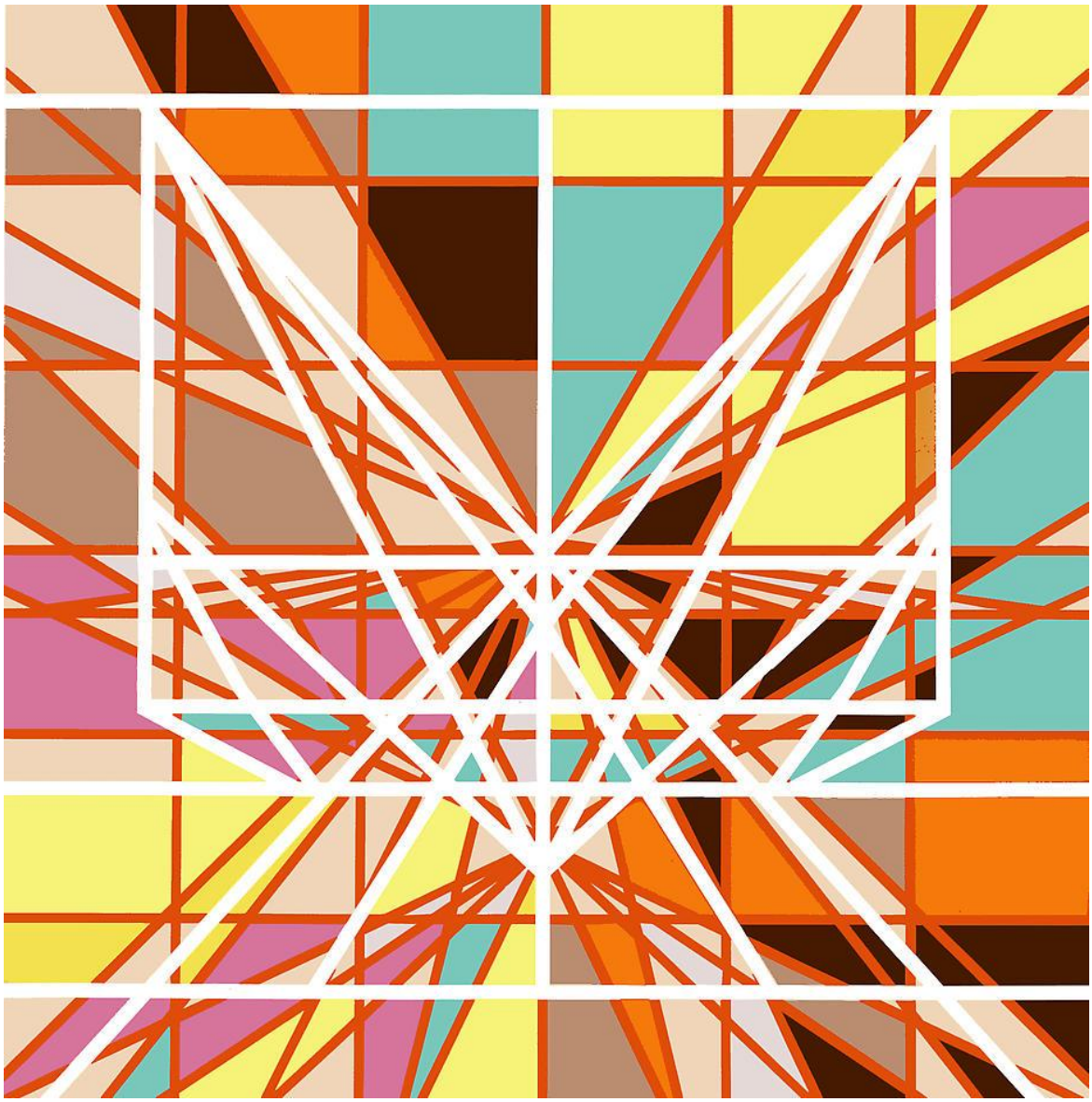


Fig.13. Sarah Morris."*Pools - Fontainebleau II" (Miami 2002).* Brillo de Hogares sobre lienzo 289 x 289 cm. Imagen recuperada: http://www.petzel.com/exhibitions/2003-06-05_3d/ Consultada: 21/06/18

Una vez visualizadas todas estas obras y ante la duda sobre si son pinturas abstractas o realistas Barro apunta en la dirección de que la concepción de los cuadros ha sido eminentemente realista aunque su estética nos remita al abstracto.

1.3.1 LA BÚSQUEDA DEL "TEMA" Y SUS REFERENTES ARTÍSTICOS

El tema, después de la modernidad, postmodernidad y el fin del arte vanguardista del siglo XX, ha supuesto un antes y un después en el llamado campo pictórico expandido, ahora nuevamente se retoma "la búsqueda del tema" a través del material- signo cómo referencia del objeto artístico. A lo largo de la historia del arte, este (el tema) ha actuado como memoria de un momento, de un hecho o de acontecimientos históricos acaecidos. La práctica artística y en particular la pintura, ha estado siempre el medio de representación de estos acontecimientos como crónica del momento.

En el actual panorama social, político y económico del siglo XXI, de nuevo el tema se presenta como elemento esencial de la pintura, una vez superadas las vanguardias postmodernas del siglo XX, la postmodernidad que rechazaba la tradición en pintura y también lo generado inmediatamente después de acabarse la Segunda Guerra Mundial y años posteriores.

Ante esta realidad social producida por la aparición de las tecnologías digitales, la crítico y también artista Roxana Popelka Sosa Sánchez[31], en su texto, "*Una reflexión sobre la noción de fragmentación en la sociedad de cambio de siglo*", dice:

> "[…] Paralelamente y, como consecuencia de la implantación masiva de las tecnologías de la información, se crea un nuevo espacio social que permite hablar de un cambio de la vida social en todos sus aspectos, tanto en la economía, la comunicación, la memoria y la identidad personal. Este espacio social reviste un interés en cuanto a que el individuo se ha de adaptar a unos es-

[31] Roxana Popelka Sosa Sánchez. Escritora e investigadora. Dirigió la revista literaria *Lunula* del Ateneo Obrero de Gijón. Actualmente colabora en las revistas Madriz y Culturamas de Madrid. Desde el año 1996 se dedica, paralelamente, al arte de acción, realizando numerosas performances dentro y fuera de España. Es codirectora y guionista de varios cortometrajes: La vida en un corto (2003). El aparcamiento (2005). Este último ha resultado ganador en la edición 2005 del Festival de Cine de Gijón (día de Asturias), y seleccionado en el festival de cine independiente de Canadá. 38 Toneladas: documental artístico sobre la desaparición de la escultura de Richard Serra, fue premiado por la Comunidad de Madrid, edición 2008.

> cenarios que serán relevantes para la constitución de su identidad. Este espacio social propicia la incomunicación, donde el individuo vive dividido por los procesos económicos y tecnológicos, y donde las transformaciones socioculturales tienen lugar simultáneamente a nivel local y global en un mundo interconectado [...]."[32]

Como ya venimos anunciando, en algunos grupos de artistas comprometidos, se manifiesta un nuevo fenómeno pictórico cuya característica más remarcable es la expansión de la pintura y la hibridación de disciplinas. Actualmente estos artistas están reflexionando y experimentando sobre el tema y el material elegido como esencia de su trabajo, ya que sus obras no se justifican en sí mismas y son argumentadas desde un interés claro de que el arte tenga influencia sobre la evolución de la sociedad en la que viven, pues su obra nace del compromiso. Es en la obra de Peter Halley donde esto se aprecia con más claridad. Su trabajo artístico plantea una crítica de lo social, centrada en las tecnologías informáticas y en cómo las redes sociales y una gran parte de estos núcleos de usuarios del sistema internet utilizan la herramienta de comunicación creándose la paradoja de estar alienándose en sus habitaciones, donde la comunicación social es a través de lo que Halley en su obra llama "prisiones". El artista entiende que para estos ciudadanos la realidad de la calle queda en un plano secundario. De alguna forma podemos concluir que viven ajenos a una realidad a la que podrían acceder abriendo la puerta de sus apartamentos y elijen vivir una realidad paralela, la "virtual". Socialmente se está generando desafección respecto al carácter humano, del contacto físico durante el intercambio de experiencias con la pérdida inevitable de la comunicación no verbal. Como consecuencia la comunicación "virtual" se caracteriza por darse en un "entorno de confort": el usuario no necesita más que cerrar el chat cuando la conversación no es de su agrado, mientras que tradicionalmente cerrar una conversación con la persona delante implicaba

[32] *Revista de Antropología Experimental nº 8,* (2008). Universidad de Jaén (España) Texto 28, p. 400. Texto recuperado: file:///C:/Users/julio/Downloads/2019-6944-1-PB.pdf Consultado: 23/06/18

un cierto compromiso e iba a provocar ciertas consecuencias. El entorno de confort es fácil de vivir y no exige compromiso con la otra persona. Creemos que por ello Halley define estos entornos como prisiones. Es un ejemplo de denuncia de esta tecnología informática mal utilizada por una parte de la sociedad actual. Estos artistas son la vanguardia de un nuevo concepto pictórico acorde y consecuente con la era de la tecnología y por ello se sirven de las técnicas y de los nuevos materiales que la industria ha puesto a su alcance.

> *"[…] Frente al objeto técnico, sea el que sea, hay que distanciarse de nuevo: Hay que volverse crítico. El impresionismo es una crítica de la fotografía y el género documental es una crítica de la propaganda. Así pues, hoy en día, hace falta inaugurar una crítica de arte de las tecno-ciencias […]."*"*[…] Como aficionado al arte, no puedo desarrollar mi interés por la técnica más que a través de la crítica […]."*[33]

Al analizar los proyectos, trabajos y desarrollo de las obras, que desde hace más de tres décadas los artistas centrales de este estudio como *Peter Halley, Fabián Marcaccio, Leonardo Drew o Matthew Ritchie*, han desarrollado y continúan desarrollado en el campo pictórico actual, se hace patente, no sólo el proceso investigativo de las técnicas, tecnologías y materiales utilizados sino también el contenido de la misma, teniendo el "tema" como eje central de su trabajo.

Cada uno de ellos desarrolla su trabajo partiendo inicialmente de las nuevas tecnologías, pero estos trabajos son vistos, como no podía ser de otra forma, analizados y concretados en obras de tan diferente ejecución pero tan semejantes en su esencia y en la expansión de medios. Estos trabajos son el resultado de procesos y técnicas bien diferentes, por tanto analizaremos no sólo las técnicas, sino también la tecnología utilizada. Siempre partiendo desde una visión e intención de búsqueda de los signos y significados así como también de los códigos de representación. Pero ante todo analizaremos, apoyán-

[33] Virilio, P. *El cibermundo, la política de lo peor.* Ed. Cátedra, Madrid, (1997), p. 35.

donos en los discursos de los autores de las obras, el tema o temas sobre los que se basan. La realidad y realidades que socialmente estos artistas vienen observando, analizando e intentado plasmar en sus trabajos. ¿Cuál es el tema? ¿Qué referentes se utiliza? ¿Qué intención, si la hay, existe detrás de la obra? A priori se nos plantean estas preguntas en el trabajo de análisis, búsqueda e investigación que en esta tesis presentamos dentro de la pintura y tecnologías, pero siempre desde una visión transversal. Analizaremos a los cuatro artistas citados y a otros que más adelante citaremos a lo largo de este estudio de la pintura matérica actual, (pintura expandida) una vertiente pictórica real, la materia y los nuevos materiales utilizados como elemento real de esta pintura llamada expandida y en oposición o mejor dicho como reflejo a esta, la inmaterialidad como es lo digital, (imagen virtual) son los dos polos opuestos y su vez referenciados que se evidencia, se estudia y analizarán en este trabajo de búsqueda, análisis y respuestas a una pintura llamada expandida.

Esta realidad virtual de las nuevas tecnologías digitales plantea en términos generales, que lo "real" no es más que una producción a manera de simulacro que el filósofo Jean Baudrillard expresa así:

> *"[…] En mi opinión, como ya he dicho, hacer advenir un mundo real equivale a producirlo, y lo real jamás ha sido otra cosa que una forma de simulación. No cabe duda de que es posible conseguir que exista un efecto de objetividad, pero, en sí, lo real no existe […]."*[34]
>
> *"[…] Lo virtual, en tal caso, sólo es una hipérbole de la tendencia de pasar de lo simbólico a lo real, que sería su grado cero. En dicho sentido, lo virtual abarca la noción de híper-realidad. La realidad virtual, esa que estaría perfectamente homogenizada, numerizada, "operacionalizada", sustituye a la otra porque es perfecta, controlable y no contradictoria […]."*"*[…] Ahora, lo virtual*

[34] Baudrillard, J. *El otro por sí mismo*. Ed. Anagrama. Barcelona (1988), primera edición. p.19.

es lo que sustituye a lo real, es la solución final en la medida en que, a un tiempo, consuma el mundo en su realidad definitiva y firma su disolución […]."[35]

Se hace necesario en el panorama actual, y en especial tras la posmodernidad, que la actividad artística se distancie de aquella que en los últimos años se ha podido producir sin base ni referente y, en muchos casos sin una temática social, el arte por el arte, pintura efectista, pero sin efecto, donde la estética del objeto artístico en muchas ocasiones ha estado valorada según modas o corrientes artísticas, en una constante reedición de la edición, entrando en un bucle que se retroalimenta constantemente. A toda manifestación creativa se le podía denominar "artística" por el solo hecho de ser novedosa dentro de un panorama social, multicultural y multidisciplinar sin detenerse a pensar cuál es el tema social que se estaba tratando. Esto en el mejor de los casos, si es que existía un tema y no se caía en la simple anécdota de lo estético, donde el comisario de la exposición, valedor de la misma, no siempre atendía lo esencial de la actividad artística y si, por el contrario, a las necesidades del mercado del arte.

1.3.2 EL PROBLEMA DEL TEMA PICTÓRICO

Newman ya aventuraba que se estaba cayendo en una estética del arte cuando decía:

"[…] la estética del arte moderno se ha convertido en parte de la conciencia, parte de la estructura mental de todo artista serio, escultor, poeta, arquitecto, y diseñador industrial que trabaje hoy en día […]."[36]

Estas palabras ya las manifestaba en el año 1944, años en los que seguro que había un "tema", como motivo para ser tratado socialmente por la comunidad artística de la época no solo americana, sino también europea,

---

[35] Baudrillard, J. *Contraseñas*, Editorial Anagrama, Barcelona, (2002) pp. 47-48.

[36]. *Ibíd.* p.118.

donde el arte moderno dará paso a lo posmoderno en el arte, y del que ya hemos hablado en capítulos anteriores de esta tesis. No es difícil entender la desilusión y frustración que el mundo occidental "avanzado" y en consecuencia sus poblaciones sintieron ante tantas atrocidades que la II Guerra Mundial había causado.

> *"[…] si pudiésemos describir el arte de la primera mitad de siglo XX con una frase, sería "la búsqueda de algo que pintar"; y si hiciéramos lo mismo con el arte moderno en su conjunto debería ser "la preocupación critica de los artistas en la resolución de los problemas técnicos del medio pictórico […]."*[37]

En muchos casos, la argumentación de la obra se hace necesaria si se quiere conseguir que cada vez sea más comprensible la actividad del artista y su obra.

En la actualidad, ante una época en que las tecnologías de la comunicación de masas controlan la información a través de las redes sociales, es de vital importancia que prestemos atención a este fenómeno para que el cambio de conducta social al que ya nos hemos referido, no revista consecuencias negativas o desproporcionadas. Internet, como herramienta, se ha convertido en una realidad social cada vez más evolucionada que conecta e incluso puede llegar a poner en jaque a la vez la comunicación y la relación personal. Esta realidad interactiva entre personas está al alcance cada vez en más y más usuarios, se trata de una realidad de incuestionable democracia informativa que se está convirtiendo paradójicamente en una herramienta que controla de forma voluntaria o involuntaria nuestro tiempo, nuestro espació y en definitiva nuestras vidas. En algunos círculos del panorama artístico el tema plantea preguntas, o al menos suscita el cuestionamiento de una serie de artistas comprometidos socialmente. La realidad de una sociedad actual cada vez más tecnológicamente envuelta tiene su parte beneficiosa, sin duda, y la

[37] *Ibíd.* p.118.

ciencia da muestra de ello, pero por otra parte, los comportamientos sociales del individuo se están transformando con una rapidez nunca antes experimentada, lo que hace que tanto la información como la interpretación sean perecederas.

Los artistas que analizamos en este estudio tienen, como no puede ser de otra manera, diferencias esenciales en la resolución de sus obras; primero por su diversidad estética, segundo por la utilización de técnicas y tecnologías diferentes utilizadas, así como el material pictórico empleado para la resolución concreta de su trabajo. Sin embargo, se vislumbran puntos de encuentro, como por ejemplo el uso de la misma herramienta de tecnología informática como centro de desarrollo o de proyección de sus obras, y observamos en todos ellos la aportación de novedad pictórica al mundo del arte. Cabe destacar que se trata de un punto de partida esencial en este trabajo de investigación: el material plástico utilizado como eje central en sus obras.

Este desarrollo y evolución creativa en cada uno de los artistas de este estudio aporta la esencia y el motivo de nuestra aventura investigadora, ya sea a través de medio plástico o del discurso del que se extrae en su trabajo argumentado y que resulta relevante socialmente. Estos elementos que se aprecian en sus obras nos suscitan preguntas, reflexiones o emociones que como mínimo no nos dejan impasibles. Todo lo contrario, nos conmueve en algunos casos, en otros nos impresiona, pero en todos y cada uno de estos trabajos nos sorprende observar la amalgama de diferentes disciplinas artísticas que pueden convivir dentro de la pintura que hemos convenido en llamar, pintura expandida.

1.4 UNA NUEVA MATERIA PARA UNA NUEVA PINTURA DEL SIGLO XXI

Es con la aparición de la inmaterialidad física de la realidad virtual que los mass-media han generado, el software ha generado, un paradigma, una dicotomía y con ello la paradoja de querer plasmar la realidad por medio de programas que generan una nueva ilusión visual para poder vislumbrar una nueva realidad.

Los artistas con la aparición de esta nueva realidad virtual se centran en la composición y el desarrollo de la obra pictórica. Es ahora donde el artista en-

cuentra no ya sólo el tema, sino que utiliza la diversidad del medio tecnológico como medio de trabajo. El artista compone un nuevo universo, con un nuevo mundo de materiales a su alcance sugeridos por el espacio digital y donde el soporte se ha expandido en nuevas y diversas opciones para componer sus trabajos e incluso la desaparición del mismo soporte, que abre el campo de lo expandido. Ahora una realidad se divisa para que este nuevo concepto de pintura matérica-expandida vaya más allá de los límites del marco, y donde se configure y se concrete hasta llegar a la tridimensionalidad de la pintura.
Cada uno de estos medios de producción utilizado por cada artista tienen asociados, por supuesto, sus propias técnicas y tecnologías que son experimentadas y desarrolladas, con sus referentes, historias o anécdotas pero sin limitaciones plásticas, sólo aquellas limitaciones que el propio medio del material pueda llevar consigo. Cada caso reproduce la danza de la casualidad entre la innovación científica y la expresión artística.

Sobre la tecnología digital y su influencia en el arte Barro dice:

> *"[…] Las nuevas tecnologías virtuales son quirúrgicas": revelan el mundo en nuestras representaciones, conmueven al observador con nuevas percepciones […]."*[38]

Teniendo como premisa una afirmación tan directa y a la vez crítica con que el estudioso Hal Foster[39] se posiciona ante la realidad social en la que vivimos y que está en continuo desarrollo. Ante esta nueva realidad informática una intencionada y dirigida desinformación puede convertirse en real por la utilización de una herramienta de comunicación tan poderosa como es internet y las nuevas tecnologías. Esta información puede ser alterada depen-

[38] Foster, H. *El retorno de lo real*. Ed. Akal / Arte Contemporáneo (2001). p. 223.
[39] Hal Foster, crítico de arte y el historiador. Fue educado en la Universidad de Princeton, la Universidad de Columbia, y la City University de Nueva York. Fue profesor en la Universidad de Cornell 1991-1997 y ha estado en la facultad de Princeton desde 1997. En 1998 recibió una beca Guggenheim.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Hal_Foster Consultado: 23/08/18

diendo de los intereses de quien emite la misma, una información accesible a todas las capas sociales y al alcance con sólo conectarse a la red.

Ante este fenómeno global digital, se hace necesario un pensamiento crítico ante esta nueva realidad de internet, o como mínimo que la información recibida sea contrastada. Una herramienta tan poderosa de acceso a la información, se convierte en ocasiones en un medio de desinformación real.

Este retorno a lo real de Foster, y ante un momento tan paradójicamente contradictorio, parece sugerir un oxímoron[40]: la realidad es una nueva realidad irreal. Nos referimos a componer una nueva realidad por medio de un sistema virtual. Una pregunta a la que venimos dándole vueltas, y que en relación a este tema es: ¿el artista comprometido socialmente debe de ser crítico con el medio tecnológico? Entendemos que sí, de hecho claramente lo vemos por ejemplo en las obras de Halley o Drew en las que, como ya habíamos comentado, existe tal voluntad. Como no podía ser de otro modo en este estudio hemos centrado nuestra atención en artistas que se comprometen socialmente. En este trabajo analizaremos, desde la perspectiva del tema, de los procesos y de la materialidad, cómo se manifiesta aquella voluntad antes mencionada que nace de la necesidad de retomar por medio de la pintura el reflejo de la expansión de la información y todo lo que ello conlleva.

El nexo de unión de estos trabajos lo marca la reflexión que cada uno hace sobre el desarrollo que la información digital ha experimentado y, como consecuencia, la proliferación de acontecimientos, en algunos casos, de cambio en las conductas sociales. Y también es común a todos ellos el uso, como materiales de producción artística, tanto de la propia información como de las imágenes que proliferan en la red.

La necesidad de expandir la materia y el color más allá de los límites del marco e incluso eliminarlo provoca metafóricamente una nueva realidad

[40] Oxímoron. Del gr. ὀξύμωρον oxýmōron. Combinación, en una misma estructura sintáctica, de dos palabras o expresiones de significado opuesto que originan un nuevo sentido, como en un silencio atronador. Información recuperada: https://dle.rae.es/?id=RNRzJK5 Consultado: 18/05/2019

que crece continuamente. Como lo es la realidad de los medios de comunicación en red, que se expande y multiplica llegando a la interactividad del medio por la utilización de diferentes herramientas de comunicación tanto escritas como sonoras y visuales, me refiero al web 2.0[41], web 3.0[42] espacios en internet creados por el diseñador web Jeffrey Zeldman[43]. Actualmente ya se está hablado de un nuevo concepto, Industria 4.0[44].

La Industria 4.0 es la llamada Cuarta Revolución Industrial, enfatizando y acentuando la idea de una creciente y adecuada digitalización y coordinación cooperativa entre todas las unidades productivas de la economía. En la actualidad no es una realidad ya consolidada y experimentada, sino un nuevo hito en el desarrollo industrial que sin duda marcará importantes cambios societarios en los próximos años, haciendo un uso intensivo de Internet y de las

[41] Web 2.0 comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web (www). Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 Consultado: 23/08/18

[42] Web 3.0 movimiento social con el objetivo de crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones *non-browser* (sin navegador), el empuje de las tecnologías de inteligencia, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D. La expresión es utilizada por los mercados para promocionar las mejoras respecto a la Web. Esta expresión Web 3.0 apareció por primera vez en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman, crítico de la Web 2.0 y asociado a tecnologías como AJAX. Actualmente existe un debate considerable en torno a lo que significa Web 3.0, y cuál es la definición más adecuada.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0 Consultado: 23/08/18

[43] Jeffrey Zeldman. Diseñador web, escritor, conferenciante y emprendedor de la industria del web. Fue el precursor del diseño web basado en estándares, que garantiza que un sitio web pueda ser utilizado en cualquier navegador y en cualquier dispositivo habilitado para la web. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Jeffrey_Zeldman Consultado: 23/08/18

[44] Industria 4.0 (también señalado como Industria inteligente o Ciber-industria del futuro) corresponde a una nueva manera de organizar los medios de producción. El objetivo que pretende alcanzarse es la puesta en marcha de un gran número de "fábricas inteligentes" ("smart factories") capaces de una mayor adaptabilidad a las necesidades y a los procesos de producción, así como a una asignación más eficaz de los recursos, abriendo así la vía a una nueva revolución industrial o Cuarta revolución industrial. Las bases tecnológicas en que se apoya esta orientación, entre otras son las siguientes: Internet de las cosas; Sistemas ciberfísicos; Cultura maker (Cultura "Hágalo usted mismo"); Fábrica 4.0… Por cierto, la Industria 4.0 no se reduce exclusivamente a los cuatro puntos recién citados, pues es mucho más que eso. La Industria 4.0 es consistente con la llamada Cuarta Revolución Industrial, enfatizando y acentuando la idea de una creciente y adecuada digitalización y coordinación cooperativa en todas las unidades productivas de la economía. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_4.0 Consultado: 23/08/18

tecnologías informáticas, con el fin primordial de desarrollar plantas industriales y generadores de energía más inteligentes y más respetuosos con el medio ambiente, y con cadenas de producción mucho mejor comunicadas entre sí y con los mercados de oferta y demanda.

Podemos hablar de lo interactivo del sistema y de cómo este sistema está cambiando los hábitos de conducta social y, por consiguiente, podemos hablar de la influencia de estas tecnologías en las producciones artísticas de forma conectada en un diálogo donde interactúan la obra, el espacio y el observador. Esta interactividad se manifiesta en las obras de estos cuatro artistas que venimos mencionando en este estudio, sus obras cargadas de información, de códigos y significados se relacionan con el observador de forma constante, creando interrogación y diálogo. Las obras no son vistas desde una sola perspectiva, actualmente el observador recorre la obra y la sala interactuando con ella. Lo que resulta en un cambio significativo de paradigma dentro de la pintura y un motivo esencial de estudio de esta tesis. Llegamos ahora sí, a una configuración del espacio donde la composición de las obras son expuestas y donde el espectador se introduce en el interior del tema por medio de una experiencia sensitiva, emotiva e impactante.

Las obras concebidas por cada uno de los artistas que más adelante analizaremos, han sido originadas y desarrolladas desde patrones y procesos ciertamente similares que a continuación iremos desarrollando.

En esta línea Foster se pregunta:

> *"[…] ¿Es el nuestro de los medios de comunicación un mundo de interacción generosa, tan benigno como un reintegro en un cajero automático o una consulta en internet, o un mundo de disciplina invasiva, cada uno de nosotros un "individuo" electrónicamente movido, genéticamente determinado, no como una política de maléfico Gran Hermano, sino como un asunto de administración cotidiana?""¿Es el nuestro de los medios de comunicación un mundo de ciberespacio que hace a los cuerpos inmateriales o en el que los cuerpos, no*

trascendidos en absoluto, están marcados, a menudo violentamente, según diferencias raciales, sexuales y sociales? […]."[…] Evidentemente, ambas cosas a la vez, y esta nueva intensidad de la des/conexión es posmoderna […]."[45]

Con el análisis de las obras de estos cuatro artistas se observa, como hemos indicado anteriormente, el uso de técnicas, estéticas y resoluciones al problema artístico bien diferenciadas pero con importantes puntos de conexión. Nos referimos esencialmente al medio donde se desarrollan y cómo están cambiando los patrones de comportamiento social. Para concretar podemos citar ejemplos de cada uno de ellos: Peter Halley ya nos habla de las redes sociales y de cómo estas encierran a sus usuarios en sus habitaciones a modo de prisiones; Leonardo Drew, a parte de la carga emotiva respecto de lo que fue el pueblo afroamericano en la época de la esclavitud, utiliza la información del objeto y así sus cajas dispuestas a modo esquema de chip informático con toda su información sugiere el almacenamiento de esta emotividad; Fabián Marcaccio hace referencia a la imagen digital y a cómo esta imagen ya no es aséptica, plana, ahora la imagen está cargada de información, emotividad y toda esta información es recorrida como él dice, "como una película" lo cual referencia a lo cinemático en gran parte de su trabajo y en cuanto al trabajo de Matthew Ritchie no se entendería sin esta realidad tecnológica donde la ciencia ha evolucionado descubriendo no sólo los avances que aporta a la sociedad en su conjunto, sino que esta es observada a una escala mayor por el público.

Son artistas que desarrollan en sus trabajos una constante experimentación del proceso y de expansión del medio pictórico sin dejar de lado el referente. En sus obras se refleja ciertamente un compromiso crítico y social, por lo que son construidas más allá de una concepción meramente estética y no dirigida hacia una emotividad monumental.

---

[45] FOSTER, H. óp. cit., p. 226.

En el proceso de trabajo difieren en la utilización de nuevas técnicas para la ejecución de la obra pero convergen en una misma tecnología, la informática y digital. Cada uno adapta a su producción este proceso, pero observamos que para todos también resultan esenciales los mass media. Cada artista desde diferentes vertientes adopta un posicionamiento ante el problema tecnológico, la relación y la utilización de las nuevas tecnologías como medio o herramientas de trabajo. Esto no implica aceptar sin más el avance social experimentado con esta tecnología informática, más bien se mueve ante la aceptación y la denuncia, algo que observamos en algunos trabajos. También es una realidad la mala utilización que de esta tecnología se hace, ya sea desde una intencionada o no, forma de controlar, anestesiar o seducir a las masas como medio de control social.

La intención del artista comprometido socialmente y del uso que hace de estas tecnologías tiene un sentido de progreso evolutivo sin que necesariamente se tenga que desmerecer los avances anteriores. Sin estos no hubiésemos podido seguir evolucionando, retroceder en el saber menospreciando el referente sería un error. Históricamente la pintura ha sido dotada de sentido, ha tenido un motivo de ser más allá de lo estético y cómo no, una función social.

La pintura a la que nos estamos refiriendo en esta tesis no ha surgido sin sus referentes, estos han estado y están en la materialización de sus obras, todo lo recorrido vale, nada se desestima, no cabe una involución en este campo, la pintura nos ha enseñado a comprender la realidad y las realidades de este mundo en constante expansión, pero es evidente que el siglo XXI está marcando un antes y un después en pintura. Todo tiene cabida, ahora lo nuevo como referente de lo anterior, y no como tradicionalmente se venía entendiendo lo anterior como referente de lo nuevo. Esta nueva pintura ecléctica y polisémica se expande, se funde y se retuerce con otras disciplinas artísticas.

Es una evidencia y así se constata, al observar a los artistas comprometidos, la utilización de un material nuevo que es reflejo de esta modernidad social, pero también desde un concepto crítico que usa y seguirá siendo usado, porque el arte acostumbra a hacer esto, a encontrar e investigar con los materiales que las nuevas tecnologías ponen al alcance del artista inquieto y crítico con su

entorno.

Peter Halley, Fabián Marcaccio, Matthew Ritchie o Leonardo Drew, son artistas que desde ámbitos particulares y singulares a la hora de tratar la materia, se ven conectados ya no sólo por el tema, sino, por los materiales y pinturas que utilizan. Podemos hablar de la era del "retorno de lo real" o mejor dicho de la "materialidad de lo inmaterial".

1.4.2 NUEVOS MATERIALES Y PROYECTOS EN LA PINTURA DE LA ERA DIGITAL

El pintor ha sido desde siempre un investigador y experimentador de la materia, que intenta ordenarla de manera concreta o abstracta. En las obras de los pintores estudiados en esta tesis se trabaja y manipula la información digital, que es por su naturaleza inmaterial, como "nueva materia artística". Esto constituye un hito histórico, un punto de inflexión relevante; sin embargo, esta "expansión" de la materia no es la única novedad. De modo que, por ejemplo, en lo que se refiere al soporte ya no se reduce sólo al marco y la tela, sino que ahora es variado y múltiple: digital sobre plástico o impresión digital 3D, como en "El depredador" (Fig.67.) de Marcaccio, proyección sobre pared o suelo, en "The Morning Line" (Fig.19.) de Matthew Ritchie, el grabado en volumen y la apropiación del espacio expositivo, en "Número 58P" (Fig. 299.) de Leonardo Drew, o las estructuras ensambladas y conectadas en red "Prisiones" (Fig.10.) de Peter Halley. Y es en este sentido que se han manifestado tanto críticos como historiadores del arte. En su momento hablaremos de textos de autores como Rosalind Kraus, David Barro o Paco Barragán, entre otros. Este último aporta esta interesante reflexión ante la pregunta: ¿Qué es la pintura hoy?

Barragán dice:

> *"[…] Me resulta difícil pensar que en una sociedad hiper-tecnológica y en la que los medios de masas y medios sociales están más presentes que nunca en nuestras vidas, la manera de recibir información –Facebook, Twitter…-, manipular información –pensemos en escáners, cámaras fotográficas, iPads, etc.- y distribuir información –por ejemplo YouTube- no afecte profundamente los modos de "hacer pintura". Los buenos pintores, sean Velázquez, Rembrandt, Goya o*

> *Picasso, son hijos de su tiempo y son capaces de reflejarlo en su quehacer pictórico. Porque, parafraseando a Javier Panera, la pintura actual está más relacionada con la historia de los medios que con la historia de la pintura misma […].*"[46]

Y siguiendo a Barragán:

> *"[…] podemos añadir que son las novedades tecnológicas y digitales las que han puesto a la pintura en un punto de mira central y crítico […].*"[47]

1.4.2 EL OBJETO PLÁSTICO Y LA PINTURA ACRÍLICA: APORTES DECISIVOS PARA LA PINTURA MATÉRICA ACTUAL

El collage explorado por lo cubistas y llevado a un cierto refinamiento por el surrealista Max Ernst inyectó en la composición el tejido del mundo real. Recordemos como Georges Braque dejaba que la arena y el serrín enfatizaran la solidez, la materialidad, de sus pinturas. En los *ready-made* de Marcel Duchamp los objetos hacen todo el trabajo y el artista simplemente escoge.

En Italia el artista Enrico Prampolini en 1944 publicaba un cuadernillo titulado "*Arte Polimatérico",* manifiesto considerado por otros artistas como "Paradojas plásticas" o de "Entrevistas con la materia". Prampolini con ello daba vida a un nuevo género artístico donde el lirismo de la materia prevalecía sobre el poder evocador concedido al color con anterioridad. Las cualidades expresivas del material, resultado de su propia constitución física y química, van a imponerse como protagonistas del cuadro y éstas van a ser al fin y al cabo las responsables de su poder emotivo. Quizás sea esta la mayor transformación que ha sufrido el arte occidental a partir de la segunda mitad de siglo XX. Así lo recoge Prampolini (1994) cuando afirma que el "*Arte Polimatérico*"

---

[46] BARRAGAN, P. ¿LA PINTURA? REGULAR, GRACIAS. Articulo con motivo de la exposición On Painting (prácticas pictóricas actuales… más allá de la pintura o más acá) en el Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM) de las Palmas de Gran Canaria. el 5 de septiembre de 2013. https://es.scribd.com/document/168291974/La-Pintura-Regular Consultado: 21/06/18
[47] Ibíd.

no es una técnica equiparable a la pintura o la escultura, sino que lo considera no sólo una técnica, sino un "medio de expresión artística rudimental, elemental cuyo poder evocativo es afín a la orquestación plástica de la materia".

Por otro lado y en relación a este tema, el profesor de la Bauhaus y artista László Moholy-Nagy, que ya experimentó con el material plástico, se manifiesta y se posiciona ante esta realidad del material plástico en la obra de arte. Así, asevera y dice:

> *"[…] Simultáneamente a las esculturas con metal y vidrio, me volví hacia los nuevos materiales industriales. Comencé a pintar sobre aluminio, aleaciones no ferrosas muy pulidas y sobre termoplásticos. Si no hubiera albergado el temor de que estos últimos materiales quizá no fueran duraderos, jamás habría vuelto a pintar sobre lienzo. Al trabajar con estos materiales, plásticos coloreados, opacos o transparentes, realicé descubrimientos que contribuyeron a que cambiara mi técnica pictórica. Esto tuvo repercusiones inevitables en mis reflexiones acerca de los problemas de la luz. Aunque los plásticos son materiales nuevos, apenas ensayados, tenía la sensación de que se debería trabajar con ellos, a pesar del peligro de los efectos meramente bonitos. Quizá nos lleve décadas llegar a conocer realmente estos materiales y poder desarrollar una auténtica técnica con que manejarlos. Incluso los problemas técnicos de la pintura sobre estos nuevos materiales están todavía por resolver […]."*[48]

Lo que importa no es lo que vemos, sino el dilema que nos propone la identidad de los materiales. Los materiales poseen un valor propio y una significación simbólica intrínsecas. Es en cada momento de la historia y con la aparición de los nuevos materiales cuando el autor con su elección determina la intencionalidad de la obra.

La misma utilización de los materiales y su elección determinada puede trans-

[48] László Moholy-Nagy. Carme Porta Salvia (2007). Estudio del material plástico como lenguaje pictórico y gráfico. Información recuperada: https://www.interempresas.net/Plastico/Articulos/16350-Estudio-delmaterial-plastico-como-lenguaje-pictorico-y-grafico.html Consultado: 20/06/18

mitir en cada momento diferentes intencionalidades: críticas, metafóricas, políticas, formales o de cualquier otra índole.
Aparte de la utilización de la materia para la realización de la obra, la pintura sigue teniendo un protagonismo esencial gracias a que la materia tiene un color y no podemos deshacernos fácilmente de esta asociación ya que nuestra memoria del mundo de los objetos está constituida evidentemente de color.

El historiador de arte *Philip Leider*[49] aconseja y dice:

> *"[…] Si vas a hacer cuadros abstractos asegúrate de que tus colores no sugieren ni adoptan cualidades no abstractas, como el cielo o la hierba el aire o la sombra (usa el negro, y si aun esto resulta demasiado poético, prueba con cobre o aluminio […]."*[50]

En este sentido el químico y doctor en Física por la Universidad de Bristol, Philip Ball en su libro: "*La invención del color*", hace referencia a este hecho relevante de la pintura y las nuevas tecnologías y al material plástico como material pintura y sus aplicaciones en las artes plásticas.

Philip Ball dice:

> *"[…] Por consiguiente, la obra de muchos de los principales artistas de la segunda mitad del siglo XX, desde los expresionistas abstractos norteamericanos hasta el pop art y la escuela inglesa que incluye a David Hockney y Peter Blakle, sólo puede comprenderse en relación con el contexto tecnológico y económico de sus materiales […]"*[51].

---

[49] Philip Leider, crítico de arte y editor de la revista Artforum (1962-1971)
[50] Leider, Philip, "Literalism and Abstraction: Frank Stella's Retrospective as the Modern" (1970), reimpreso en F. Frascina y J. Harris (eds.), *Art in Modern Culture*, Londres, Phaidon Press, (1992) p. 319.
[51] Ball, P. *La invención del color*, ed. Turner, (2003) p. 405.

"[…] Estos nuevos materiales y tipos de pintura fueron un producto evidente de "la era del Plástico" […]."[52]

"[…] Ahora una nueva clase de resinas sintéticas llamadas alquídicos han remplazado a la nitrocelulosa como aglutinante de la mayoría de las pinturas industriales y domésticas. Se trata de polímeros de poliéster que se mezclan con los óleos para crear un medio pictórico que se seca rápidamente. La primera resina alquídica fue producida 1927, y fueron empleadas como aglutinante de pinturas comerciales en Estados Unidos desde finales de la década de 1930, y en Europa desde la década de 1950[…]."[53]

"[…] Winsor and Newton es una de las pocas compañías que ofrecen pinturas de alquídicos a los artistas, y éstas no se introdujeron hasta la década de 1980[…]."[54]

"[…] Los plásticos acrílicos, que incluyen plásticos duros como el perspex (plexiglás) han estado a la venta desde la década de 1930. Los polímeros acrílicos líquidos no se disuelven en agua; pero en las emulsiones acrílicas las pequeñas gotitas cargadas de pigmento del polímero se dispersan en agua, y una sustancia jabonosa llamada "emulsionante" evita que se fusionen. Al secarse la película de pintura, el agua se evapora y el acrílico se convierte en un revestimiento duro pero flexible. Una vez fijada, la pintura es impermeable al agua […]."[55]

[52] Ibíd. p.407.
[53] Ibíd. pp. 408-409.
[54] Ibíd.
[55] Ibíd. p. 409.

1.4.3 NUEVOS MATERIALES PARA UNAS NUEVAS "PINTURAS PLÁSMICAS"

Lo "plásmico", terminología acuñada por el artista Barnett Newman, queda definido en la siguiente entrevista:

> *" […] Newman siempre elegía sus términos de forma intencionada: "plasma" (o "plásmido") connota una fluidez orgánica; también evoca la palabra más familiar "plástico", que se refiere a una cualidad orgánica de los materiales. Semánticamente, "plásmico" y "plástico" están estrechamente relacionados (ambos proceden de la palabra griega para moldear o formar); pero también son inversiones uno de otro a la materia inerte […]."*[56]

Dicho llanamente, lo plásmico es vivo y activo, como el movimiento del pensamiento, da forma a las cosas; en tanto lo plástico es pasivo, es la forma que el pensamiento y otras fuerzas producen. Podemos decir que dentro del proceso creativo el proyecto (lo plásmico) es desarrollado en un producto concreto y "lo plástico", donde la materia y el material pictórico se funden en un proceso plásmico, se concreta en el artefacto (obra de arte). De la misma manera podemos hacer un paralelismo entre lo digital y lo analógico, o entre el Pixel (lo Plásmico) y la Materia (lo Plástico).

En la actualidad lo plásmico del entorno digitalizado se ha convertido en una realidad global, una revolución tecnológica de gran impacto social, donde las consecuencias y su influencia en las conductas sociales están transformado el entorno. En este sentido el teórico cultural y urbanista Paul Virilio[57] reflexiona y dice así

> *"[…] Ya no tiene sentido preocuparse, o preocuparse únicamente, del desastre nuclear, uno de los grandes miedos y debates de los años sesenta; ahora el de-*

---

[56] Newman, B. *Escritos escogidos y entrevistas*, Ed. SÍNTESIS. Madrid,(2006), p. 15.
[57] Paul Virilio nació en París en 1932. Arquitecto y urbanista de formación, consagró gran parte de sus estudios al análisis del impacto social de la revolución tecnológica del mundo contemporáneo y al concepto de velocidad.

sastre global puede proceder de fuentes tan diversas, buena parte de ellas relacionadas con las nuevas tecnologías, que escapan a todo tipo de control e incluso prevención […]."[58]

En la sociedad actual donde la información es síntoma de poder, la saturación de información puede provocar en el individuo una aceptación ciega de que todo lo que se le presenta como arte, resulte serlo.

1.5 EL ANTES Y EL DESPUÉS DEL FIN DEL ARTE VANGUARDISTA DEL SIGLO XX

La práctica artística no debería de quedar al margen de la sociedad, de hecho, se nutre diariamente de acontecimientos y sucesos. La tecnología informática es uno de ellos y esta tecnología nos abre nuevos horizontes en el campo de la pintura, nada es gratuito ni banal, todo debería de tener un sentido, algo que nos haga pensar o reflexionar sobre lo que pasa alrededor. En este estudio la tecnología informática se presenta no sólo como un acontecimiento revolucionario que ha cambiado las relaciones sociales sino que ahora esta tecnología es el medio digital donde, conjuntamente con unos nuevos materiales industriales, los artistas motivos de estudio en esta tesis se desarrollan en la proyección y el desarrollo de sus obras.

Paradójicamente el soporte digital en el campo del arte ha supuesto una revolución en el concepto de la pintura. La pintura ha sido un medio de expresión para representar la realidad, un simulacro, una ilusión o un sentimiento; ahora la pintura se expande, se ha apoderado de una ilusión, de un simulacro virtual, para pasar a convertirse en un elemento real.

Las pinturas y los artefactos de los artistas que estudiamos en esta tesis, en su mayoría, han sido configurados partiendo de imágenes creadas a partir del ordenador. Estas imágenes han sido, en unos, el inicio, y en otros el soporte impreso que desarrolla la obra: la pintura se ha apoderado de múltiples y diversos medios de expresión plástica para convertirse en un espacio múltiple no

[58] Guasch, Anna M. *El arte último del siglo XX Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza editorial (2005). p. 440.

simulado. La sociedad hiperinformatizada, hiperconectada, e hiperconsumista puede sumir a una gran parte del público en un estado de confort en el que las preguntas, la crítica y el cuestionamiento queden relegados al dictamen de los profesionales. Es el momento de no dejar todo en manos de unos pocos y de cuestionarnos por qué, para qué y cómo podemos entender el arte actual. Sea como fuere, y aunque no es el tema de esta tesis, nos ha parecido interesante reflexionar sobre el papel crítico del público ya que lo relacionamos directamente con el papel activo que la llamada pintura expandida le exige, tema que sí que vamos a tratar cuando estudiemos los artistas centrales de este trabajo.

1.5.1 MARCO REFERENCIAL SOCIAL: PIXEL VS FRACTAL

En la actualidad vivimos y convivimos dentro de una sociedad totalmente informatizada: el entorno virtual está en cada acto que realizamos a diario, hablamos a través de teléfonos inteligente, por medio de redes sociales y nos desnudamos al momento mandando imágenes instantáneas, del ahora mismo. Toda esta información es enviada por canales de comunicación controlada al momento, filtrada o no, dependiendo de la información emitida. Si hablamos de la imagen, ésta es manipulada y despojada de su "imperfección" y llega a abarcar el ámbito social personal y colectivo desvirtuando la realidad.

Recordamos que este estudio se basa en el material con el que están confeccionadas las obras, la utilización de las tecnologías informáticas, así como las nuevas técnicas pictóricas empleadas, con el fin de arrojar un poco más de luz al tema de la pintura actual, la llamada pintura expandida, Así, los artistas referenciados en esta tesis y que más adelante expondremos, hacen uso de nuevos y diversos materiales de utilización en el desarrollo de una nueva tecnología industrial. Los materiales empleados en muchos casos por estos artistas fueron concebidos en un primer momento para la industria. En la obra

de Peter Halley, por ejemplo, utiliza un estuco para la aplicación de fachadas (*Roll-a-tex*) que el artista aplica sobre sus telas, o en las estructuras de las instalaciones de Matthew Ritchie que confecciona con múltiples y diferentes materiales como el PVC en láminas, *Sintra*®[59], que expande dentro de la sala expositiva. En muchas de las obras de *Fabián Marcaccio*, por ejemplo, desarrolla técnicas y artilugios para la aplicación de materiales plásticos, resinas, siliconas o el mismo material plástico en la impresión 3D. Estos son algunos de los ejemplos de materiales que analizaremos y estudiaremos dentro de las obras de estos artistas. En la obra de *Leonardo Drew* se aprecia la combinación de materiales conformados, manipulados o coloreados de sus monumentales murales, donde la materia es ordenada, clasificada o numerada: un verdadero archivo analógico del material.

El análisis y estudio de la materia, el material y la tecnología aplicada que estos artistas investigan y utilizan en sus obras es complementada con el soporte informático y tecnológico digital, el ordenador es utilizado de diferente forma y manera por cada uno de estos artistas, es la herramienta esencial, sin ella difícilmente se podría haber concebido obras pictóricas de esta índole. Nos referimos a una pintura proyectada o expandida de múltiples caras como calidoscopio pictórico.

Como hemos mencionado anteriormente, nos centramos en el análisis de las obras de estos artistas para descifrar códigos de representación a través de la materia y el material, analizar e investigar unas nuevas técnicas desarrolladas y aplicadas en sus obras y, de este análisis, comprender unas obras pictóricas de nueva concepción, elementos inherentes en esta pintura expan-

[59] Sintra® es una placa ligera pero rígida de cloruro de polivinilo (PVC) de células cerradas moderadamente expandido extruido en una lámina homogénea con un acabado mate de bajo brillo. Características del material *Sintra*®: Material ligero pero rígido y duradero con el que se puede manipular formado fácilmente en casi cualquier forma imaginable usando técnicas de fabricación de tablas de madera y espuma. Material formable y fácil manipulación a través del calor, resistente a productos químicos así como una resistencia superior a abolladura y a los arañazos. Colores personalizados y cortes especiales.
Información suministrada: http://www.sintrapvc.com/ Consultado: 21/08/18

dida. También nos referiremos al concepto de una pintura multidisciplinar. Esta se manifiesta en una pintura ecléctica, podemos incluso hablar de palimpsestos pictóricos, una pintura que no renuncia a sus orígenes pero que se expande como ya hemos mencionado en múltiples caras, ventanas donde asomarse para descubrir nuevamente el referente múltiple provocado por la utilización de las tecnologías informáticas, donde la información visual, la imagen, es manipulada y amasada para convertirse en una nueva imagen. Ahora la realidad es pervertida al antojo del artista que crea una nueva realidad, esta transformación de los contenidos visuales tamizados a través del ordenador, pasa paradójicamente de una realidad virtual a la conformación de un objeto pictórico real, dando ya no sólo visualización, sino como objeto tangible y tridimensional.

Todo esto nos conduce a una nueva realidad pictórica y los artistas motivo de este estudio interpretan en sus obras estas nuevas realidades del espacio virtual yendo más allá de las imágenes digitales, donde el referente puede ser distinto, pero el medio para desarrollarse se unifica en realidades que conviven en un nuevo concepto pictórico y su expansión del medio.

Para comprender esta nueva realidad pictórica se hace imprescindible comprender y entender parte del contexto histórico pictórico, de dónde venimos y como hemos llegado a este punto de la pintura y su campo expandido.

La pintura en su expansión no es gratuita ni anecdótica, ésta lleva consigo toda una carga de información, de códigos y significados donde el referente es argumentado.

Ante esta realidad que las nuevas tecnologías han generado y frente a como estas han permitido a las grandes masas sociales acceder a la información por medios de las redes sociales, se ha producido un efecto contrario, una gran parte de la información publicada en las redes sociales no han sido contrastada por el usuario y en otras ocasiones, el emisor de la noticia no es veraz, difundiendo una desinformación, algo que se produce con demasiada frecuencia. Por eso entendemos que la llamada pintura expandida va más allá de la anécdota plástica pictórica, la crítica siempre es bienvenida y aún más cuando se trata del objeto artístico, como mínimo nos hace reflexionar

ante lo expuesto ante nosotros, algo que no nos deja indiferente y nos ayuda a comprender nuestro entorno inmediato.

El acceso al conocimiento, con la aparición de las tecnologías informáticas, ha supuesto una revolución en muchos campos sociales, en la ciencia o en la medicina, donde estas tecnologías se hacen visibles y con más evidencia, pero también, se ha podido comprobar su aplicación en las artes plásticas. Se aprecia, pues, un cambio de paradigma: la llamada pintura expandida es el reflejo de esta evolución tanto en materias, materiales o la aplicación de una nueva tecnología en la práctica pictórica. Estos avances están visibles en las obras de los artistas que estudiamos en esta tesis.

La llamada pintura expandida no es una pintura ajena al referente social, todo lo contrario, lleva en su ADN, la materia, toda la carga e información necesaria para poder ser entendida. En la época comprendida entre finales del siglo XX con la popularización del ordenador y la aparición de internet y en el actual siglo XXI, las redes sociales son la plataforma abonada para mantener informada o desinformada a la sociedad. Este hecho también ha supuesto la alienación de algunos grupos sociales y ha provocado, por ejemplo, que un artista como Peter Halley nos hablase de este fenómeno como "Prisiones" en sus obras, mientras otros aprovechan la información de las redes para crear su universo sin dejar de lado el juego o el azar. Este es el caso de la obra de Matthew Ritchie, ejemplo de esta utilización del ordenador en sus obras múltiples. Todo esto nos lo ha proporcionado la tecnología informática, internet y con ello la aparición de las redes sociales. La información se ha expandido de forma exponencial, pero en muchos casos sin la rigurosidad de la información merece, esta banalidad y falta de rigurosidad nos pueden llevar a equívocos, el acceso a las redes sociales permite cualquier opinión sin la debida argumentación que debería requerir cualquier opinión publicada. Ya sea privada o pública, la información puede ser colgada en la red y, de esta "información" puede provocar un efecto contrario, la desinformación no deseada, que al final es una información desinformada que transciende más allá de lo público. Volviendo al caso que nos ocupa y este efecto de expansión de la información se ha producido a través de las redes, podemos hacer paralelismos de este fenómeno, de la misma manera la pintura se ha expandido y, ante esta

realidad de la pintura expandida, sería pertinente preguntarnos: ¿será la pintura expandida un reflejo de este fenómeno social y, de su expansión de la información? En nuestro análisis del fenómeno, observamos, después de analizar las obras de los artistas de este estudio, que es una realidad la utilización o reproducción de las nuevas tecnologías informáticas para la confección de sus obras, todo esto no es banal en las obras de Halley, Ritchie o Marcaccio, en ellos y en sus trabajos hay una carga del fenómeno tecnológico digital, cada uno desde su visión e interés plástico pero a la vez con una gran carga de reflexión de lo que acontece alrededor de la sociedad.

La no materialidad de esta realidad virtual y de lo aséptico que nos pueda parecer lo virtual, es una constante dentro del entorno social actual, en la escuela, en la calle, pero sobre todo en casa pasa desapercibida como algo natural y asumida por todos. Algo tan transcendente cómo es la información en general, puede ser emitida por cualquier ente que debería de ser emitida y utilizada pensando en la transcendencia de esta. Lo virtual puede parecer a veces intranscendente y sin efecto, si pensamos por ejemplo en un videojuego, este videojuego esta creado en un espacio virtual, pero no es la primera vez que se han constatado conductas en la persona que ha estado jugando, en el plano real de la vida, pensando que luego accionando un solo el botón reinicio o *start*, este vuelve a comenzar. Nos encontramos ante la realidad que podemos ver a priori intrascendente, una foto realizada dentro del espacio privado se puede convertir en algo viral y público sin que el protagonista sepa nada de este hecho y su imagen traspase la puerta de su casa, de su barrio, de su ciudad etc.

Muchos de estos acontecimientos e imágenes de las redes sociales son el centro y motivo de creación, por ejemplo, en los murales de Fabián Marcaccio o en el efecto nocivo que un exceso de conexión en la red provoca en el individuo algo que expone Peter Halley en sus "Prisiones".

Nos encontramos en un periodo de evolución tecnológica que al mismo tiempo y paradójicamente conlleva una involución del conocimiento de los referentes y de las relaciones sociales.

Esta realidad tecnológica y su influencia social, son consideradas dentro de algunas corrientes críticas de artistas-comprometidos es donde podemos

aprecia esta idea y pensamiento de lo virtual y de las tecnologías puestas en práctica. Las obras y artefactos (objetos) que dentro del campo de la pintura matérica actual que hemos convenido llamar pintura expandida.

Esta nueva concepción de la pintura y su campo expandido aporta elementos diferenciales esenciales dentro de la pintura actual, los artistas citados anteriormente vienen trabajando, desarrollado y proyectando desde hace más de tres décadas, el concepto y efectos de la inmaterialidad de esta realidad virtual y de cómo el espacio virtual se ha convertido en el contenedor de conductas, relaciones o plataformas de programas para el desarrollo social y en paralelo de sus obras. Estas realidades son los temas con los que trabajan estos artistas, cada uno de ellos desde diferentes vertientes o puntos de vista.

Más allá, otro elemento que diferencia su pintura, es el material con el que configuran y componen sus obras, estos son el reflejo de esta tecnología, el desarrollo y la investigación de estos materiales así como el comportamiento de esta materia en combinación con otras técnicas artísticas. De cómo se comporta y de cómo la pintura se expande para configurar una nueva realidad en pintura, en combinación con esta tecnología informática se ha convertido en elemento decisivo como fenómeno en pintura, siendo este el motivo central de estudio y análisis de esta tesis desde una vertiente artística.

Como ejemplo de esta nueva realidad pictórica y como argumento de estas nuevas prácticas en pintura, Marcaccio en la entrevista con la curadora Inés Katzetein[60] sobre su trabajo Ezeiza-Paintant, 2005 dice:

> *"[…] Esta pieza no es pintura, ni foto, ni escultura, sino el resultado de una relación compleja entre fotografíaa, impresión, modelado de plástico y pintura. Se podría decir que es una pintura que ocupa un espacio tridimensional o una superficie modelada como escultura pero sin cuerpo […]."" […] Me interesa la*

[60] Inés Katzenstein es curadora, historiadora del arte y crítica de arte argentina especializada en arte latinoamericano.

idea de que el contacto con lo que denominamos "lo real" pasa por estos compuestos técnico-imaginístico-materiales no cerrados o coherentes [...]."[61]



Fig.14. Fabián Marcaccio *"Ezeiza-Paintant"* (2005). Impresión digital sobre lienzo, silicona, resinas poli-ópticas, aceite, madera y metal, 4 x 30m. MALBA Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Argentina. Colección de: Marcelo Argüelles Imagen: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/ Consultado: 09/11/2017

Marcaccio, sobre su obra *F. Ezeiza-Paintant* dice:

"[…] Este pintante es un buen ejemplo de pintura de historia o de reportaje investigativo. Su tema es la masacre de Ezeiza al principio de los 70's en Argentina. La estructura espacio temporal toma como motivo la relación de la caída al suelo de la mirada de las víctimas de la masacre con la del espectador que observa. La obra presenta una compresión de escenas en forma de friso caído. Cada escena se deshace en la otra, siendo re-actuaciones basadas en fotos periodísticas […].""*[…] El espectador, como las víctimas, entra con su mirada alta y segura en celebración. Terminando cuerpo a tierra, con sus miradas aga-*

[61] Fabián Marcaccio, *El taxidermista*. Entrevista de Inés Katzenstein. OTRA PARTE revista de letras y arte Nº 2, publicado otoño (2004). Recuperado: http://revistaotraparte.com/node/507 Consultado: 04/07/2018

zapadas tratando de esquivar las balas. La obra comienza más representativa y a medida que avanza se transforma en una especie de abstracción forzada. Una sopa semiótica de pasto, signos y propagandas de la época sacudidos como en una batidora […].""*[…] Su materialidad es cambiante, dispersa. A veces cubriente y otras transparentes, pero de transparencia sucia. Como si dudara de su lugar sobre lo mediático, tratando de acomodarse en la imagen impresa, disfuncionalmente […]."*[62]

En estas obras que analizamos, sus autores, reflejan la utilización o la aplicación de esta tecnología informática y aunque en esencia son dos conceptos antagónicos, dos códigos de representación opuestos, la imagen digital y en su defecto el pixel (intangible) y, por otro lado la materia, elemento físico (corpórea) uno y otro se necesitan, uno como referente, y otro como medio plástico para poder fijarse y visualizarse de una forma constante y no efímera. La imagen digital y su entorno se convierten en una nueva realidad pasando de lo bidimensional de la imagen a la tridimensionalidad del objeto/pintura.

Se vuelve difícil que la imagen dentro del espacio virtual pueda fijarse y permanecer de forma permanente sin una fuente de alimentación de energía, el artista solo puede representarla imitándola y copiando las características de esta imagen. Nos encontramos de nuevo en el campo de la representación de la realidad, ésta de nuevo es representada, pero ahora, el material pictórico no imita, este se convierte en un elemento con entidad que aporta una nueva información plástica dentro de la obra. En unos casos este material pictórico industrial es depositado manualmente, en otros casos este mismo material con diferentes composiciones y presentaciones es utilizado de forma mecánica a través de medios tecnológicos informáticos. La tecnología in-

[62]Marcaccio, F. Ezeiza-Paintant, (2005). MALBA Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Argentina. Recuperado: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/ Consultado: 09/11/2017

formática aporta el soporte para una pintura que puede ser combinada y fusionada con una imagen digital fijada. De otro modo difícilmente se podría representar esta inmaterialidad de la imagen digital.

En estas obras el artista dispone de múltiples herramientas para trabajar, más allá de los pinceles, estos, los pinceles en ocasiones se convierten en un cabezal de impresión, en otros casos en rodillos, espátulas o compresores de aire que proyectan el material pictórico sobre un soporte o directamente sobre una superficie de la que más tarde se desprenderá la pintura.

"EL PIXEL", unidad básica de una imagen digitalizada en pantalla a base de puntos de color o en escala de grises.

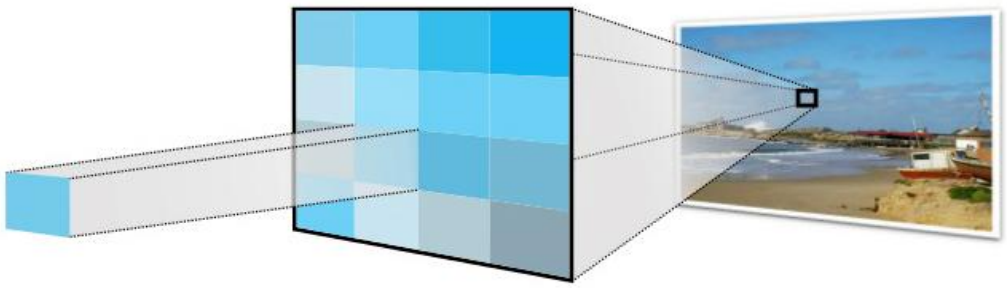


Fig.15. El Pixel. Fuente, documenta imagen, Curso "Tic aplicadas a la Educación" (2011) dictado en la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de la República (Uruguay) en el marco del Proyecto EVA LICCOM. Imagen recuperada: http://es.slideshare.net/liccom/imagen-digitalconceptos-bsicos-8640739 Consultado: 26/06/2018

Para llegar a este punto de desarrollo de la pintura y su expansión se hace necesario comprender cómo funciona la digitalización de la imagen y su composición a partir de una consecución de pixeles.

El Pixel es la menor unidad homogénea en color que forma parte de una imagen digital, esta imagen carece de materia pero conlleva una información, que, por otro lado, con la sucesión de pixeles ordenados en forma de cuadrícula configura la imagen digital, en principio esta imagen visualizada en un ordenador es efímera, pasando posteriormente a ser fijada, en una fotografía, un fotograma de vídeo o una impresión 3D. Así, el artista puede tomarlas como referente y dar corporeidad y forma dando sentido a la idea. Como ejemplo, en este proceso de trabajo a partir de imagen compuesta por pixeles, se centra gran parte de la obra de Fabián Marcaccio que fija sobre un so-

porte de forma bidimensional para intervenir sobre la impresión aportando diferentes técnicas e incluso la imagen directa del ordenador es manipulada y adaptada para configurarse en objeto a partir de la impresión 3D.

Si Marcaccio trabaja a partir de la imagen digital desarrollando y expandiendo esta imagen, Matthew Richie, trabaja a partir de un patrón fractal que es desarrollado a partir de una imagen digitalizada, podemos hablar que su obra se apoya en el soporte digitalizado, pero su obra se expande a partir de módulos fractales parecidos pero no iguales, lo que hace de su obra un trabajo expandido a partir de la línea, donde el dibujo es esencial. Nuevamente se parte de un patrón bidimensional para configurarse en un elemento estructural 3D.

"EL FRACTAL" se presenta en la naturaleza como objeto geométrico cuya estructura básica, fragmentada o aparentemente sable irregular, se repite a diferentes escalas. Esta forma es utilizada y desarrollada por Matthew Ritchie en sus estructuras.



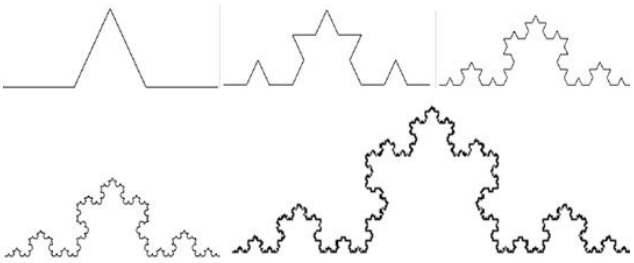


Fig.16. Formación Fractal en la naturaleza. Imagen recuperada: http://humanprogress.net/es/la-ley-y-el-orden-de-la-naturaleza-fractales-y-fibonacci Consultado: 15/03/2018
Fig.17. Esquema Fractal de Koch. Imagen recuperada: http://www.pensamientoscomputables.com/entrada/fractal/naturaleza/Mandelbrot/conjunto-de-Mandelbrot Consultado: 15/03/2018

De nuevo el pixel configura la imagen que el fractal ha creado, Richie digitaliza su imagen para desarrollar su obra, el pixel se ha convertido en un trasmisor de información de un patrón de ordenamiento de la materia que se reproduce a diferentes escalas dentro de un sistema dado, este patrón es la unidad menor de lo orgánico. Por el contrario el pixel es la unidad menor de la imagen digital. Digitalizando esta imagen natural, Richie vuelve a crear una imagen nueva y expandida donde se fusionan el pixel y el fractal como podemos observar en las siguientes imágenes, (Fig.18.) y (Fig.19).

"The Morning Line" (2008). Maqueta digital. Proyección y desarrollo de la obra de Matthew Ritchie. El Fractal como módulo en la obra de Matthew Ritchie

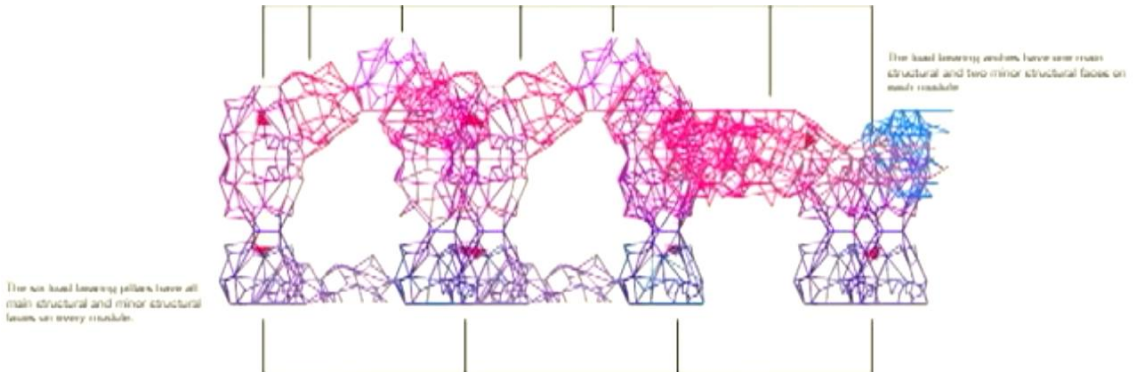


Fig.18. Matthew Ritchie: "*The Morning Line*" (2008)
Imagen recuperada: http://www.paisajetransversal.org/2008/09/matthew-ritchie-morning-line.html Consultado: 10/06/2017

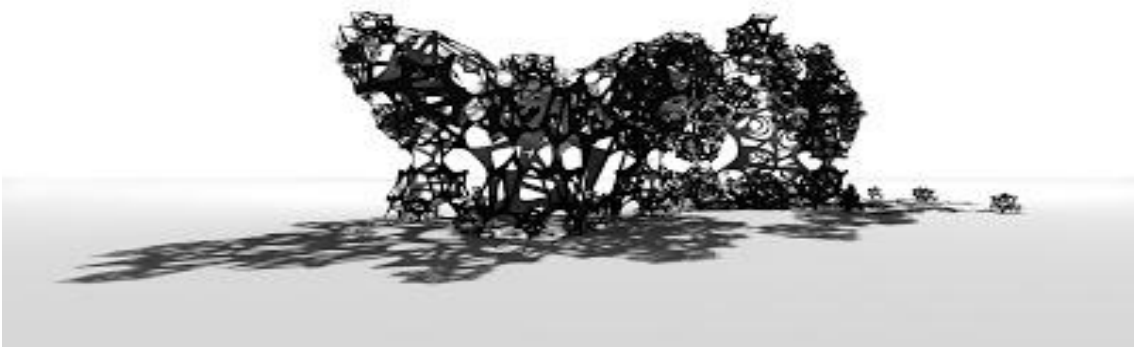


Fig.19. Matthew Ritchie: "*The Morning Line*" (2008). Imagen digital.
Imagen recuperada: http://www.paisajetransversal.org/2008/09/matthew-ritchie-morning-line.html Consultado: 10/06/2017

Dotar a la imagen digital de corporeidad parece una contradicción en sí misma, pero algo distinto es utilizar las posibilidades que el mundo digital y las tecnologías nos ofrecen en forma de imágenes y sus multiplicidades. Una tecnología que nos aporta la posibilidad de un nuevo campo de investigación y estudio dentro de la pintura, y esta a su vez, puede utilizar los nuevos conceptos de creación plástica y los materiales actuales para la configuración y elaboración de un nuevo mundo y realidad, que es, la imagen digital.

Es en las últimas tres décadas cuando la tecnología y por extensión la ciencia más ha avanzado. Debido a este avance el mundo en general ha evolucionado como nunca antes lo había hecho. Como no podía ser de otra

forma, también las artes plásticas han experimentado un cambio. Se han ampliado los métodos y metodologías a la hora de proyectar, elaborar y configurar la obra de arte y esta nueva práctica artística no ha estado ajena a la influencia de la tecnología que nos permite percibir y comprender esta nueva realidad social. Un número cada vez mayor de creadores utilizan las herramientas digitales para configurar, desarrollar y crear imágenes y esta realidad nos ha llevado al interés por querer descifrar estos nuevos códigos de representación del arte y a querer descubrir este procedimiento antagónico de fusionar lo digital y lo analógico dentro de un nuevo mapa de la representación en pintura.

Ante el fenómeno tecnológico digital y la utilización de esta tecnología como herramienta para procesos de creación en arte, la historiadora y crítico de arte Anna María Guasch[63] ya comenta en algunos de sus textos esta realidad, y lo expresa de la siguiente forma y dice:

> *"[…] Ante el imparable avance de las nuevas tecnologías y el optimismo de aquellos que ven, por ejemplo, en las autopistas de la información y en la realidad virtual medios para alcanzar un futuro más justo y democrático, no faltan quienes sostienen que el uso, o el abuso, de las tecnologías punta pueden incrementar la alienación del ser humano. Así lo plantean, entre otros, Jean Baudrillard, Edmond Couchot, Philippe Quéauy y, de manera muy tenaz Paul Virilio, que en diferentes textos (La máquina de visión, La velocidad de la liberación, El cibermundo. La política de lo peor) analiza el alcance que para la especie humana pueden tener las nuevas tecnologías y de qué manera éstas alteran radicalmente la magnitud espacio-temporal histórica […]."*[64]

Hemos convenido en denominar pintura expandida a la pintura a la que nos estamos refiriendo, influenciada directamente por las tecnologías in-

---

[63] Anna María Guasch. Catedrática de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona y crítico de arte.
[64] Guasch, Anna M. *EL ARTE ÚLTIMO DEL SIGLO XX DEL POSMINIMALISMO A LO MULTICULTURAL*, ed. Alianza, Madrid, (2005). pp. 439-440.

formáticas, y a la que dentro de la pintura matérica destaca por la proliferación de disciplinas artísticas con las que se configuran las obra, a parte de la ya mencionada tecnología digital, elemento esencial para las mismas. Ante este estudio plástico de la pintura y para poder definir conceptos de esta nueva realidad, analizar la actualidad del fenómeno y en concreto la utilización de la materia, materiales o del mismo material pictórico, para desarrollar, expandir o simplemente introducir dentro de un discurso pictórico-matérico-expandido, nos resultan imprescindibles dos adjetivos: lo "*plásmico y plástico*" que Barnett Newman utiliza para diferenciar la idea del resultado de una obra artística: "…extraer la verdad del vacío" (en otras palabras, crear algo donde antes no había nada). Esto no puede hacerse imitando una imagen que ya existe.

Como Newman explicó más tarde de manera informal, dice:

> "*No podíamos basarnos en nada. El mundo se estaba echando a perder. Era peor que eso*".[65]

El marco de referencia de esta nueva pintura matérica expandida no es otro que las nuevas tecnologías informáticas de cómo estas han cambiado las conductas sociales y a su vez cómo esta nueva realidad digital está cambiando los sistemas de producción artística, cómo el artista desarrolla su trabajo, bien, por medio de sistemas informáticos o en su defecto, por la plasmación en su obra de este referente informático, pero también, de cómo en sus obras se aprecia esta visión real del cambio conductual social en las obras. Todo esto será analizado desde dos posicionamientos claros: uno, por un lado, las nuevas materias y materiales y por otro, las nuevas técnicas aplicadas por el artista; y dos, los medios tecnológicos con los que se apoya para el desarrollo y la configuración de su trabajo artístico.

[65] Newman, B. óp. cit. p. 15.

1.6 EL MATERIAL PICTÓRICO SÍNTOMA Y SÍMBOLO DE LA SOCIEDAD Y SU TIEMPO

En un mundo de geometrización y coloración informática está más que justificado el uso de materiales industriales actuales que por sí solos ya aportan una información de lo que sucede en la sociedad de hoy en día. Un ejemplo estético de sistema interconectado lo podemos observar en una de las obras de Peter Halley, donde reproduce, por ejemplo, una placa base de la memoria de un ordenador.

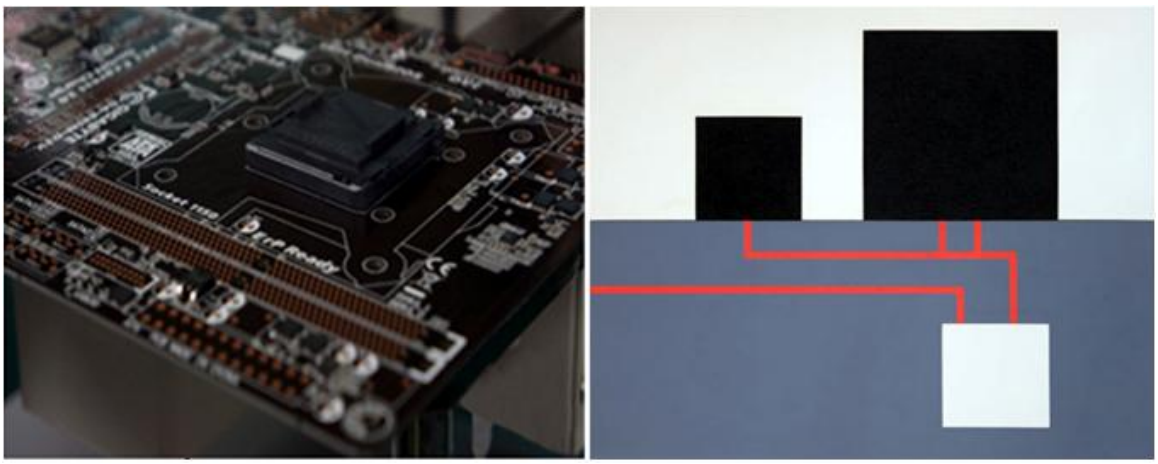


Fig.20. Placa base (9/43). Imagen recuperada: http://www.xataka.com/galeria/cadena-de-montaje-placa-base/9/
Fig.21. Peter Halley. "*Dos celdas con conducto y cámara subterránea" (1983).* Acrílico, roll-a-tex sobre tela. 178 X 203cm. Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/1980s-/ Consultado: 05/07/18

Por un lado, se pone de manifiesto la importancia de los artistas mencionados en esta tesis y el papel primordial que ellos otorgan a la materia y a los materiales que utilizan, sacándolos fuera de su contexto industrial para darles nuevos significados dentro de la actividad artística, para crear un discurso nuevo atractivo. Por otro lado, es de igual manera sorprendente dentro del mundo del arte como referente de la realidad del entorno social motivo de reproducción. Un nuevo universo lleno de preguntas y cuestiones por la utilización de estos materiales para la aplicación y el desarrollo del campo pictórico del siglo XXI, elemento esencial y de incomparable avance dentro del panorama artístico. Todo esto bajo el discurso de críticos y estudiosos del arte que

pueden ver o no un arte nuevo y diferente, o por el contrario decadente y cuestionable.

Ante esta realidad y la utilización de nuevos materiales para la práctica artística, el más relevante ha sido la aparición de los plásticos. En este sentido y en relación con la práctica escultórica, Sergio García[66] dice:

> *"[…] Los plásticos primero entraron en la sociedad y los artistas en frenética actividad investigadora proceden a emplearlos logrando obras muy particulares y con caracteres sorprendentes que han revolucionado el mundo del arte. Los plásticos son un símbolo de la sociedad en la que vivimos, y como consecuencia de ello, quedará esto reflejado en la historia […]."*[67]

En esta tesis vemos como el plástico resulta no solo un medio imprescindible para los artistas objeto de estudio sino que este evoluciona según su investigación y necesidades de su proceso de trabajo.

1.6.1 EL MATERIAL PLÁSTICO COMO MATERIA EN CONSTANTE EVOLUCIÓN Y DESARROLLO

La aparición del plástico y sus derivados provienen de 1860, fecha en que el inventor estadounidense Wesley Hyatt patentó el celuloide. Este material fue experimentado un desarrollo con la introducción posterior en 1907 de los polímeros sintéticos. Fue el Dr. Leo Baeckeland quien descubrió un compuesto de fenol-formaldehído al cual denomina "baquelita". Este material plástico puede ser de dos procedencias, natural, obtenidos directamente de materia primas (látex, la caseína de la leche y la celulosa) o sintéticos, elaborados a partir de compuestos derivados del petróleo, el gas natural o el

[66] Sergio García. Escultor, Doctor en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia.
[67] García, Sergio, "*Intrusión de los plásticos en la escultura*". Investigación y docencia en Bellas Artes: En torno al Arte Nº 4 p. 159. Recuperado: https://books.google.es/books?id=SgxZBQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false Consultado: 05/07/18

carbón. Los plásticos ocupan un lugar destacado en el desarrollo de sectores como el de los envases y embalajes, las telecomunicaciones, el transporte, la construcción, la medicina, la agricultura o en las tecnologías digitales y, en general, formando parte de nuestra vida diaria adaptándose a las necesidades y demanda de la sociedad de consumo. Esta necesidad ha generado una industria dentro del campo de la investigación de los plásticos, generando una globalización en todos los sectores industriales, de igual manera también dirigida en el campo de las artes plásticas, específicamente para la industria de las pinturas plásticas y sus múltiples funciones.



Fig.22. Material plástico, especiales para diversas aplicaciones. Imagen1: SPE (Suministros Plásticos Europeos) http://www.spesa.com/ Imagen 2 Plastics Europe.
Imagen recuperada: https://www.plasticseurope.org/es/about-plastics/what-are-plastics Consultado: 05/07/18

Es aquí donde el material plástico, como aglutinante industrial, recae uno de los elementos esenciales y diferenciadores dentro de la pintura y su campo expandido. Los artistas que trabajan sus obras desde este sentido de expansión, no solo utilizan el material plástico como material aglutinador a modo de resinas mezcladas con pigmentos, sus obras son combinadas con otros materiales plásticos industriales a modo de materia plástica fungible, siliconas plásticas, vinilos u otras configuraciones plásticas utilizadas por los artistas motivo de esta tesis, que encuentran en ellos el significado matérico en relación al tema tratado dentro de sus obras, todo un campo dentro del arte en I+D+i, (Investigación, desarrollo e innovación).

En relación a la evolución del material plástico y sus aplicaciones en las artes plásticas, los profesores, Antonio García López y José Javier Armiñana Tormo en su texto: "*Nuevos Materiales Pictóricos*", en ese sentido dicen:

> "*[…] Para comenzar este apartado es conveniente establecer un punto básico de partida, en este caso los nuevos materiales a los que nos referimos son básicamente productos que tienen su origen en los avances de la industria químí-*

ca. Se trata en principio de polímeros sintéticos cuyos productos finales adoptan infinidad de variantes entre las que podemos mencionar fibras, plásticos, siliconas, resinas, espumas, adhesivos y pinturas. De este modo, en la actualidad, la gran variedad de productos finales en los que se han transformado los polímeros sintéticos permiten encontrar materiales que sin estar previamente pensados como cubrientes para la pintura artística, constituyen sin duda un referente de novedad estética dadas sus particularidades e infinidad de acabados. En este apartado nos centraremos más en esos nuevos posibles cubrientes para la pintura que en recursos propios de técnicas experimentales como pueden ser el collage. Esto no quiere decir que no se considere el collage como una técnica experimental de gran interés, pero lo que nos importa aquí es propiamente la naturaleza de esos nuevos materiales […].""*[…] Para comenzar se hace preciso establecer qué entendemos por resina, voz procedente del latín resina, y que viene definida como una sustancia pastosa o sólida que se obtiene de manera natural a partir de una secreción orgánica de ciertas plantas o animales. Estas resinas naturales, hoy en día han sido sustituidas en su mayoría por las nuevas resinas sintéticas que se han ido desarrollando a lo largo del S.XX. De este modo, los polímeros naturales procedentes de esas resinas naturales de plantas y animales como la celulosa, el almidón, la caseína, la lana, el caucho, o la seda han evolucionado en la actualidad gracias a los nuevos polímeros sintéticos. Después de la Segunda Guerra Mundial, estos productos sintéticos, la mayoría procedente del petróleo, transformaron notablemente el mundo de los materiales disponibles. Con el desarrollo industrial y tecnológico actual, estos materiales sintéticos formados mediante reacción química en laboratorios e industrias, se han convertido en los materiales más abundantes, y sus propiedades son comparables, e incluso superiores a los naturales. Por esa razón, es inevitable que acaben siendo empleados por los artistas contemporáneos y que en definitiva seamos sensibles a su existencia y a sus enormes ventajas como posibles materiales pictóricos. En definitiva, las resinas naturales han dado paso a una nueva generación de resinas entre las que se encuentran infinidad de derivados del petróleo y de los plásticos […]."*[68]

[68] PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS PICTÓRICAS: "*Nuevos Materiales Pictoricos*". Antonio García

1.6.2 EL CRISOL DEL ARTE, EL PLÁSTICO COMO MATERIAL PICTÓRICO

El material plástico se nos presenta de múltiples formas, (fibras, siliconas, resinas, espumas, adhesivos, pinturas acrílicas, etc.). Los plásticos pueden ser transparentes u opacos pasando por un interminable abanico de transparencias y colores. Pudiendo ser modificados para conseguir matices y particularidades por medio de su composición conjuntamente con los pigmentos.

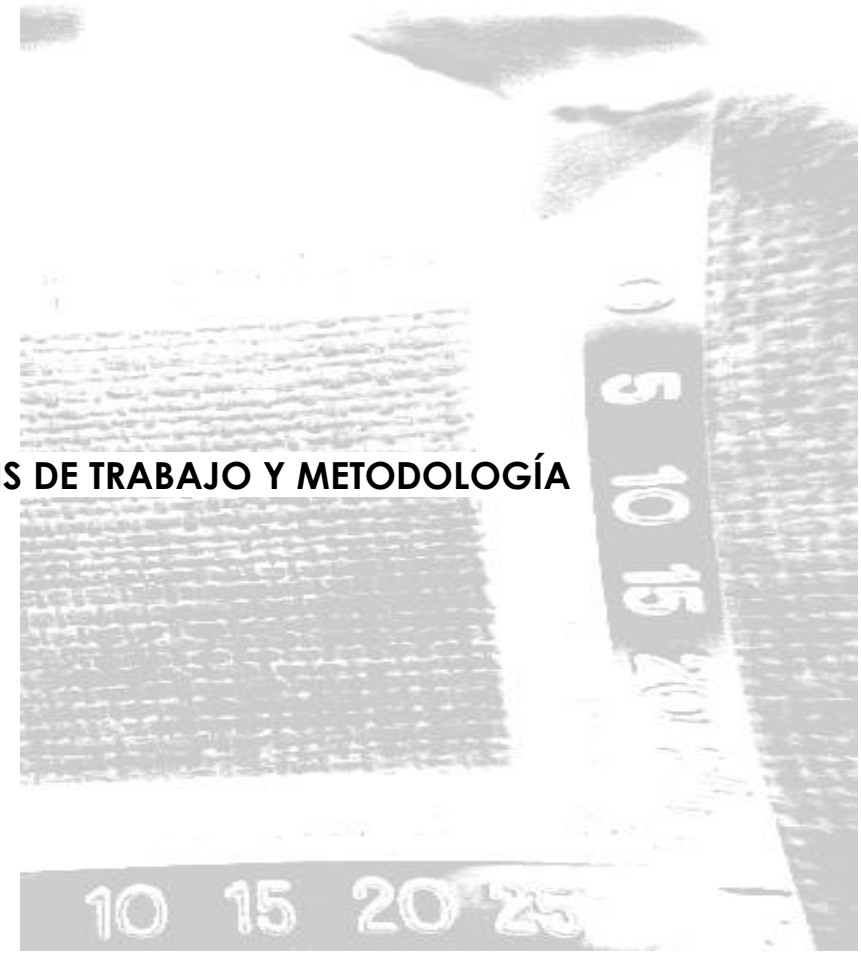
El plástico se ha convertido en el área artística en un elemento central para una determinada práctica pictórica, ya sea por medio del material pictórico (pintura acrílica) o por la utilización de resinas plásticas y sus derivados y composiciones.

Se trata del plástico como material, un medio plástico en el campo de las artes plásticas y esencialmente en los procedimientos pictóricos. Este material plástico está desde su descubrimiento en un constante proceso de desarrollo y en expansión, en constante adaptación no sólo al medio industrial para satisfacer la demanda doméstica, sino que va mucho más allá y está presente en el campo de la ciencia, la medicina y en definitiva en todas y cada una de las actividades humanas. Se ha hecho imprescindible en el día a día y, como no podía ser de otro modo, también en el de las artes plásticas. La alquimia en busca de un nuevo material plástico es una constante de la investigación industrial y cómo mejorar, adaptar y combinar con otros componentes convierte a este material plástico en uno de los elementos esenciales dentro de esta pintura expandida que converge con otros medios, técnicas y tecnologías dentro del campo pictórico. Esta pintura convive con el espacio, y el cuadro es tratado como recipiente experimental (la retorta) donde se concentra la alquimia y la esencia que da todo su sentido real como reflejo social.

López y José Javier Armiñana Tormo. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Murcia, p. 2. Texto recuperado: https://kipdf.com/161-definicion-breve-recorrido-historico-caracteristicas-esteticas-y-plasticas-t_5aad8a031723dd083cc3c731.html Consultado: 28/06/18

En resumen, hablamos, pues, de técnicas y tecnologías dentro de un tipo de pintura actual que trabaja, es conformada y está intrínsecamente relacionada con el mundo de los plásticos donde la industria química tiene una determinante presencia.

CAPÍTULO **II.**



ANALISIS DE TRABAJO Y METODOLOGÍA

2 ANALISIS DE TRABAJO Y METODOLOGÍA

El método de estudio de esta tesis se basa en una metodología de carácter cualitativo, que incluye el análisis empírico, a través de la observación directa de las obras y del acercamiento reflexivo a los procesos de producción, así como una aproximación a las ideas y conceptos artísticos de los artistas, a través de las entrevistas publicadas y los escritos de autor. Todo este conjunto se estudia transversalmente a la propia investigación y análisis de las materias y materiales utilizados en la producción de las obras de los artistas motivo de este estudio, anteriormente mencionados, y que vienen experimentando durante décadas en el desarrollo de su práctica artística y pictórica. Todo ello y de manera conjunta, quedará vinculado a la aplicación de procedimientos interpretativos y analíticos de estos trabajos para el abordaje del objeto fundamental del estudio: la relación experimental entre pintura contemporánea, los nuevos materiales y tecnologías digitales que la articulan dentro del amplio y abierto concepto de la pintura expandida.

El nombre de "*pintura expandida*" se conoce básicamente con referencia a un artículo que conoció gran notoriedad en la cultura artística de finales del siglo XX, del que fue autora en 1978 la profesora y crítica de arte *Rosalind Krauss*, de título "*La escultura en el campo expandido*".

La pintura y su campo expandido se abrieron, entonces, a otras disciplinas artísticas convergiendo en nuevas técnicas y materiales pictóricas, así con la rápida irrupción del software digital, para configurarse en nuevas posibilidades temáticas y de significados, a través de la renovación de los signos y los nuevos sentidos propios del entorno matérico- tecnológico.

Analizaremos obras y autores significativos desde esta visión expandida. Las técnicas y tecnologías empleadas para la configuración de una pintura renovada y experimental, a finales del siglo XX, y que se prolonga hasta nuestros días, constituyen uno de los motivos básicos del inicio del presente estudio, dentro siempre de los campos sobre los que hemos establecido las hipótesis de investigación.

Para ordenar nuestro estudio y desarrollar el campo de la investigación, hemos organizado dos fases de trabajo, básicamente a través de una metodología comparativa, que a grandes rasgos podemos explicitar así:

FASE INFORMATIVA:

Consistente en la localización y selección de las fuentes de información para una investigación transversal.

FASE ARGUMENTATIVA.

Resumiremos en tres enfoques:

Enfoque descriptivo: En el que se describe la situación de los procesos y lenguajes plásticos, sus interrelaciones y conceptos específicos, así como los ámbitos de la investigación en los que se abordan.

Enfoque historiográfico: En el que se ubican los contextos sociales y culturales donde tienen lugar los procesos artísticos y los lenguajes pictóricos o interdisciplinares a los que se alude, así como su influencia y aportación a diferentes procesos de creación.

Enfoque de correlación o comparativo: En el que se examinan y analizan las relaciones establecidas entre las obras de artistas significativos y propuestos como paradigma de los nuevos usos de las tecnologías digitales y los materiales propios de una sociedad post industrial. Para llevar a cabo este análisis, buscando puntos de convergencia, se ha partido, básicamente, de la propuesta de cuatro artistas plásticos contemporáneos, que consideramos fundamentales, para hacer comprensibles, a través de sus obras algunos desplazamientos de la representación pictórica y los efectos de las obras debidos, en parte, a una reflexión en profundidad sobre la utilización de materiales propios de la sociedad global.

Hemos abordado y estructurado el perfil de los artistas en base a tres parámetros:

- Datos biográficos.
- Ubicación histórica.

- Movimientos artísticos afines y su relación con los medios pictóricos.

Estudio comparativo que responde a relaciones y vínculos con los lenguajes del ámbito de la pintura expandida, así como materiales empleados para la producción de las obras. Se ha utilizado bibliografía de los diversos campos a los que hace referencia la tesis, así como material fotográfico de soporte de análisis para establecer las relaciones comparativas visuales en torno a las argumentaciones establecidas.

En cuanto a la investigación realizada sobre los cuatro artistas plásticos propuestos, se ha utilizado fuentes de diversa naturaleza; en algunos casos el acceso a la información ha resultado complejo por su inmediata actualidad. Cuando nos ha sido posible hemos contemplado directamente las obras con la minuciosidad requerida.

Quisiéramos destacar nuestro interés en utilizar las fuentes directas del artista, como entrevistas, documentales o textos propios como testimonio fundamental de su proceso creador, así como de manera secundaria textos de críticos e historiadores del arte, básicamente utilizados en los estudios de contextualización.

2.1 LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN, MATERIA, TECNOLOGÍA Y PINTURA.

Hemos referido que entre los objetivos fundamentales de esta tesis están los de buscar, recoger y analizar puntos de conexión que se puedan establecer desde diferentes vertientes entre una serie de artistas seleccionados y relevantes (cuatro) que trabajan la materia artística de sus obras en un sentido contextualizador, desde la lectura de una cierta "materialidad" diferenciada y propia de la época en que vivimos (las tecnologías informáticas y las realidades virtuales).
Lo primero que se establecerá será el tiempo histórico de análisis, las acotaciones temporales de las obras realizadas por estos artistas en las últimas tres décadas, así como la necesaria limitación del grupo de artistas. Como hemos comentado con anterioridad, este estudio se centrará en cuatro artistas representativos, en la consideración que los posibles vínculos que se establezcan entre pintura, materia y tecnologías, sean de carácter transversal, plural y diverso, teniendo como objetivo la concreción y claridad de análisis de estos mismos

vínculos significativos.

Por un lado, este estudio analizará el objeto de estudio de la tesis, partiendo de la necesaria contextualización: contexto histórico, político y social, en el que se desarrolla el proceso creativo de cada uno de los artistas (Internet y las redes sociales) y de cómo esta nueva realidad virtual influencia y queda reflejada en la producción pictórica de los cuatro autores centrales de este estudio. También citaremos trabajos de otros artistas, que situaremos en esta misma línea de producción en el campo de la pintura expandida.

Por otro lado, analizaremos los diferentes materiales utilizados por cada uno de ellos y recopilando toda la información disponible en relación a las técnicas y las tecnologías desarrolladas, configuraremos mediante códigos reconocibles, posibles lecturas de estas obras.

Las obras de los artistas que se analizan proponen un concepto diferente de pintura, esta deja de ser aquella ilusión en la que el material no tenía especial relevancia para convertirse en una nueva realidad matérica, sensible, táctil y expandida. Es esta nueva realidad pictórica y su configuración, a través del material tecnológico, la que nos sitúa en el plano de análisis de la obra como consecuencia del entorno de la sociedad actual. Un espacio social que vive y se desarrolla en territorios digitales, donde el referente deja de ser el referente real observado para desplazarse hacia las imágenes digitalizadas o a establecer relaciones de comunicación en red, distanciadas y tamizadas, en el entorno visual de la pantalla de plasma. La imagen real, las imágenes de la realidad, son absorbidas y mixtificadas por ese mismo entorno digital.

Estos referentes virtuales, este desplazamiento o hibridación de lo real, serán el eje central y experimental de esta nueva pintura matérica. De la misma manera, la utilización de estas nuevas tecnologías se presenta como centro de interés, análisis, y de estudio. Esta pintura se configura proyectándose a través de nuevos materiales pictóricos tecnológicos. Ahora, el pigmento es mezclado, aglutinado en múltiples configuraciones plásticas: resinas, siliconas o plásticos fungibles, que se combinan, a su vez, con otras técnicas plásticas para configurarse como nuevos artefactos. Estas obras son reflejo y síntoma del momento social en que son realizadas siempre dentro de las problemáticas pictóricas. El contexto sociocultural del tiempo en que es realizada la obra será una motiva-

ción fundamental y un eje de desarrollo central.

Las diferentes confluencias, que trata cada uno de los artistas, será analizado por separado, pero siempre desde una visión global y transversal, para definir y desarrollar los puntos en común de que se derivan de sus trabajos. Nos centraremos en el estudio y análisis de las materias y materiales, así como de las técnicas y tecnologías de las que estos artistas se valen para el desarrollo de sus propuestas artísticas.

Cada uno de los artistas que se analizan en esta tesis, se caracterizan por la utilización de las tecnologías, del material o de la aplicación de nuevas técnicas del espacio digital para dotar a sus obras de una intencionalidad reflexiva y, en ocasiones, crítica del mundo actual. El material tecnológico y la tecnología digital aplicada a la obra, nos ofrecen una importante información de los códigos de representación utilizados por el artista para reflejar el mundo digitalizado y su influencia en la sociedad.

Al respecto Barnett Newman dice:

> *"[…] Si pudiésemos describir el arte de la primera mitad del siglo XX con una frase, esta sería "la búsqueda de algo que pintar"; y si hiciéramos lo mismo con en el arte moderno en su conjunto debería ser "la preocupación crítica de los artistas en la resolución de los problemas técnicos del medio pictórico. ¡Aquí está la línea divisoria de la historia del arte! En tanto que todo artista serio a lo largo de la historia tenía que resolver los problemas de su medio, siempre había sido algo personal, un problema de talento […]."*[69]

[69]Newman, Barnett, *op. cit*., p. 118.

2.2 ANALISIS DE TRABAJO: A PARTIR DE LA SITUACIÓN DE LA PINTURA DE LOS AÑOS 80.

INCIDENCIA DE LAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD GLOBAL. USOS DEL ORDENADOR EN LA PRÁCTICA PICTÓRICA.

La utilización de la materia en pintura, en menor o mayor medida, ha sido una constante que hemos podido observar a lo largo de la historia de la pintura. Pero ha sido más evidente cuando más allá del material pigmento y su aglutinante las sociedades han experimentado un cambio importante, un acontecimiento global.

La materia y los materiales tradicionales**;** tierra, guijarros, maderas, ropas y, por primera vez, materiales plásticos en forma de desechos, fueron utilizados por artistas de mediados del Siglo XX que vivieron y sintieron la necesidad de expresarse por medio de esta materia "arcaica". En el mundo globalizado el artista se ha visto envuelto en un espacio diferente, el virtual, que ha cambiado su percepción del mundo y la forma de relacionarse las personas en las sociedades mediatizadas por los medios de comunicación social, y la revolución digital de finales del Siglo XX y principios del Siglo XXI.

Este fenómeno global del entorno digital se ha convertido en una realidad emergente y un síntoma social que los artistas motivo de este estudio trabajan y tienen presente desde la década de los años 80, desarrollando, en la actualidad, este proceso de expansión en pintura. Es a partir de ese momento de la pintura de los 80 y en paralelo con la aparición de las nuevas tecnologías informáticas, cuando aparecerán prácticas pictóricas cada vez más influenciadas por los sistemas de producción digitales y obras compuestas por diferentes disciplinas artísticas.

El concepto de pintura expandida se vislumbra, por un lado, a partir de la utilización de los nuevos sistemas digitales, que aportarán las herramientas necesarias (el software informático) para una nueva opción de trabajo, facilitando a los artistas, el acercamiento a territorios inexplorados; y por el otro, a través del desarrollo de los proyectos que se apropiarán de nuevos materiales tecnológicos, pictóricos e industriales, dando lugar a una profunda reflexión sobre la natu-

raleza y función del soporte pictórico, el tradicional bastidor, que pasará a ser cuestionado y ausente en ocasiones, siendo el propio material pictórico, en combinación con otras disciplinas artísticas, el configurador de una pintura/objeto "real-material".

2.3 ANÁLISIS FORMAL Y CUESTIONES DEL LENGUAJE ARTÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA OBRA DE PINTORES DE REFERENCIA, A PARTIR DE LOS DE LOS AÑOS 90.

ACTUALIDAD DE LA MATERIA. IMPRESIONES 3D, EL ESPACIO BARROCO DEL MATERIAL. USOS DE LOS NUEVOS MATERIALES PLÁSTICOS.

En la configuración de nuestro estudio es importante el conocimiento y uso de la variedad de los nuevos materiales propiciados por las tecnologías industriales. Uno de estos materiales tecnológicos, muy utilizado y que ha vivido un fuerte impulso industrial es el plástico, que con sus múltiples posibilidades de variación, se convertirá en un elemento fundamental, no sólo para artistas como Fabián Marcaccio con sus impresiones digitales 3D, con filamento plástico rígido, sino también en forma de pinturas plásticas *Day-Glo* en la obra de Peter Halley, con una gama de colores que recuerdan el entorno de las pantallas digitales, o su uso en forma de paneles de metacrilato en las instalaciones de Matthew Richie, o simplemente, en la recopilación y clasificación de materiales plásticos en combinación con otras diversas materias, como memoria digital en muchas obras de Leonardo Drew. Estos elementos y su estudio serán esenciales para el desarrollo de este trabajo de investigación.

Como ya hemos comentado, la utilización de la materia en pintura, en mayor o menor medida, ha sido un elemento que hemos podido observar a lo largo de su historia, pero su cada vez más evidente presencia como elemento central de su constitución, se produce, sin duda, después de la segunda guerra mundial, entendido como signo y significado. En la actualidad, el material plástico ha adquirido gran importancia para los artistas motivo de este estudio. La utilización de este renovado "material tecnológico", dará una información añadida, un nivel de significación diferente, como elemento expresivo, intrínsecamente relacionado con el entorno social actual.

La globalización tecnológica y, como consecuencia, la democratización del aparato tecnológico inunda el entorno social de materiales plásticos, al mismo tiempo que se suceden cambios en las conductas sociales propiciadas por la digitalización del entorno y sus relaciones a través de las redes sociales. Estos cambios repercuten, sin duda, en las cuestiones "temáticas" y de significación que toman relevancia para este tipo de pintores que vinculan su experimentación artística al entorno social y cultural. El contexto histórico global del espacio digital y sus consecuencias de virtualización de lo real provocan un efecto renovador de la representación en pintura. La realidad también se ha virtualizado por el efecto y digitalización de la imagen personal.

Para que este cambio de paradigma de la pintura y su campo expandido fuese una realidad, pasando de la virtualidad de la imagen a la materialización de esta imagen, ha sido esencial la aparición de un nuevo mundo de materiales tecnológicos. Los efectos que ha provocado y sigue provocando el espacio digital en la sociedad, se convierten en uno de los temas o cuestiones representativas básicas de estos artistas en la configuración de sus obras.

2.4 METODOLOGÍA ESPECÍFICA VINCULADA A LOS PROCESOS PICTÓRICOS EN LA DENOMINADA "PINTURA EXPANDIDA".

EL PROCESO DE ESTUDIO SE HA DESARROLLADO EN TRES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:

- El proyecto pictórico y la conceptualización de la obra de cada uno de estos artistas.
- La utilización de los nuevos materiales tecnológicos y tecnologías digitales, hardware, software y sus múltiples aplicaciones en la práctica pictórica de estos artistas.
- Los puntos de conexión (proyecto y proceso) entre todos y cada uno de los artistas propuestos en este estudio: conceptos, materiales y conexiones que relacionan las obra de Fabián Marcaccio, Peter Halley, Matthew Richie y Leonardo Drew.

Las obras de cada uno de los cuatro artistas de este estudio en un sentido u otro, son el reflejo y la influencia del entorno digital. En sus trabajos, proyectos

y escritos el concepto *GRID* (red) se hace evidente como motivo que relaciona sus trabajos. No sólo podemos observar y relacionar este concepto de red, también más allá de la relación conceptual de sus obras vemos la realidad de su monumentalidad en cada uno de los proyectos y de cómo sus obras se expanden.

A continuación comentamos, de manera muy breve, las metodologías, temas y materiales desarrollados por cada uno de los cuatro artistas propuestos:

2.4.1 FABIÁN MARCACCIO, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN

Analizando el trabajo de Fabián Marcaccio observamos que desde sus inicios la representación de la imagen a través de la digitalización de la misma y de su fijación en el soporte ha sido el eje central de su trabajo. En un primer momento su obra mural se limita a la impresión digital sobre un soporte de lona, sobre ella deposita empastes de material plástico en forma de siliconas y resinas de color tranparentes. En este trabajo mural empieza a introducir sobre la tela símbolos y signos impresos digitalmente en 3D, para acabar creando un verdadero laboratorio en pintura donde el material plástico fungible se convierte en material pictórico que deposita sobre diferentes soportes. Tanto sobre la loneta en sus murales, o sobre su obra sobre bastidor donde crea un entramado en forma de red (*Grid*) por medio de cuerda de escalar sintética o de cáñamo sobre la que deposita y combina la pintura en forma de un entramado de siliconas y resinas de color conjuntamente con sus "plastemas", objetos impresos en 3D.

Su obra sobre bastidor ha llegado a ser impresa en 3D en su totalidad Ya no necesita un soporte arcaico (la tela y el bastidor) ahora imprime directamente la tela con plástico ABS "Armadillo rígido" de *ninjatek*.

Marcaccio sigue investigando en su producción pictórica por medio del material plástico e impreso digitalmente llegando a desprenderse del soporte para crear su obra, como ejemplo citamos su trabajo *3DEP1 "Tridimensional Environmental Paintant #1" (2016) (Fig.107.)*.

Otros materiales que Marcaccio utiliza para el desarrollo y expansión de su obra es el PVC en forma de láminas de *Sintra®*. El trabajo con este material es

la concreción como resultado de la expansión natural de su obra. Nos referimos a otro elemento que unifica y a su vez relaciona su producción con la de los otros autores de este estudio. Su obra en la sala, la conexión entre las diferentes obras por medio de la línea dibujada en la pared a través de un entramado de vinilo de recorte que se entrelaza saliendo del espacio bidimensional para convertirse en objeto 3D**.** Globalmente su obra pictórica se convierte en objeto "plastemas" de metal, una obra externalizada y realizada en corte con laser, a través de *Trimaxion Fine Arts*[70]**,** una compañía de tecnología digital que da servicios de bellas artes y que colabora en parte de la producción artística de Marcaccio.

2.4.2 PETER HALLEY, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN

La obra de Halley se centra en la geometría y en como el espacio digital ha creado un entorno nuevo para esta nueva estructura en pintura *Neo-geo*. Su obra prueba que un arte puramente geométrico no es inevitablemente abstracto o alejado de toda realidad exterior al cuadro. Halley observa y pinta un mundo en que los modelos matemáticos y arquitecturas apremiantes condicionan a su vez el urbanismo, la organización social, las instituciones (escuelas, hospitales...) que él representa a través de su obra pictórica y más representativa, sus "*Prisiones*" (Fig.183.). Él trabaja la representación de una consecuencia que el entono digital ha creado: las relaciones entre las personas son cada vez más frecuentes a través de la red (*Grid*) un concepto también utilizado por Marcaccio, pero que a diferencia de este último que lo entiende como la trama o urdimbre donde configurar su obra, Halley lo entiende y trabaja desde un significado diferente, la red es el entorno de relación social que directamente sostiene y mantiene a la persona en su "prisión" (cárcel).

[70] Trimaxion Fine Arts. http://www.trimaxion.com/post/841841923/aluminum-framework-for-a-piece-by-artist-fabian

El proceso de trabajo de Halley para representar en su obra las "prisiones", se vale de un material tecnológicamente nuevo, tanto en la realización de su bastidor, como del color que aplica sobre una superficie texturizada como signo y significado. Su trabajo se realiza de la siguiente forma; sobre un bastidor entelado de madera de gran perfil y volumen, compuesto por un marco dividido en dos partes, la superior de gran superficie el 80% y la inferior de un 20% de su totalidad, éste es ensamblado por medio de una tornillería industrial robusta. El ensamblaje dará el efecto deseado a modo de panel de revestimiento prefabricado de edificio. Este soporte por sí solo ya transmite esta idea de fachada de edificio, pero lo que dará a la obra la superficie deseada será la textura a modo de material de estuco *Roll-al-tex* y sus pinturas plásticas de la gama *Day-Glo* que reproducen los colores del entorno plástico digital.

El trabajo de Halley es un trabajo interconectado, la "prisión" por sí sola ya está conectada en forma modular y ésta a su vez se relaciona en la sala por un entramado de conductos que otorga sentido global, elemento que anteriormente ya hemos podido ver en el trabajo de Marcaccio, y que guarda relación con el trabajo de Halley.

2.4.3 MATTHEW RICHIE, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN

La obra de *Matthew Richie* está basada conceptualmente en los mitos de la creación, la física de partículas, la termodinámica y los juegos de azar, conjuntamente con el tipo de tecnología interactiva usada en los juegos de Internet. Este espacio de internet y el de las redes sociales, es un elemento que relaciona las obras de Halley y Marcaccio. Podemos observar nuevamente, que conceptualmente la red *(Grid)* se vuelve a reproducir en el desarrollo del trabajo y obra de estos autores. Ahora la red es vista como espacio no físico, pero intrínsecamente relacionado en la obra y trabajo de Richie. Analizando el trabajo de Richie se visualiza cómo el artista traduce sus historias en pinturas abstractas y cómo éstas a su vez se desarrollan a lo largo de paredes, techos y suelos de la sala de exposición. Esta forma de presentar su obra es un elemento que unifica su trabajo y da sentido de unidad, un recurso que ya es utilizado de la misma manera por Marcaccio y Halley.

La obra de Ritchie no podría entenderse sin las colaboraciones de otras disciplinas artísticas, como la arquitectura, el cine o la música. Un ejemplo lo podemos ver en su obra *"The Morning Line" (2008)* (Fig.256.) un proyecto concebido por Ritchie como una plataforma de colaboración, que investiga las relaciones y la reciprocidad del arte, la arquitectura, la cosmología y la música y que es el referente como ejemplo de este trabajo colaborativo.

Si hablamos del material de trabajo, podemos observar una diversidad de estos dentro del desarrollo en la obra de Matthew Ritchie, pasando del petróleo como elemento pintante a los aceites y colores al óleo. Estos materiales más tradicionales son combinados conjuntamente con el uso de utensilios marcadores (rotuladores, puntas) de diferentes calibres y perfiles que aplica sobre el lienzo, la pared o sobre las planchas de metacrilato. Ritchie traza los proyectos que posteriormente irá desarrollando a través de materiales más complejos tecnológicamente en una cadena de fractales-modulares realizados en metal ligero (aluminio) pintado, que luego combinará con la luz proyectada sobre paneles de metacrilato translúcido que nos recuerdan el espació luminoso de la pantalla del ordenador. El aluminio, en combinación con la luz proyectada sobre el metraquilato pintado, es uno de los materiales con los que se configura la obra de Matthew Ritchie, materia que no se oxida, y como la luz, alude a lo aséptico del espacio virtual ahora "transmutado" en objeto real.

2.4.4 LEONARDO DREW, SU OBRA: EL MATERIAL UTILIZADO EN LOS PROCESO DE CREACIÓN, MEMORIA Y MATERIA

La obra de Leonardo Drew explora la memoria mediante el empleo de una amplia gama de material para evocar elementos comunes de la experiencia humana y de nuestras diversas historias y experiencias.

Su obra se centra en la escultura y la investigación experimental de materiales donde encuentra una fuente inagotable de inspiración en objetos y elementos recuperados sobre los que luego interviene pictóricamente y ensambla en composiciones abstractas de gran impacto visual, traspasando la línea divisoria entre escultura y pintura.

El material para Drew es un referente de la memoria: cada material contiene una información indexada, que es colocada en paneles cuadriculados en

forma de red (*Grid*) que a su vez nos remite a la memoria del ordenador y de cómo el Hardware almacena datos y contenidos. De nuevo la red, como referente de la memoria digital, es utilizada para la disposición de su obra, elemento que la relaciona con trabajos de los tres autores anteriormente citados.

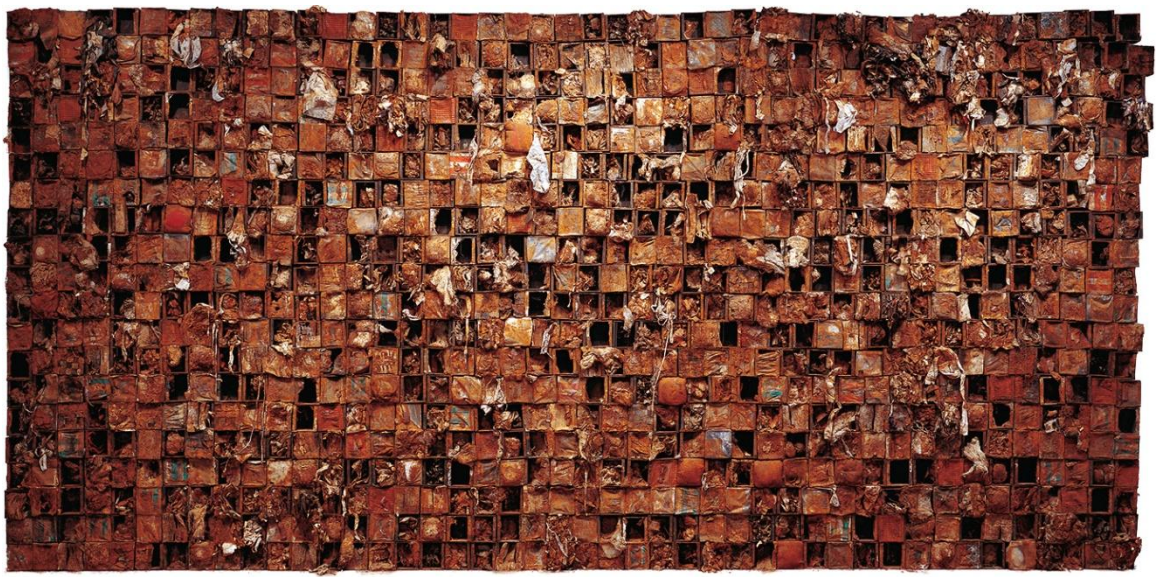


Fig.23. Leonardo Drew. Obra *"Número 43"*. Tela, madera, óxido 335 x 731 x 17,78 cm. Imagen recuperad: http://todayinart.com/2010/12/featured-sculpture-by-leonardo-drew/ Consultado: 27/05/18

La materia, el objeto y los materiales en la obra de Drew se configuran, por lo general, en grandes paneles situados en la pared, a modo de obra pictórica, o desparramados, ordenadamente, por la sala de exposición, dando nuevamente sentido al conjunto de su trabajo. La interconexión de sus obras, a diferencia de Marcaccio, Halley y Ritchie, ya no es realizada a través de la línea, ahora es la materia el hilo conductor.

No queremos acabar este apartado sin comentar la decisión de incorporar a este estudio la obra de Leonardo Drew por la utilización de materias y materiales en sus proyectos; la madera, las ramas, el algodón o los escombros, que nos remite a una materia primigenia, cercana a la utilizada en obras de los 50, a materiales como; el hierro, el cristal o el plástico de referente industrial y tecnológico. Obras que se expanden entre la escultura y la pintura, a través de un trabajo multidisciplinar y transversal.

2.4.5 PLURALIDAD DE SOPORTES, NUEVA DIMENSIONALIDAD. SISTEMAS MODULARES: HALLEY, SCULLY.

La metodología específica se ha centrado en el estudio y búsqueda de procesos artísticos y sistemas de trabajo a partir de nuevos códigos de representación digital y su extensión en la pintura dentro del "campo expandido" como nuevo fenómeno global.

La recopilación de información sobre las técnicas utilizadas para la elaboración de estas obras, es quizás, el desafío más importante que se nos presentó en esta investigación. Se hace difícil, por no decir imposible, que aparezcan escritos con información referencial sobre esta experimentación, procesos y sus referentes. Lo cual ha supuesto embarcarnos en una aventura donde la información de primera mano (la del artista) es difícil de encontrar dada la naturaleza novedosa del problema: la nueva "realidad" de la pintura y su campo expandido. Hemos obtenido información importante y notoria a través de escritos en catálogos y exposiciones de autor, y de manera secundaria, en textos de académicos y otros profesionales que desde la visión teórica, investigan y analizan la pintura dentro del contexto social y cultural.

Por consiguiente, partimos en este proceso de investigación, abiertos a todos los referentes de primera mano que podamos encontrar, como entrevistas de autor, exposiciones actuales de estos artistas, así como de los videos (un elemento muy consultado) como fuente valiosa para poder entender los procesos y realización de las obras.

Por último, no queremos dejar de citar la importancia y relevancia de las plataformas y redes sociales en internet, que nos han ofrecido una información valiosa al poder visualizar procesos de trabajo, haciendo visibles para nosotros, técnicas y tecnologías utilizadas por los diferentes autores.

Actualmente vivimos y convivimos dentro de una sociedad totalmente informatizada, el entono virtual en el que la sociedad se mira, es tanta la información no impresa, la imagen manipulada y despojada de su "imperfección", que en muchos casos llega a abarcar el ámbito social personal y colectivo "desvirtuando" la realidad. Para el artista los referentes son esenciales: las inspiraciones, el momento histórico y el lugar en el que se encuentra y desde donde observar la sociedad y su entorno; las preocupaciones y las fuentes de su trabajo artístico, las reflexiones que surgen y se plantean a través de su obra, así como la confi-

guración que define su trabajo, desde una estructura formal definida, o desde el accidente, o el azar incorporados al proceso creativo.

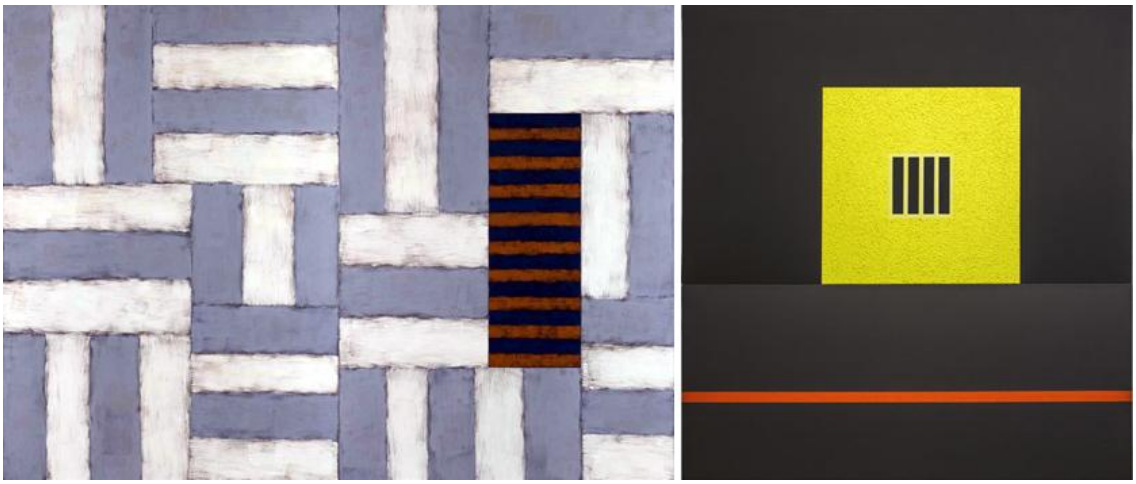


Fig.24. Sean Scully. "*Gabriel" (1993).* Óleo sobre tela, 259 x 366 cm.
Imagen recuperada: https://coleccion.caixaforum.com/obra/-/obra/ACF0648/Gabriel Consultado: 28/05/18
Fig.25. Peter Halley "*Prisión amarilla con conducto subterráneo" (1985).* Acrílico, acrílico fluorescente, Flashe y *Roll-a-Tex* sobre lienzo 162,56 x 172,72 cm.
Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/1980s-/ Consultado: 28/05/18

En este sentido uno de los trabajos más representativos es la obra de Peter Halley como consecuencia de este espacio virtual que ha cambiado las relaciones humanas a través de las redes sociales. Halley en sus "prisiones" es directo y crítico argumentando su obra. El trabajo de Halley (Fig.25.) en su composición, conlleva anexada toda una carga de contenidos referenciados con significado, a través del material que utiliza en sus texturas o por la combinación del color, referente del entorno digital. Su obra no sólo se relaciona estéticamente con el trabajo de Sean Scully. Si en la obra de Halley vemos un contenido crítico ante una problemática global, en Scully (Fig.24.) su práctica pictórica también es relacionada con la abstracción geométrica, pero una abstracción de la geometría que se introduce en el territorio de lo visualmente emocional, expresado fundamentalmente por una intensa vibración cromática dentro de un sistema modular. Su obra se centra en esta geometría y su combinación simple de franjas verticales y horizontales. En sus composiciones combina colores y la alternancia de cuadrados y rectángulos de diferentes tamaños. Por el contrario, en la obra de Halley, la combinación entre el cuadrado y el rectángulo está pensada y analizada con un sentido que va más allá de lo emocional.

Por último analizaremos todas estas cuestiones dentro de ese contexto de

finales del siglo XX y XXI que conocemos como sociedad global. Hemos indicado en nuestra hipótesis de trabajo la acotación temporal y la investigación y renovación evidente de los materiales y tecnologías aplicados a los procesos de la pintura "expandida". Intentaremos profundizar en todo aquello que vincule material, proceso y niveles de significación, expresados y argumentados por los propios artistas, para ampliar el conocimiento y la visión de esa parte de la pintura contemporánea, que hemos referenciado como vinculada a los nuevos entornos visuales y sociales.

CAPÍTULO **III.**



CONTEXTO HISTÓRICO: **SIGMAR POLKE**

3 INTRODUCCIÓN. CONTEXTO HISTÓRICO: SIGMAR POLKE EL ALQUIMISTA DE LA MATERIA: LA TRAMA UN ACERCAMIENTO AL ENTORNO DIGITAL

Observando la obra de Polke podemos decir que fue un iniciador del campo expandido en la pintura. En su trabajo pictórico realizó cambios de forma sistemática sobre las superficies de sus obras. A partir de los años ochenta su estudio se transformó en una especie de laboratorio químico donde experimentaba con todo tipo de materiales y soportes. De ahí su sobrenombre: "*El Alquimista*".

El material pictórico en la obra de Polke, fue de lo más variado. Experimentó con plásticos, vellón sintético y hasta tela de pijama. En su estudio-laboratorio se dedicó a experimentar con las texturas y materias más diversas, desde oro y plata hasta sustancias tóxicas ya desterradas de la pintura actual, como el oropimente[71] o el *verde schweinfurt*[72], que contiene arsénico de cobre. También usó lacas, yoduro o nitrato de plata, así como técnicas propias de la fotografía y de las artes gráficas. A medida que comenzó a usar materiales y químicos no convencionales en varios medios, los espectadores podían ver la obra literalmente desarrollándose y cambiando frente a sus ojos.

[71] Oropimente es un típico mineral de origen magnético, y se forma principalmente en filones hídrotermales de baja temperatura, en las fumarolas volcánicas y como producto de alteración de otros minerales de arsénico (en particular, del rejalgar).
Se encuentra a menudo asociado con sulfuros, como antimonita y rejalgar, con arsénico nativo y con calcita, barita y yeso. Información recuperada:
https://www.forodeminerales.com/2018/01/oropimente-propiedades-caracteristicas-y-aplicaciones.html Consultado: 20/05/2019

[72] Verde Schweinfurt. Pigmento sintético inorgánico (es un acetato y arseniato de cobre) preparado y comercializado por primera vez en Schweinfurt (Alemania) en 1814. Es un pigmento muy brillante, de un tono azul verdoso y con un buen poder cubriente. No obstante es poco estable en atmósferas sulfurosas (ennegrece) y es muy tóxico. Es bastante permanente al óleo y mezclado con barniz. Fue empleado principalmente en el siglo XIX, especialmente por los Impresionistas y los post-Impresionistas.
Información recuperada: http://tesauros.mecd.es/tesauros/materias/1030579.html
Consultado: 20/05/2019

Obra creada con tramas *Ben Day*

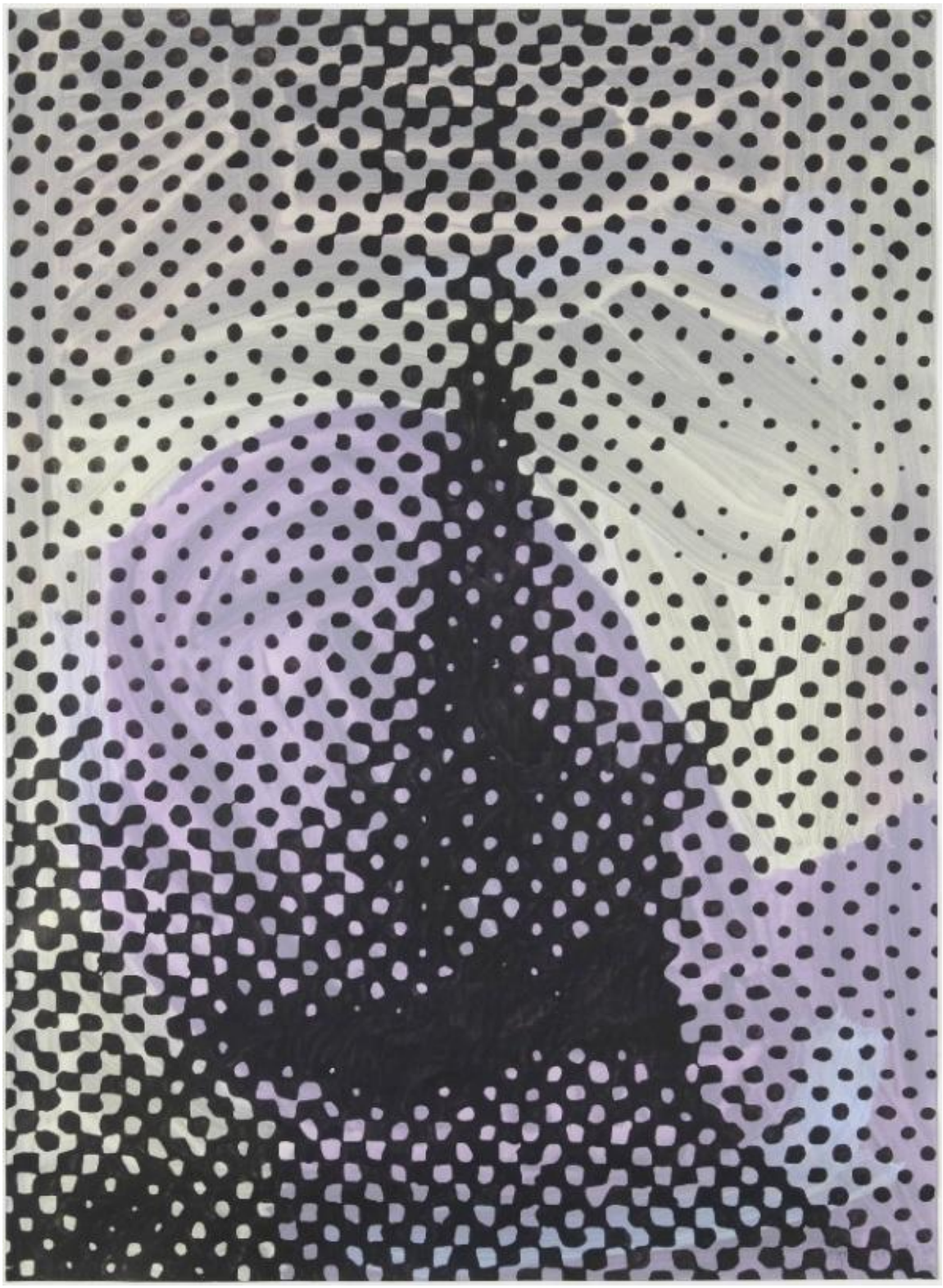


Fig.26. Sigmar Polke "*Sin título*" (2002). Tramas Ben Day. Técnica mixta sobre papel preparado. Imagen recuperada: https://i.pinimg.com/originals/2c/fa/81/2cfa8168e1da28a2b36f59c054e15c3b.jpg Consultado: 05/02/19

En la obra gráfica de Polke (Fig.26.) la superficie es abordada por la impresión de las tramas a través del método de *Ben Day*[73]. Modificando la imagen a partir de la técnica de impresión comercial y aplicando esmeradamente y a mano este significante de la reproducción mecánica. La calidad artesanal resultante y la reproducción de las imperfecciones en los negativos fotográficos a partir de los cuales trabajaba el artista introducían la sensación de escepticismo que distingue a la obra de Polke de la de otros artistas contemporáneos del *Pop Art* americano como Roy Lichtenstein y Andy Warhol. En 1963, mientras estudiaban en la *Kunstakademie* de Düsseldorf, Polke, Konrad Lueg y Gerhard Richter, consolidaron su crítica cultural en un estilo que definieron como "Realismo Capitalista", una referencia burlona al estilo oficial soviético del Realismo Socialista y una alusión a la transformación del objeto de arte en un artículo comercial en la cultura capitalista.

Si la pintura de Fabián Marcaccio se expande a través de las capas que la tecnología digital le facilitaba trabajando con la ayuda del ordenador, en Polke la superposición de imágenes es directa, sin proceso previo, su obra se configura a través de procedimiento empírico, el ensayo y el error es algo frecuente en sus procesos de creación. En su trabajo, conceptualmente, podemos hablar de esta forma de trabajar por capas como se trabaja en la modificación de las imágenes digitales que también vemos en obras de otro autor como es Peter Halley. Teniendo en cuenta el estado embrionario de la computación durante la segunda mitad de siglo XX, Polke, desde el punto de vista técnico, sólo podrá adaptar la expansión de procesos y técnicas de este entorno a su obra, equiparándolas a lo que se viene denominando, hoy en día, pintura expandida.

[73] Ben Day: trama de puntos con la cual se logran los degradados de color en los trabajos realizados en la imprenta actual fue un descubrimiento del ilustrador e impresor estadounidense Benjamín Day (1838-1916) quien buscaba un método para trabajar las luces y sombras en sus impresos. En el método de Ben Day las diferentes partes de una imagen eran concebidas como secciones perfiladas que podían rellenarse con pequeñas formas geométricas regulares.
recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Trama_de_puntos_en_las_artes_gr%C3%A1ficas
consultado: 21/07/18

3.1 LA MATERIA Y EL MATERIAL COMO REFERENTE EN LA OBRA DE POLKE, EN SU ENTORNO SOCIAL, POLÍTICO, ECONÓMICO Y EN SU PRÁCTICA ARTISTICA

El proceso de trabajo en la obra de Polke, así como su resultado, son consecuencia de un proceso de investigación empírica, que realiza directamente sobre la superficie de la tela, en su obra convergen y proliferan diferentes procedimientos y técnicas plástico-pictóricas. Polke es pues un antecesor de la pintura expandida de finales del siglo XX y principios del XXI, siendo su obra referente para otros artistas. Su trabajo no se ha limitado a la tradición, ha dado un paso más allá en la utilización de materias y materiales no diseñadas para la práctica pictórica introduciéndolos sin complejos y erigiéndose así en un artista revolucionario tanto en la práctica como en la técnica de la pintura.

En una época de posguerra, en la que la pintura se había convertido en un campo abierto para múltiples tendencias, surgen nuevos movimientos pictóricos y es en el *Pop Art*, obsesionado por las marcas y los bienes de consumo capitalista, donde Polke centra su mirada crítica. Opuesto a ese movimiento Polke realiza una obra que se desprende del objeto como referente capitalista, centrando su trabajo en la experimentación con materias nada convencionales y nuevos materiales industriales, lo que constituía una revolución en el ámbito de la pintura dado lo alejado de los componentes de su obra, su técnica y resultado de lo que hasta ahora había sido habitual. Todo ello comporta un cambio de paradigma en el campo de la pintura.

El suyo es un trabajo multidisciplinar y en su obra usa el reflejo de su tiempo, mostrado un amplio espectro iconográfico de referentes tanto de material signo, que utiliza para sus composiciones manipulándolo y alterándolo, como del significado de las imágenes que quedan atrapadas entre las diferentes capas que componen su trabajo pictórico.

3.2 LA OBRA DE POLKE SE DESPRENDE DEL SOPORTE

En relación al soporte, en la obra de Sigmar Polke encontramos elementos que podemos relacionar con algunas de las obras de Fabián Marcaccio y Leonardo Drew, obras en su mayoría carentes del bastidor como soporte y limite. Estas referencias sobre la ausencia del soporte en algunas obras de Polke son el inicio del autor como referencia hacia la pintura y su campo expandido. El hecho

de desprenderse del bastidor como soporte de la obra fue un elemento trasgresor, un paso más para liberar a la pintura de su encorsetamiento. Es importante no olvidar, que anteriormente la pintura ya había experimentado un cambio revolucionario, autores como Jackson Pollock avanzan hacia una pintura sin límites donde los márgenes del cuadro no delimitan el trazo, un hecho más para identificar la práctica pictórica y la expansión de ésta en lo que más tarde se denomino, una obra pictórica de composición abierta, *All-over*. Partiendo desde este concepto de obra abierta, la composición de la obra se entiende desde su uniformidad en toda la superficie de la tela, donde la composición es abierta, disipándose la forma y el fondo y sin considerar los límites que ofrece el propio bastidor. A partir de ese momento la pintura queda liberada de la tradición (pintura, bastidor, marco).

Sigma Polke da un paso más y en la década de1980 se cuestiona el formato tradicional y la función del bastidor en la pintura, saltándose deliberadamente las reglas pictóricas del cuadro y cuestionándose su idoneidad como medio para representar la vida contemporánea. Es en ese momento en el que introduce materiales como tejidos sintéticos transparentes, lacas coloreadas o productos químicos hidrosensibles mezclados con pintura, a los que añade en la composición fotografías de sus viajes y con estas aportaciones su obra dará un salto sustancial hacia el concepto de obra "expandida".

Una obra que ejemplifica el paso hacia la expansión en la pintura, es: "*La erección matutina de Kathreiner* (*Kathereiners Morgenlatte*)" (1969–79) con su composición estratificada de tejidos e imágenes, donde el bastidor se descompone y toma otra función en la obra integrándose en la composición y que podemos observar en la siguiente imagen (Fig.27).



Fig.27. Sigmar Polke. *"La erección matutina de Kathreiner (Kathreiners Morgenlatte)".* (1969–79) Acrílico, madera, técnica mixta, collage enmarcado sobre lienzo y textil. 235 x 305 cm. Guggenheim Bilbao Museoa. Imagen recuperada: https://www.guggenheim-bilbao.eus/obras/laereccion-matutina-de-kathreiner/ Consultado: 28/06/18

Sobre el trabajo de Sigmar Polke la profesora de historia del arte y crítico Anna María Guasch dice:

> *"[…] En los años setenta y ochenta, S. Polke utiliza nuevas técnicas: pintura sobre cristal, serigrafía, pintura en las que los colores cambian en Función de las condiciones de temperatura y humedad, y unos temas más enraizados en la política y la sociedad alemanas del momento". Si en algunos de sus trabajos como Lager (1982) en el que alude a los campos de concentración, y Hochstand (Torre de Vi-*

gilancia, 1984-1988) en el que aborda el sentimiento de culpabilidad alemana ante su pasado nazi, su posición y lo que se podía llamar su mensaje están claros, en otros domina una cierta ambigüedad, sobre todo en aquellos en los que recurre a la multiplicidad de imágenes (de la historia del arte, del cómic, de la alta y la baja cultura, etcétera.) que utiliza a modo de comentario fragmentario, entre cínico e irónico (el propio artista calificó la pintura de ignominia) de la saturación icónica que sufre la sociedad: "lo que me interesa son los procedimientos en sí por sí -dice S.Polke-. "El cuadro en realidad no es necesario. La idea que algo pueda ser completo es algo absolutamente demencial […]."[74]



Fig.28. Sigmar Polke. *"Bunnies"* (1966). Obra y detalle ampliado. Imagen Tramada C, M, Y, K, Polímero sintético sobre lino 150 x 100 cm.
Imagen recuperada: https://www.khanacademy.org/humanities/global-culture/identity-body/identity-body-europe/a/sigmar-polke-bunnies Consultado: 28/06/18

[74] GUASCH, ANNA MARIA. 2000. El arte último del siglo XX- Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza Forma, 2000. Texto recuperado: http://losvalientesduermensolos.blogspot.com/2012/04/sigmar-polke.html Consultado: 28/06/18

3.3 SIGMAR POLKE "EL ALQUIMISTA" ESTILOS DE VIDA Y TÉCNICA

Sigmar Polke es conocido a partir de un momento de su trayectoria artística como "El Alquimista". Esto pone en relación su obra con un pasado reciente y unos referentes artísticos concretos. En la siguiente cita del profesor y crítico del arte, Nicolas Bourriaud,[75] lo explica de la siguiente forma:

> *"[…] El alquimista es un arquetipo que no juega más que un rol subterráneo en la constitución del discurso del arte moderno […]"*[76]

Una modernidad que es explicada como pasión de una época, poniendo en relación al autor con su tiempo, el teórico del arte Bourriaud continúa comentando a modo de ejemplo de cambio de paradigma:

> *"[…] El Impresionismo, afirmando la a*utonomía del espacio pictórico, *formula la cuestión de una posible adecuación del ser humano al tiempo que pasa, el problema de su relación con el momento vivido. Así la modernidad es una nueva relación con el mundo, más que un estilo nuevo […]."*
> *"[...] Si Yves Klein, que trasladaba todas las referencias artísticas al plano de la espiritualidad, Sigmar Polke refunfuña por verse encerrado en la metáfora del alquimista: encuentra en ésta una pereza de espíritu, incluso si reconoce, según el autor: "un trabajo químico, una alquimia de la pintura" Polke se mantiene, mientras tanto en estado de vigilancia, atento a lo que pueda ocurrir en la tela, como es característico de un experimentador: "Cuando trabajo con teluro, polvos impuros o elementos reducidos al polvo, es simplemente para ver lo que pasa"*[77]*(Polke, 1988). Se sabe que los grandes descubrimientos alquímicos fueron fruto del azar: Polke, que no carga con esta "sustancia inmaterial" que Klein buscaba aislar en la pintura, acorrala el incidente que trastornará la mecánica de las imágenes […]."*[78]

---

[75] Nicolas Bourriaud. Teórico del arte y la estética. Fue director de la École Nationale Supérieure des Pretendientes-Artes, una escuela de arte en París, Francia.
[76] Bourriaud, Nicolas. 2009. *Formas de Vida. El arte moderno y la intervención del sí.* Murcia: CEDEAC, 2009, pp. 36- 37.
[77] Sigmar Polke, "*What interests me in the unforrseeable*", en Flash Art, nº 140, mayo-junio, 1988, pp. 68-70
[78] Bourriaud, Nicolas. 2009, óp. cit., pp. 36-37

3.4 SIGMAR POLKE MARCANDO UNA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y TRABAJO ENTRE LA PINTURA MATÉRICA DEL SIGLO XX Y LA PINTURA EXPANDIDA DEL SIGLO XXI

Sigmar Polke ha desafiado constantemente los límites estéticos en su trabajo, la ampliación de los vocabularios visuales de la pintura, la fotografía y el grabado a través de un proceso de trabajo experimental. Sus investigaciones se han desarrollado a partir de la observación sobre los efectos que diferentes sustancias no diseñadas estrictamente para el campo pictórico pueden producir sobre diferentes soportes, ambientes y combinaciones, todo esto en convivencia con técnicas tradicionales en pintura. Polke ha logrado establecer una línea investigativa y rupturista al adoptar una amplia gama de materiales, fuentes pictóricas y las prácticas procesales en arte, este hecho ha tenido una gran influencia en muchos artistas que entienden la práctica pictórica desde un espacio expandido. Su obra se ha creado a partir de una nueva forma de trabajar en el campo de la pintura de posguerra y su experimentación con materias y materiales industriales sin complejos ni limitaciones. En su momento también supuso un antes y un después en la utilización de técnicas y tecnologías mecánicas informáticas dentro del campo de las artes gráficas, marcando una línea de trabajo entre la pintura matérica del siglo XX y la pintura expandida del XXI.

3.5 LA DIVERSIDAD DEL MATERIAL PICTÓRICO EN LA OBRA DE SIGMAR POLKE

La obra de Polke tiene su inicio en la década de los años 60, con la fotografía, desde un punto de vista conceptual. Posteriormente debido a la utilización de químicos de revelado fotográfico la obra de Polke adopta un sentido diferente, no se centra en conseguir sólo una copia sino que ésta empieza a ser manipulada tanto en su exposición en la ampliadora fotográfica, como en su posterior revelado con químicos alterando la imagen.

Son estas alteraciones de la imagen fotográfica lo que despierta el interés como fenómeno plástico, una imagen que muta y se transforma cambiando el significado hacia otra lectura plástica. Es a partir de 1970 cuando la fotografía y su técnica experimentan un salto significativo. Polke expande el proceso de la fotografía utilizando la imagen original como materia prima.

Estas fotografías de forma analógica son impresas usando tintes químicos para crear obras llenas de presencias extrañas. En la actualidad esta alteración de la fotografía digital es manipulada no ya con líquidos químicos pero sí por la incrustación de capas digitalmente.

3.6 ALQUIMIA EN LA PINTURA

Durante la década de1980 la obra de Polke se desarrolla en el campo de la pintura y, conceptualmente en diferentes vertientes, una de ellas fue con el grabado a través de la técnica de impresión de trama imitando el efecto de los puntos del papel de periódico comercial. Un método de sombreado rápido a partir de la técnica Ben Day, para representar el tono de cada espacio concreto de cada imagen en forma de líneas o puntos.

La obra de Polke se diversifica en múltiples líneas de trabajo y procesos artísticos donde las técnicas de pintura, grabado o collage se fusionan. Si hablamos de su trabajo, se hace imprescindible, en un primer momento, analizarlo por separado para poder, posteriormente, entender en su obra sobre tela, toda esta amalgama de procedimientos y elementos iconográficos.

En un primer momento su trabajo de reproducción de imágenes a partir de tramas de grabado fue una técnica manual en la que reproducía cada punto con la goma del extremo de un lápiz. Un sistema de reproducir la imagen por puntos que desarrolló posteriormente con el sistema y técnica mecánica *Ben Day*. Técnica que dependiendo del tamaño de la imagen, Polke manipula mecánicamente, modificándola o distorsionándola directamente en la ampliadora fotográfica.

En un segundo momento y conjuntamente con la aplicación de la técnica de reproducción de imagen a través de puntos *Ben Day* su obra pictórica se expande en combinación con una diversidad de materias y materiales: arsénico, polvo de meteoritos, humo, rayos de uranio, lavanda, mineral de cinabrio y un pigmento púrpura de la mucosidad excrementada por caracoles, que combina en muchas de sus piezas. Sus pinturas son eclípticas en sus procedimientos y técnicas. Experimentó con materiales y productos químicos, mezclando pigmentos tradicionales con solventes, barnices, toxinas y resinas para producir una reacción espontánea e incluso la alteración del material pictórico en contacto con

la temperatura ambiental. El resultado de estos procesos fue una pintura viva y mutante.

Unas obras compuestas a partir de diferentes técnicas, a modo de collage multidisciplinar, combinando fotografías (previamente modificadas) con tela, plástico, madera o pigmento aglutinado con sustancias diversas y trabajandas por capas en superposición como podemos ver en su obra "*Watchtower*" (1984) (Fig.29.), algo que en la actualidad dentro del entorno digital y a través del ordenador, se ve, ya no como un concepto, sino como herramienta esencial en la manipulación y modificación de imágenes.

La pintura de Sigmar Polke ha supuesto un puente entre el expresionismo matérico y la pintura expandida, su obra pictórica ha servido de ejemplo tanto a nivel conceptual como práctico. La utilización de materiales, en principio, alejados de la tradición, ha supuesto un antes y un después en pintura, este hecho ha influido en otros artistas, tanto en los contemporáneos suyos, como en artistas actuales que están trabajando la pintura y su campo expandido. En la actualidad una serie de creadores ha retomado esta práctica pictórica de experimentación. El trabajo experimental de Polke ha servido a otros artistas como ejemplo en la investigación en el campo de la pintura y la utilización de diferentes materias y materiales.

Es desde finales del Siglo XX hasta la actualidad cuando una parte de la pintura se desarrolla sin limitarse por la utilización de medios tradicionales. En este sentido la pintura de Polke se desarrolló en diferentes líneas de trabajo y su concepto de "alquimista" de la pintura supuso para ésta su expansión y desarrollo. Un resurgir de la pintura y su campo expandido está dando paso a que otros artistas trabajen desde esta línea de experimentación en pintura, Polke ha sido decisivo como ejemplo en el uso de diferentes materiales no tradicionales como material pictórico, continuando un camino que ya había comenzado con el expresionismo abstracto en una época de posguerra del siglo XX.

En la actualidad otros artistas están continuando con esta línea de expansión en pintura, con la utilización de nuevas materias y materiales que son el reflejo de su tiempo.



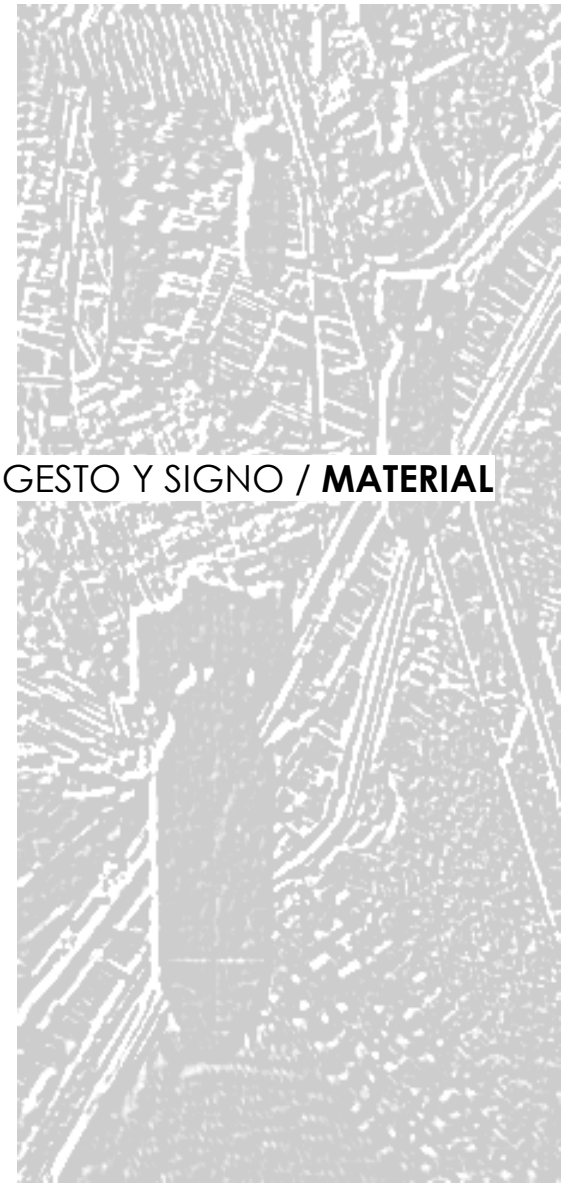
Fig.29. Sigmar Polke. "*Watchtower*" (1984). Pinturas de polímero sintético y pigmento seco sobre tela estampada, 3 X 1, 2m. Imagen recuperada: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1374 Derechos de autor © 2018 Patrimonio de Sigmar Polke / Artists Rights Society (ARS) Nueva York / VG Bild-Kunst, Bonn, Alemania. Consultado: 26/08/18

Como ya habíamos anunciado en anteriores capítulos de esta tesis, en este estudio nos sumergiremos en los trabajos de cuatro artistas que representan esta opción: Peter Halley, Matthew Ritchie, Leonardo Drew o Fabián Marcaccio, este último como artista de vanguardia por su trabajo multidisciplinar, por la utilización de nuevas materias y materiales, así como, por el desarrollo de nuevas

técnicas de trabajo a partir de las tecnologías digitales. Con Marcaccio podríamos hablar del "nuevo Alquimista" de los materiales plásticos, nuevos materiales plásticos, fungibles o en forma de resinas de siliconas coloreadas que se manipulan y expanden a partir de sus aplicaciones en impresión en 3D. En su trabajo pictórico se combinan no solo la utilización de una diversidad de combinaciones con múltiples materiales plásticos, también la utilización de técnicas y tecnologías digitales, que ha desarrollado para su aplicación en pintura, hace de la obra de Marcaccio un trabajo novedoso en pintura y su campo expandido.

Todos y cada uno de los artistas mencionados en esta tesis están desarrollando sus trabajos desde la combinación de múltiples prácticas artísticas. Los materiales con los que trabajan están relacionados con el momento, con su tiempo, y es a través del material donde sus obras cobran todo el sentido como material signo, reflejo del entorno donde el artista se mueve, expandiendo su pintura en el siglo XXI.

CAPÍTULO **IV.**



CONTEXTO HISTÓRICO / MATERIA, GESTO Y SIGNO / **MATERIAL TRADICIONAL**

4 LA MATERIA COMO FENOMENO EN LA PINTURA DESPUÉS DE LA BOMBA ATÓMICA: UN ARCAÍSMO MATÉRICO

Bajo la bomba. El jazz de la guerra de imágenes transatlántica. 1946-1956, una exposición que fue posible por la investigación del profesor e historiador del arte, Serge Guilbaut que en su libro "*Cómo robó Nueva York la- idea de arte moderno*"**,** nos da algunas respuestas esenciales para situar el Tema y origen de esta tesis de investigación sobre, "Nuevos Materiales y Proyectos en la Pintura de la era Digital".

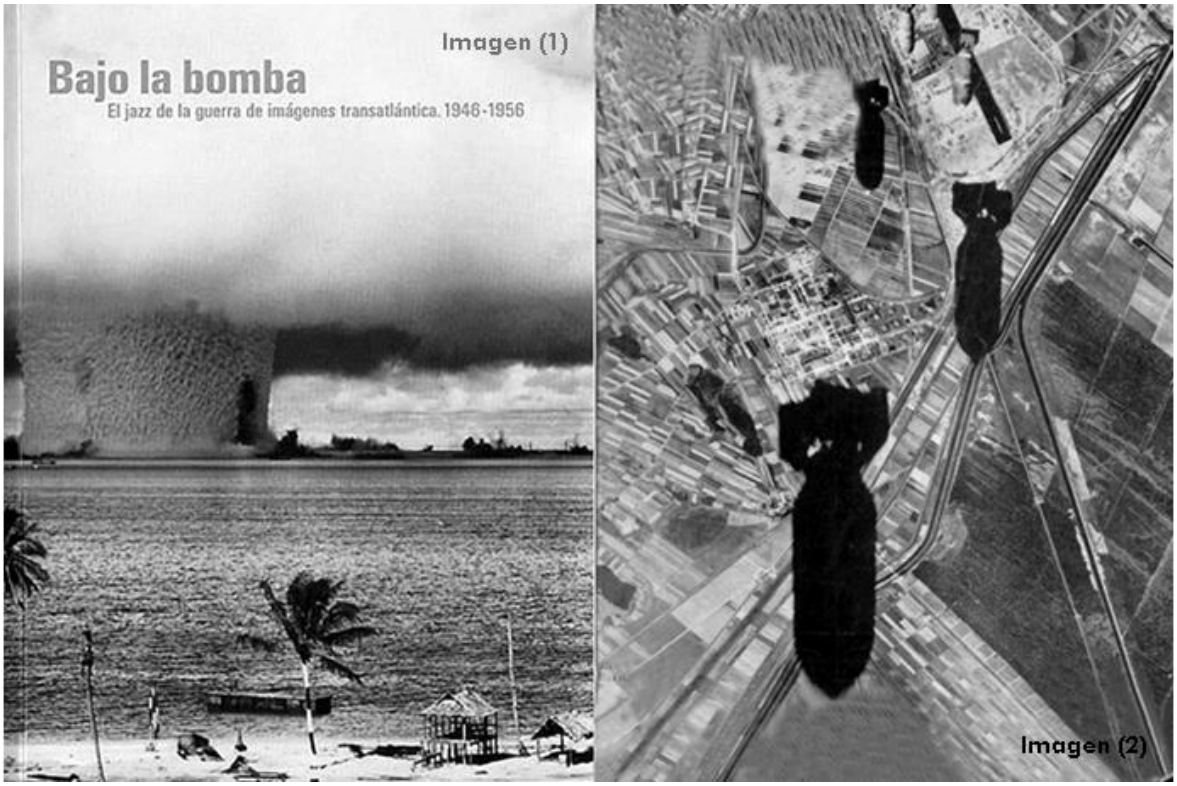


Fig.30. Imagen (1) Bajo la bomba. El jazz de la guerra de imágenes transatlántica. 1946 – 1956. Imagen recuperada: http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/bajo-bomba-jazz-guerra-imagenes-transatlantica-1946-1956
Fig.31. Imagen (2) Bombardeo en Italia durante la Segunda Guerra Mundial, 1944. Foto: U.S Army Air Force/LIFE Magazine. Imagen recuperada: https://artefactomagazine.wordpress.com/2012/01/19/cronica-visual-las-mejores-75-portadas-de-la-revista-life/ Consultado: 02/07/2017

"[…] Primero explotó la bomba atómica, y luego la pintura. El Ejército americano ganó la guerra en Europa y, en la década siguiente, los expresionistas abstractos, con Pollock a la cabeza, ganaron la batalla del arte, convirtiendo Nueva York en la nueva capital de la pintura en lugar de París, destruida en cuerpo y alma[…]."[79]

Para poder comprender la practica pictórica y la inclusión en esta de la materia como un fenómeno nuevo que cambiará la percepción, la práctica y la concepción, se hace esencial entenderla desde su contexto histórico, social y político. Acabada la II gran guerra en 1946, EE.UU fue protagonista de uno de los hitos cruciales de la posguerra, la explosión atómica en el atolón de Bikini. Anteriormente, en plena guerra mundial, las bombas lanzadas sobre las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki, produjo un cambio radical de la utilización en la guerra de "bombas convencionales". El poder devastador de la bomba atómica cambió la percepción del poder del hombre y su capacidad para poder destruir el mundo. Estos hechos causaron un efecto determinante una gran parte de la producción pictórica que algunos artistas occidentales de la época experimentaron tanto de un lado y otro del Atlántico. Estos acontecimientos producirán un punto de inflexión y cambio dentro de estos artistas en el tema a tratar dentro de una parte de la pintura del siglo XX. Un hecho que supuso un nuevo cambio, el motivo de la pintura para estos artistas, ya no es reproducir un acontecimiento o un paisaje observado, ahora su pintura expresa sentimientos, unos con las particularidades del material pictórico y sus técnicas aplicadas, y otros con la introducción de la materia en sus obras. En ese contexto, en EE.UU los artistas que trabajan a partir de esta línea, intentaban con la abstracción y el primitivismo, manifestar las angustias de la cultura norteamericana, definida por el miedo a la bomba atómica. Por el contrario en Europa la II Guerra Mundial, no solo afecto psicológicamente a la sociedad, la devasta-

[79] Exposición: Bajo la bomba. El jazz de la guerra de imágenes transatlántica. 1946-1956. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía / Museo de arte contemporáneo de Barcelona. Macba, 2007. Texto recuperado: http://www.macba.cat/ca/sota-la-bomba-el-jazz-de-la-guerra-dimatges-transatlantica-1946-1956 Consultado: 26/08/18

ción, la destrucción de pueblos enteros y ciudades supuso una percepción de como la guerra y la utilización de bombas cada vez con más poder de destrucción, habían destruido todo aquello material.

Es esta necesidad de "volver a renacer" (después de los desastres de la II guerra Mundial) es la que provocará que en toda Europa surgirán diferentes artistas dentro de la pintura iniciando un trabajo de investigación en sus producciones a partir de la materia. La materia que se desintegra y expande provocada por la acción del hombre. La materia utilizada en la práctica pictórica como símbolo y significado de estos acontecimientos globales.

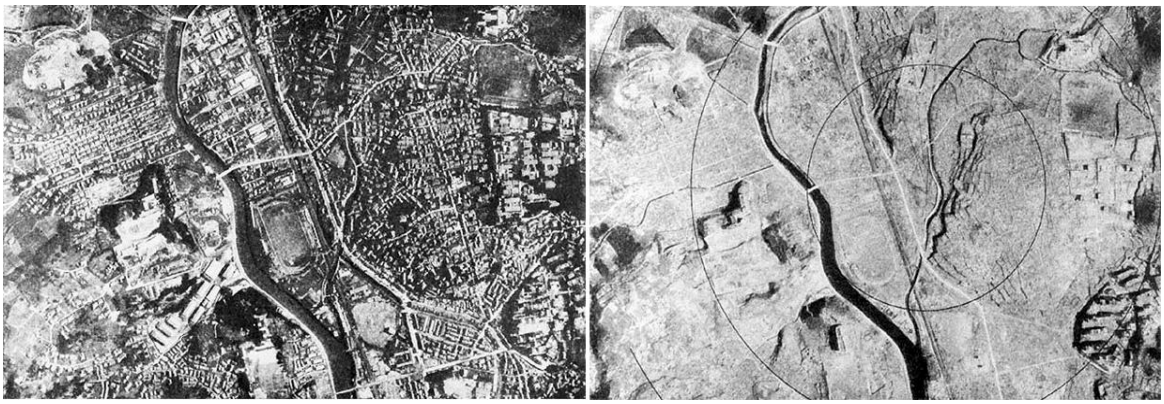


Fig.32. Fotografía de Nagasaki antes y después de la bomba atómica.
Imagen: https://es.wikipedia.org/wiki/Bombardeos_at%C3%B3micos_sobre_Hiroshima_y_Nagasaki
Consultado: 02/08/2017

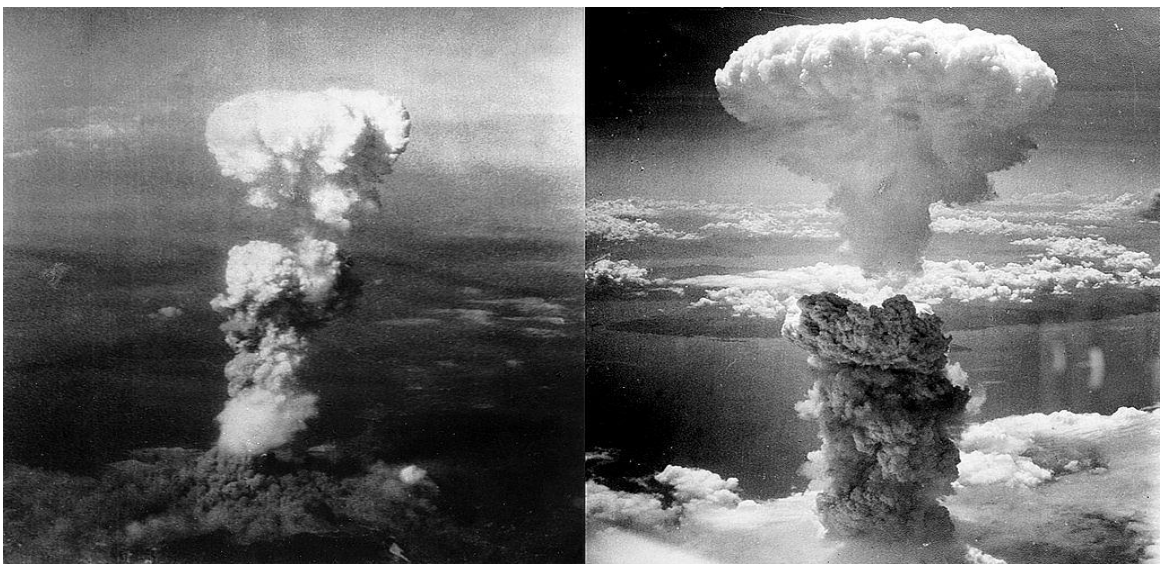


Fig.33. 6 y 9 de agosto de 1945. Nube de hongo producto de las bombas atómicas sobre Hiroshima (izquierda) y Nagasaki (derecha).
Imagen: https://es.wikipedia.org/wiki/Bombardeos_at%C3%B3micos_sobre_Hiroshima_y_Nagasaki
Consultado: 02/08/2017

Una respuesta a través del arte y en particular por medio de la pintura, a un momento de la historia de la humanidad tan determinante, fue el movimiento del Expresionismo Abstracto americano que catalizó el interés de una gran parte de los artistas occidentales de ambos lados del atlántico. Esto fue posible por el apoyo institucional del gobierno norteamericano, que facilito a estos artistas espacios, difusión y sustento para la práctica artística del momento, a partir de su programa "*Federal art Project*"[80] (Proyecto de arte federal). Desde ese momento, el expresionismo abstracto americano se desarrollo desde diferentes concepciones pictóricas, fue una corriente pictórica poliédrica, donde el color como emoción o la materia como signo se erigieron elemento esencial dentro de la pintura. Esto supuso que la pintura, por primera, vez abrazase otras técnicas pictóricas con materias y materiales industriales, creando un arte multidisciplinar, y como consecuencia, acentuando la ruptura con la pintura tradicional. Fue un periodo de experimentación y expansión, pasando de la pintura de caballete a la pintura de acción.

Otro acontecimiento que marco decisivamente a las sociedades industrializadas después de la finalización de la II Guerra Mundial, fue la guerra fría entre las dos superpotencias, por un lado el bloque aliado, y por otro el bloque comunista, que habían luchado ante un mismo enemigo, empezaron a desconfiar uno del otro, dividiendo Alemania en dos, la Republica Federal Alemana, la RFA, y la Republica Democrática Alemana, la RDA. La primera tutelada por loa aliados, y la segunda por la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas URSS. Es este hecho supuso el inicio de la guerra fría y la lucha por controlar el dominio

[80] El Proyecto Federal de Arte (1935–43) fue un programa de *New Deal* para financiar las artes visuales en los Estados Unidos. Bajo la dirección del director nacional Holger Cahill, fue uno de los cinco proyectos Número Uno del Proyecto Federal patrocinado por la Administración de Progreso de Obras (WPA), y el más grande de los proyectos de arte New Deal. Fue creado no como una actividad cultural, sino como una medida de alivio para emplear a artistas y artesanos para crear murales, pinturas de caballete, esculturas, artes gráficas, carteles, fotografía, diseño escénico teatral., y artes y oficios. El Proyecto de Arte Federal de WPA estableció más de 100 centros de arte comunitarios en todo el país, investigó y documentó el diseño estadounidense, encargó un importante cuerpo de arte público sin restricciones al contenido o el tema, y sostuvo a unos 10,000 artistas y artesanos durante la Gran Depresión.
Información recuperada: https://en.wikipedia.org/wiki/Federal_Art_Project Consultado: 02/02/19

del mundo social, político y económico, dos superpotencias con dos estilos muy diferentes de gobernar. Esta desconfianza supuso una escalada en la investigación de armas nucleares y misiles cada vez más potentes y con mayor alcance, la carrera por conquistar el mundo y la luna, supuso para los dos bloques un objetivo primordial, la desconfianza se apoderó de las relaciones entre los dos gobiernos llegando a una cada vez más real amenaza, de una guerra atómica definitiva.

Artistas que trabajaran a partir del sentimiento, obras que trabajaran a partir de la expresión de la línea, del color o del material, esta última línea fue un campo de experimentación y expresión a través de la materia que se desarrollará más en el territorio europeo, donde, como hemos comentado anteriormente, la destrucción se evidenció con más violencia destruyendo no solo el contenido humano, sino también el continente material. Todas y cada una de estas tendencias de la pintura abstracta, ha llevado a uno de los periodos del arte y en especial de la pintura mas prolifero del S/XX, sirviendo este periodo de la pintura como referente en la actualidad, para artistas que están experimentando dentro de la pintura y su campo expandido. Como ejemplo de este periodo de producción pictórica dentro del expresionismo y su abstracción, citaremos algunos ejemplos de obras y autores que trabajaron la pintura desde esta nueva concepción de expresar sentimientos a través del lenguaje pictórico y, donde esta nueva forma de entender la pintura, es combinada con múltiples materias, en ocasiones manipuladas de forma industrial y en otras, recogidas directamente de la naturaleza, aportando un significado referencial.

De esta pintura y en el caso que nos ocupa, el referente fue la destrucción y psicosis social y el terror generado a partir de la segunda guerra mundial. De este cambio de paradigma de la pintura y la proliferación de estilos dentro de la abstracción, también citamos algunos adjetivos que se produjeron en relación a diferentes obras, sus técnicas y procesos de trabajo que han catalogado algunos críticos del arte moderno.

A continuación veremos algunos ejemplos de pintura dentro del movimiento del Informalismo y del expresionismo abstracto de un lado y otro del atlántico. Técnicas de trabajo a partir de la pintura y líneas de experimentación a través de la materia. Obras de artistas donde el referente fue el concepto de

destrucción que la II Guerra Mundial y en paralelo con la Guerra Civil Española generaron.

4.1 INFORMALISMO Y SU EQUIVALENCIA CON EL EXPRESIONISMO ABSTRACTO AMERICANO: MATERIA, GESTO Y SIGNO

El informalismo es un movimiento artístico que abarca todas las tendencias abstractas y gestuales que se desarrollaron en España durante la dictadura franquista, en paralelo con el expresionismo abstracto estadounidense. El movimiento fue bautizado por Juan Eduardo Cirlot[81], quien fue su principal ideólogo.

Dentro del informalismo se distinguen diferentes corrientes, como la abstracción lírica, la pintura matérica, la nueva escuela de París, el tachismo, el espacialismo o el art brut. El crítico de arte francés Michel Tapié acuñó el término, *art autre* (otro arte) en el libro homónimo, de 1952, sobre el arte abstracto no geométrico. A modo de glosario el profesor Anthony Everitt[82] define las diferentes tendencias dentro del expresionismo abstracto americano de la siguiente manera:

En Europa:

- Art Informel (Arte informal o informalista)
- Abstracción lírica
- Informalismo
- Pintura matérica / Arte Povera

Y en EE.UU:

- *Action Painting* (Pintura de acción)

[81] Juan Eduardo Cirlot Laporta (Barcelona, 9 de abril de 1916 - íd., 11 de mayo de 1973) fue un poeta, crítico de arte, mitólogo, iconógrafo y músico español.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Eduardo Cirlot Consultado: 15/04/18

[82] Anthony Everitt estudió literatura inglesa en la Universidad de Cambridge. Publica regularmente en The Guardian y The Financial Times, entre otros. Durante su carrera trabajó en los campos de la literatura y las artes visuales. Fue secretario general del Consejo de las Artes de Gran Bretaña. Es profesor visitante de arte y cultura en la Universidad de Nottingham Trent. Everitt es un compañero del Liverpool Institute of Performing Arts y miembro honorario del Dartington College of the Arts. Información recuperada: https://nl.wikipedia.org/wiki/Anthony_Everitt Consultado: 08/07/2018

ART INFORMEL: Jean Fautrier

> *(Arte informal o informalista) "[...] Es un término utilizado en Europa para denominar a un arte basado en la "improvisación psíquica", la implicación es que el producto es el trazo de un gesto en vez de una forma material […]."*[83]



Fig.34. Jean Fautrier. *"Atardecer" (1959).* Óleo y materia sobre tela, 59 x 91 cm.
Imagen recuperada: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7974
Consultado: 15/04/2018

"Atardecer" (Fig.34.) fue una obra de Fautrier creada en su "laboratorio", de la serie "originales múltiples". En ella utiliza su característica técnica de *haute pâte*[84], un proceso de capas de enduido mezclado con goma que da por resultado una

[83] Everitt, A. (1975). *El expresionismo abstracto.* Madrid: Editorial Labor, p. 61.
[84] Haute pâte: (pronunciación francesa: [ot pat], letra. 'High paste / mass'; inglés: materia pintura), a veces incluso pintura material, es una técnica en el arte objetivo que puede describirse como un empasto muy grueso y poderoso, en el que se construyen estructuras de alivio en la pintura interponiendo, por ejemplo, yeso, piedra, grava, tela, papel u otro material.
Recuperado: https://sv.wikipedia.org/wiki/Hautepâte Consultado: 19/06/18

superficie gruesa en la que aplica el pigmento que en este caso alude directamente al tema de la pintura.

El doctor en historia del arte Serge Guilbaut, en este sentido, dice:

> *"[…] Si en los años de la guerra implementó esta técnica para desarrollar la serie de retratos de los Rehenes, en los que sobre la textura colocaba pigmentos y metales y cuyas formas aludían a rostros deformados por el dolor, dando lugar a una abstracción que producía un tipo de repulsión, en esta serie logra la expresión de un estado de contemplación de la naturaleza que, si bien se basa en la realidad, apunta a representar una percepción interior [...]."*[85]

El movimiento expresionista cruzará el atlántico para llegar a Europa donde una serie de artistas contemporáneos europeos beberán de esta corriente pictórica teniendo un trabajo a caballo entre EE.UU y Europa.

[85] Guilbaut, S. "Postwar Painting Games: the Rough and the Slick" en: Serge Guilbaut (ed.), Reconstructing Modernism in New York, Paris and Montreal 1945-1964. Cambridge, the Massachusetts Institute of Technology Press, 1990, p. 19.

EN EUROPA:

ABSTRACCIÓN LÍRICA: Jean Dubuffet

> *"[…] es el termino más utilizado para denominar la pintura europea de posguerra; correspondiente al Action Painting de Estados Unidos. Combina el manejo libre de la pintura, el rechazo de la abstracción geométrica y un interés por las imágenes simples que derivan del subconsciente. Jean Dubuffet, Jean Fautrier, Georges Mathieu y Wols, son considerados sus máximos exponentes [...]."*[86]

De la obra, Texturologie XLV (Fig.35.) podemos hacer un paralelismo entre las técnicas *tyrolienne* que Jean Dubuffet trabaja proyectando la pintura sobre la tela y la técnica *Roll-all-tex* de Peter Halley, que aplica con rodillos un material de revoco de paredes texturizado, para crear superficies en sus paneles de muros o paredes, sus "prisiones". De nuevo volvemos a identificar elementos que relacionan los trabajos de dos artistas y dos épocas distintas, y que a través del material industrial trabajan las superficies de sus obras. Materiales y técnicas industriales aplicables como material pictórico en las artes plásticas.

[86] Everitt, A, *óp. cit*., p. 61.



Fig.35. Jean Dubuffet. *"Texturologie XLV (Con crepitaciones)" (1958).* Óleo sobre lienzo. 97 x 130 cm. Imagen recuperada: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976
Consultado: 15/04/2018

A principios de 1958, el artista dice:

> *"[…] la idea de liberar a la pintura del dibujo, de ofrecer a la pintura pura –al lenguaje de las superficies pintadas– todas sus posibilidades, me persiguedesde hace tiempo […].*"[87]
>
> *"[…] En esos tiempos se encontraba trabajando en la serie de topografías, obras resueltas a partir del recorte y assemblage de texturas realizadas por él mismo previamente. La serie de texturologías surgió del material preparatorio para las topografías que el artista dejó sin recortar ni intervenir con posterioridad a su práctica pictórica, reservándolas como obras autónomas. Para estas pinturas –realizadas al sacudir el pincel sobre la tela extendida en el piso– Dubuffet se basó en la técnica conocida en Francia como tyrolienne, a través de la cual los albañiles obtienen efectos de pátina*

[87] Jean Dubuffet, prefacio al catálogo de la exposición Célébration du sol. Publicado originalmente en Les Lettres nouvelles, Paris, nueva serie, nº 8, 22 de abril de 1959, p. 8-10. Reproducido en Prospectus et tous écrits suivants. Paris, Gallimard, 1966, t. 2, p. 154-156. En francés en el original. Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976 Consultado: 15/04/2018

en el revoque de los muros- [88]*. Las obras que componen la serie, agrupadas bajo la común denominación Texturologie, fueron interpretadas por distintos autores como una conjunción de suelo y constelación, como una regresión a los primeros estados de la materia o, incluso, como la representación de la desintegración nuclear […].*"[89]

[88] Michel Thévoz, Dubuffet. Genève, Skira, 1986, p. 123.
Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976
[89] Max Loreau, "Présentation"; Pierre Volboudt, "Jean Dubuffet ou les métamorphoses de l'élémentaire"; André Pieyre de Mandiargues, "Jean Dubuffet ou le point extrême" en: Loreau, 1970, p. 7, 133 y 131. Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976
Consultado: 15/04/2018

INFORMALISMO: Pierre Soulages y Lucio Fontana



Fig.36. Pierre Soulages. "*Sin título*" (1961). Óleo sobre lienzo. 46 X 38 cm.
Imagen recuperada: http://www.sothebys.com/en/news-video/blogs/all-blogs/76-faubourg-saint-honore/2015/10/gestural-abstraction-pierre-soulages-zao-wou-ki.html Consultado: 15/04/2018

En sus textos, Pierre Soulages habla sobre el color negro y se expresa así:

> *"[…] En la abstracción vemos resumida la nada y el todo […]" "[…] Amo la autoridad del negro, su severidad, su evidencia, su radicalidad. Su poderosa fuerza de contraste le aporta a todos los colores una presencia intensa y, al iluminar los más oscuros, les confiere una grandeza sombría. El negro tiene posibilidades incalculables y yo, atento a cuanto ignoro, voy a su encuentro […]."*[90]

De este periodo de posguerra, y como representantes del expresionismo abstracto en España, citamos desde la línea de la materia, a Antoni Tàpies. En Italia la de Fontana y Burri.

En España la figura de Antoni Tàpies será un artista que trabajará dentro de la corriente del informalismo, un movimiento artístico que abarca todas las tendencias abstractas y gestuales que se desarrollaron en Francia y el resto de Europa después de la Segunda Guerra Mundial, en paralelo con el expresionismo abstracto estadounidense.

[90] El negro luminoso de Pierre Soulage. October 26, 2015.
Recuperado: http://amllagostera.wixsite.com/art-sumi-e/single-post/2015/10/26/El-negro-luminoso-de-Pierre-Soulage Consultado: 01/09/2018

PINTURA MATÉRICA: Antoni Tàpies y Alberto Burri

Para Tàpias la materia será el elemento esencial para expresar sus sentimientos, a través de ella configura un universo personal que dota a la obra de personalidad y carácter.

El académico británico Anthony Everitt dice:

> *"[…] es cualquier forma de abstracción gestual que parece violentar de algún modo los materiales utilizados por el artista […]."*[91]

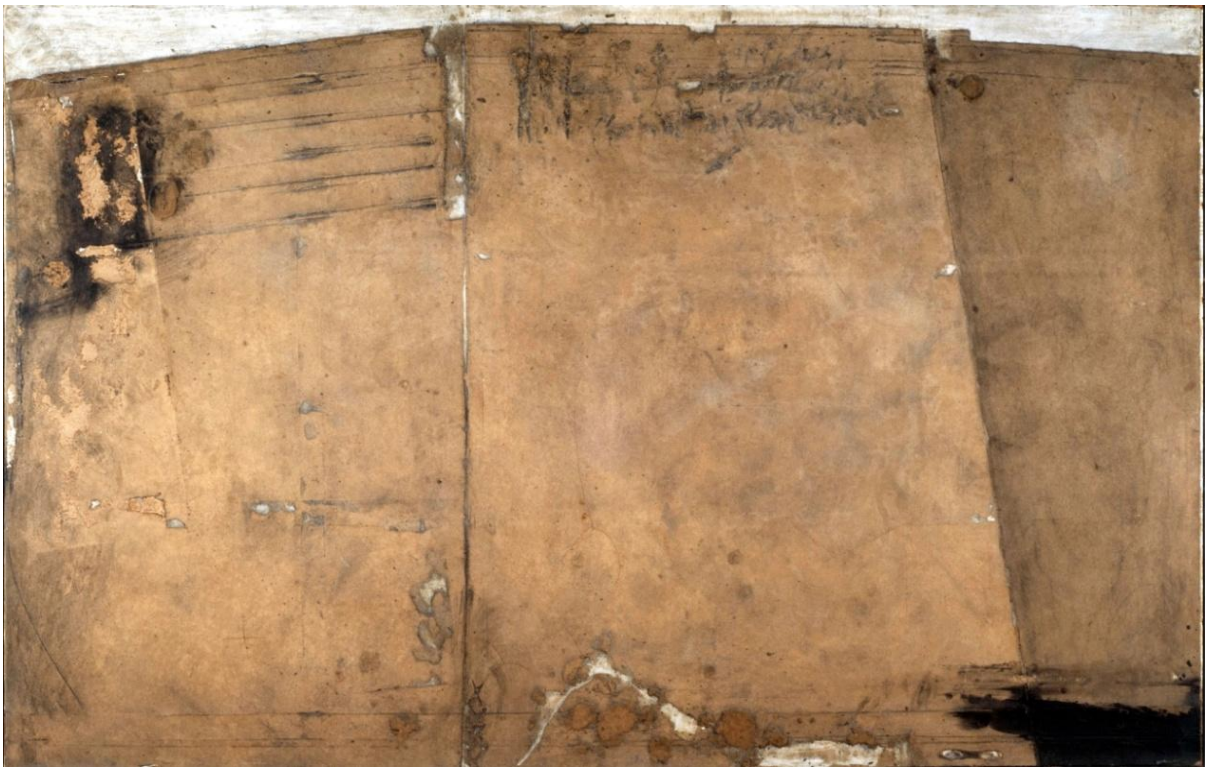


Fig.37. Antoni Tàpies. *"Tres formas con relieve"* (1960). Témpera, Materiales Varios y Arena sobre tela. 196 x 325 cm. Imagen recuperada: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7992 Consultado: 15/04/2018

En la obra *"Tres formas con relieve"* (Fig.37.) de Antoni Tàpies, si bien es un trabajo sutil a la hora de tratar el cromatismo con colores matizados, forzados o fregados que dotan a la pieza de una opacidad de extensa superficie, es una obra

[91] Everitt, A, *óp. cit*., p. 62.

que adquiere una sensibilidad matérica que emociona y seduce para ser observada queriendo ser tocada y sentida.

Sobre esta pieza el historiador y crítico de arte italiano Giulio Carlo Argan,[92] destacó su cualidad táctil. En efecto, desde su estadía parisina de 1950 el artista catalán trabajó sus pinturas casi como empalizadas: extensiones verticales cubiertas de una capa gruesa de revoque coloreado inciso y de terminación rugosa.
En sus textos, Tàpies hablaba de la figura del muro y dice:

> *"[…] ¡Cuántas sugerencias pueden desprenderse de la imagen del muro y de todas sus posibles derivaciones! Separación, enclaustramiento, muro de lamentación, de cárcel, testimonio del paso del tiempo; superficies lisas, serenas, blancas; superficies torturadas, viejas, decrépitas; señales de huellas humanas, de objetos, de los elementos naturales; sensación de lucha, de esfuerzo; de destrucción, de cataclismo; o de construcción, de surgimiento, de equilibrio; restos de amor, de dolor, de asco, de desorden […].*"[93]

De estas sugerencias de las que nos habla Tàpies sobre el muro, se puede desprender la relación de éste muro con el levantado en Berlín después de la II Guerra Mundial y la posterior Guerra Fría y donde verdaderamente convergieron todas estas sugerencias y realidades.
Pero si nos referimos a la actualidad del contexto pictórico expandido y la utilización de materiales industriales por parte de los artistas que intervienen en este estudio, no podemos dejar de citar la obra de Peter Halley y sus "Prisiones" obras que nos hace nuevamente referencia al muro, este ahora es representado para denunciar un fenómeno tan revolucionario como es las redes sociales en el espacio internet y, de esta realidad la falta de comunicación entre las personas viéndose cara a cara, Halley advierte de la incomunicación que paradójicamente está sucediendo con las redes de comunicación a través de las nuevas tecnologías informáticas donde el espacio digital ha conquistado las relaciones humanas.

---

[92] Giulio Carlo Argan, Véase: "*La superstición de Tàpies*" en: 4 evidencias de un mundo joven en el arte actual, cat. exp. Buenos Aires, MNBA, 1961, [s.p.].
Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7992 Consultado: 26/08/18
[93] Tàpies, A. (1973). *La práctica del arte*. Madrid: Ariel, p. 141.

En Italia citamos obras de los artistas más representativos como fueron Alberto Burri y Lucio Fontana.



Fig.38. Alberto Burri. "*Combustione E.I.*" (1960). Técnica mixta sobre papel entelado. 70,5 x 100 cm. Imagen recuperada: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7984 Consultado: 15/04/2018

"*Combustione E.I.*" (Fig.38.) es una obra que corresponde a un período de iniciación. En 1956, es cuando Burri comienza a experimentar con el efecto del fuego sobre distintos materiales, arpilleras perforadas, plásticos como el polietileno o madera; más tarde el artista ampliará sus trabajos con la utilización de metal y la incorporando productos de la tecnología moderna.

En las obras de Burri se combinan materiales de desecho con la pintura, el material plástico quemado que aplica directamente sobre la superficie del soporte puede sufrir alteraciones para conseguir un color nuevo, Burri no necesita aplicar el color negro por medio de la pintura, este se reproduce a través del efecto del quemado. El color en Burri en sentimiento y emoción, en ocasiones el material plástico conserva su color original, como podemos ver en su obra "*Rosso plastica*" *(1966)* en otras en cambio combina las texturas plásticas con múltiples materiales que nos remiten, a la sangre o a la dispersión que la bomba ejerce sobre la materia.

La provocación que ejerce Burri a la hora de quemar el plástico directamente sobre el cuadro hace referencia a un entorno de guerra, el cuadro se convierte en un campo de batalla que recoge y aglutina efectos como el fuego, o las heridas de una época de violencia. Toda esta malgama de efectos matéricos nos remite a tiempos de dolor, son texturas brutales que buscan reproducir sentimientos, que en el caso de Burri, fueron vividos. Por otro lado el uso de materiales encontrados, aportan las marcas del paso del tiempo, del deterioro o del abandono, unas obras que influyeron en la generación siguiente de artistas italianos cuya propuesta se conoce como "*Arte Povera*".



Fig.39. Alberto Burri. "*Sacco 5P*" (1959). Jirones de sacos viejos, trozos y pedazos de tejido mohoso, que cubre con una pintura uniforme de colores saturados.
Imagen: https://www.aparences.net/es/periodos/arte-contemporaneo/informalismo-art-brut-tachismo/#table Consultado: 15/04/2018

Posteriormente en la segunda mitad de la década de 1960 surgirá en Italia el movimiento, "Arte Povera" al que dio nombre Germano Celant en 1967, un historiador del arte, crítico y comisario artístico italiano. Lo esencial de esta corriente artística será la utilización de materiales humildes y pobres, generalmente no industriales (plantas, sacos de lona, grasas, cuerdas, tierra, troncos). Estos materiales se valoran principalmente por sus cambios, ya que a medida que se van deteriorando van transformando la obra.

En esta corriente pictórica se encontraba el artista Alberto Burri; artista que llego a experimentar con materiales plásticos. Es a partir de este momento cuando podemos hablar de los plásticos como un martirial tecnológico y no arcaico.



Fig.40. Alberto Burri, "*Rosso plástica*" (1962). Plástico (PVC), acrílico y quemaduras sobre tela negra, 65 x 100 cm. Galería *Mitchell-Innes & Nash* de Nueva York. Imagen recuperada: https://abcrit.org/tag/alberto-burri/ Consultado: 15/04/2018

"[…] En 1953 Robert Rauschenberg y Cy Twombly visitaron su estudio. Se dice que su ejemplo impulsó a Rauschenberg a comenzar sus célebres Combines[94] *[…]."* [95]

Lucio Fontana fue un hombre y artista de su tiempo, vivió las dos guerras mundiales e incluso participo en una de ellas, la primera, fue testigo que estos acontecimientos, los cambios que éstas produjeron en el hombre y fue testigo de las nuevas conquistas de la técnica y la industria, así como de los descubrimientos de la física nuclear y los experimentos en el espacio y en la Tecnología de la comunicación. Todos estos acontecimientos y descubrimientos de su época serán expresados, utilizados o experimentados en sus obras. Fontana fue el que desarrollo una tendencia que denomino "espacialismo" encuadrada dentro del informalismo y, hasta cierto punto, puede verse como una variante de la pintura matérica.

[94] "Combines Painting", es una obra de arte que incorpora varios objetos en una superficie de lienzo pintado, creando una especie de híbrido entre pintura y escultura. Los elementos adjuntos a las pinturas pueden incluir imágenes fotográficas, vestimenta, recortes de periódicos, objetos efímeros o cualquier número de objetos tridimensionales. El término está estrechamente relacionado con la obra de arte del artista estadounidense Robert Rauschenberg (1925–2008) que acuñó la frase. Describir sus propias creaciones. Los Combines de Rauschenberg exploraron los límites borrosos entre el arte y el mundo cotidiano. Además, sus creaciones a través del medio desafiaron la doctrina de la especificidad del medio mencionada por el crítico de arte modernista Clement Greenberg . Frank Stella creó una gran cantidad de pinturas que recuerdan las pinturas combinadas de Robert Rauschenberg mediante la yuxtaposición de una amplia variedad de superficies y materiales en cada obra que finalmente conduce a la escultura y arquitectura de Stella del siglo XXI.
Texto recuperado: https://en.wikipedia.org/wiki/Combine_painting Consultado: 15/02/19

[95] Cohen, David. Artcritical: The online magazine of art and ideas. 2008. Texto recuperada: http://www.artcritical.com/2008/01/22/alberto-burri-at-mitchell-innes-nash/ Consultado: 15/02/19

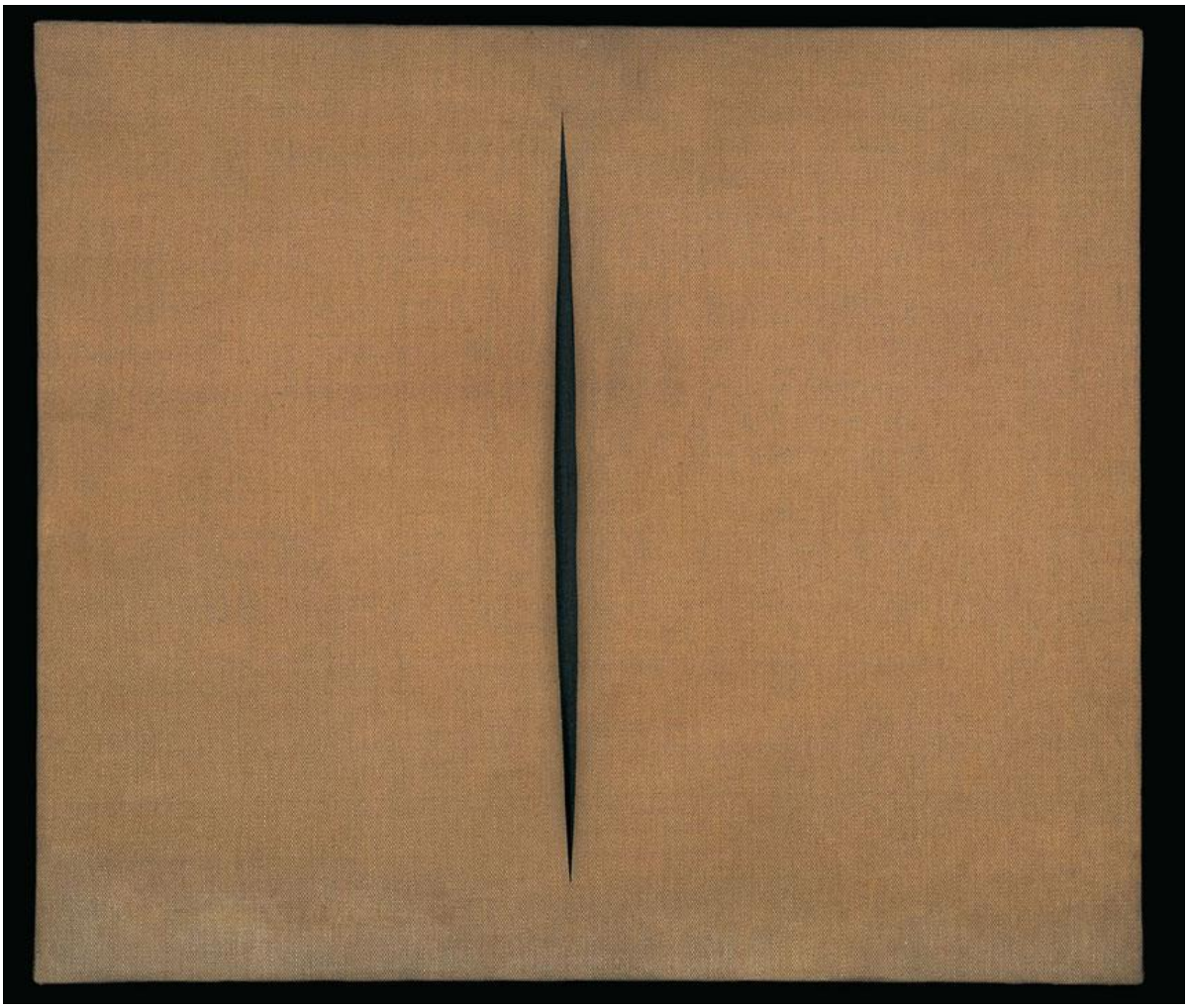


Fig.41. Lucio Fontana. "*Concepto Espacial Espera*" (1959). Tela rasgada sobre tela 65 x 72,5 cm. Imagen: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7832 Consultado: 15/04/2018

Fontana postulaba un "arte libre de todo artificio estético", lo que llevó a la investigación las posibilidades espaciales de la pintura a partir de la creación de efectos espaciales mediante la discontinuidad del material del lienzo: el espacio queda definido por una serie de acuchillados, tajos o agujeros espaciados en la superficie de la obra. De esta manera el lienzo se conecta con el espacio real circundante que irrumpe en el contexto del cuadro. Fontana no abandona la materia, en algunas obras, la utiliza para acentuar y resaltar el efecto espacial creado a partir de las perforaciones, mediante su combinación con acumulaciones de pintura y otras materias sobre la superficie del lienzo.

En EE.UU:

ACTION PAINTING: Jackson Pollock

Sobre esta corriente artística Anthony Everitt dice:

"[…] es un término alternativo para describir pinturas abstractas o semiabstractas dominada por los trazos de vigorosos movimientos de brazo; en Europa también es conocida como abstracción gestual [...]."[96]



Fig.42. Jackson Pollock. "*Alchemy*" (1947). Óleo, aluminio, esmalte alquídico con arena, guijarros, fibras y madera en tela impresa comercialmente. 114,6 x 221,3 cm.
Imagen recuperada: https://www.guggenheim.org/artwork/3482 Consultado: 19/06/18

En su obra titulada "*Alchemy*" (Alquimia) (Fig.42) Pollock utiliza, aparte de la pintura, otros materiales como el esmalte alquídico mezclado con arena, guijarros, fibras y madera en tela impresa comercialmente. Este último elemento de trabajar sobre la tela impresa será un recurso que en la actualidad, pero ahora impresa digitalmente, estará trabajando *Fabián Marcaccio*, como podremos observar más adelante en el estudio y análisis de su trabajo. Volviendo a la obra de Pollock, observa-

[96] Everitt, A, Op. cit., p. 61.

mos como el color de la pintura y los materiales que utiliza, expresan sensaciones tales como el movimiento, la velocidad o la energía, conceptos que hacen referencia a esas fuerzas que una explosión atómica producen.

La expansión de la obra de Pollock es una necesidad física, de esta necesidad el artista tomara una decisión que cambiara su forma y metodología de trabajo. En 1946 traslada su estudio del primer piso de la casa al granero y allí se produce un cambio de procedimiento. Ahora la pintura se suspende en el espacio para caer sobre la tela. En las obras de Pollock el factor que determina la plasticidad de su pintura, será es efecto de la gravedad, y de como ésta se va conformando a través del gesto por medio del útil que la mano sostiene, que en muchas ocasiones ya no es un pincel. El resultado plástico de su obra dependerá del volumen de pintura que lanza en cada gesto. De igual importancia es el de color, que ahora si es controlado y en ocasiones combinado con algunos materiales no específicamente pictóricos. El material en la obra de Pollock es circunstancial, y ocasionalmente depositado en la tela por algún desecho personal, como una colilla de cigarrillo o un trozo de alambre o la tierra que de sus zapatos deposita.

> "[…] Pollock ya colocaba las pinturas en el piso, pero desde 1947 comienza a chorrear el pigmento directamente desde la lata, o con palos y pinceles diferentes. En un momento entre el verano y el otoño, sin que haya texto, carta o testimonio que explique el instante de ese cambio, Pollock toma decisiones que abren un nuevo terreno de posibilidades en el campo del arte. Él se describe a sí mismo caminando alrededor de la tela en el suelo, abordándola por los cuatro ángulos y desde adentro; se aleja de los instrumentos tradicionales de la pintura: caballete, paleta, pinceles, para trabajar con palos, espátulas, cuchillos, pintura chorreada, vidrio roto y diversos materiales adheridos […]."[97]

[97] Véase: Jackson Pollock, "*My Painting*", Possibilities, New York, nº 1, verano de 1947-48, p. 79. Recuperado de: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7983 Consultado: 22/01/18

4.2 A MODO DE RESUMEN: MATERIA, GESTO Y SIGNO

Todos estos acontecimientos produjeron cambios sustanciales en la práctica artística favoreció la expresividad de algunos artistas en lo multidisciplinar. Nada suponía un límite para una obra de arte si el artista así lo quería, la materia y la manipulación de esta fue tratada e introducida como signo y síntoma de un momento determinado, de un acontecimiento o un sentimiento y emoción personal.

Paradójicamente los desastres de la guerra tanto físicos como psicológicos produjeron y provocaron que algunos artistas comprometidos socialmente utilizaran, a través de la materia, un modo de expresión que revolucionó el panorama pictórico del momento, introduciéndola y dando pie a que posteriores corrientes artísticas no encontrasen limitaciones a la hora de utilizar la línea o la mancha en combinación con materias pobres, materiales de desechos y destrucción para construir un nuevo mundo de obras pictóricas que ahora no imitasen la belleza o la fealdad de lo observado, sino, que por sí solas reprodujeran sentimientos del interior humano en relación al desastre de la guerra, del dolor y de la destrucción.

El informalismo en Europa y el expresionismo abstracto americano supieron expandirse dentro de la pintura rompiendo líneas y convenciones del arte del s/XX. Es este el primer referente de la pintura y su campo expandido, en la actualidad una serie de artistas están trabajando a partir de la tecnología digital, aportando a sus trabajos pictóricos nuevos materiales como síntoma y signo. Hemos hecho referencia a obras de Halley o de Marcaccio que están revolucionando el campo de la pintura utilizando, por ejemplo estucos y siliconas para sus creaciones. O las obras de Matthew Richie que del mismo modo están creando un nuevo universo a partir de la tecnología digital en combinaciones con la pintura y el dibujo o, en el caso de Leonardo Drew que nos sorprende con la monumentalidad de sus paneles a modo de catalogo de materiales que ordena y clasifica a modo de memoria informática, recopilando y clasificando los recuerdos.

En este trabajo de investigación se hace evidente que el referente de la que viene llamándose pintura expandida es otro, sus referentes ya no son la destrucción física y psicológica ocasionada por la guerra, ahora es la expansión de la tecnología digital es la que está provocando un efecto global que de igual modo está cambiando y modificando la percepción del mudo y las relaciones humanas. Un efecto en la percepción del mundo y de como este se está convirtiendo en un campo de

batalla a través de la redes sociales que las nuevas tecnologías informáticas han provocado con su democratización y expansión globalizadora.

Estos artistas que estudiamos y analizamos tienen un referente común, un campo lo suficientemente abonado tanto de materia y materiales tecnológicos así como de las herramientas digitales, hardware y software para desarrollar sus trabajos. Del mismo modo tienen dónde mirar y reconocer su trabajo en referentes del pasado siglo XX, en los movimientos informalistas y expresionistas de de la pintura matérica, que vieron en la materia un elemento expresivo como signo y síntoma de un momento transcendental de la historia. La materia y el material como recuerdo y memoria.

CAPÍTULO **V.**



MATERIAL TECNOLÓGICO / PLÁSTICOS Y RESINAS SINTÉTICAS

5 PLÁSTICOS Y RESINAS SINTÉTICAS ANTECEDENTES PICTÓRICOS EN LA PINTURA MATÉRICA DEL S. XXI

El material plástico está en una constante evolución conformándose según su aplicación. Si hablamos de los plásticos dentro de la industria informática, se han adaptado tanto a las carcasas de ordenadores como a los diferentes componentes, desde placas madre pasando por microchips, tarjetas de memoria, ventiladores, discos duros, cables, pantallas LED y componentes plásticos de CPU.

Todos estos materiales realizados a partir del material plástico y sus diferentes variantes conforman un mapa matérico nuevo. Estos materiales han inundado el entorno de las sociedades modernas y a su vez esta realidad del material plástico ha sido solución para la industria tecnológica. Por otro lado, también ha tenido esta industria del plástico y sus aplicaciones en las tecnologías informáticas su lado negativo. Se ha generado un problema de reciclado debido a su constante evolución, tanto por el diseño de los aparatos como por la fecha de caducidad, en muchos casos programada. Indudablemente que ha sido un avance social, pero, a su vez un retroceso tanto en la percepción real del mundo como en el impacto ecológico que ha provocado.

Volviendo a los materiales plásticos y sus aplicaciones artísticas han sido elemento esencial en muchas de las obras de la vanguardia de la pintura moderna y postmoderna del siglo XX. Desde las primeras obras posteriores a la segunda guerra mundial dentro del movimiento expresionista abstracto americano y del informalismo europeo.

En un primer momento los materiales plásticos se utilizaron en la pintura a modo de collage; los plásticos como material seducen al artista quien los manipula de múltiples formas y maneras.

Un recorrido visual a lo largo de la pintura matérica y la utilización del plástico como material pictórico lo vemos en los textos e imágenes, del siguiente escrito del profesor Antonio García López en 2011, *Investigación Y Docencia en Bellas Artes: En torno al Arte Nº 4,* dice:

> *"[…] Desde el punto de vista más pictórico y en la frontera entre el Arte Póvera y el Art Brut, ubicamos al informalista Alberto Burri (1915-1995) artista que parte siempre de materiales no tradicionales. Sacos de tela ruda y yuta, maderas, hierros, tejidos, alquitrán, moho, limaduras, serrín, piedra pómez, caolín, cola, celofán, cellotex, cemento, y plásticos quemados que resultan sublimados en un ejercicio de color, textu-*

ra y artesanía cuyo protagonismo principal lo tiene la materia. La propia transformación plástica de los materiales, conforma a posteriori, un objeto "polimatérico". Dentro de ese contexto nos parece oportuno destacar como desde el año 1957 en adelante la investigación de Burri dio un giro espectacular con el ciclo de los Combustioni, donde el artista introdujo el fuego como instrumento creativo y en las que aparece de manera muy evidente el concepto de "metamorfosis" de la materia. En este ciclo, Burri empezó a quemar, hundir, carbonizar y transformar materiales como madera, hierro, y todo tipo de plásticos entre ellos los rollos de PVC, por las grandes posibilidades expresivas que le proporcionaban. En ese sentido, el plástico entendido como desperdicio o desecho de la sociedad era para él todo un símbolo de estética deseable. En obras como Combustione Plastica (1958), Red Plastic (1962), Grande Rosso P18, Rosso Plastica, todas ellas de 1964, ejemplifican el deterioro provocado y acelerado de los materiales […].[98]

[98] Antonio García López. Investigación y docencia en Bellas Artes: En torno al Arte Nº 4. Ed. Musivisual, 2011, pp. 162-163.
Texto recuperado:
https://books.google.es/books?id=SgxZBQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false Consultado: 05/07/18



Fig.43. Alberto Burri. "*Combustione Plástica*" (1958). Plástico, acrílico, sobre lienzo quemado 98 x 84 cm. Imagen recuperada: http://pictify.com/94168/alberto-burri-combustione-plastica Consultado: 26/08/2015

Sobre la utilización de los plásticos en la obra pictórica el profesor Antonio García López dice:

> *"[…] Otro movimiento principalmente escultórico nacido en Norteamérica entre 1965 y 1970 fue el Minimal Art, caracterizado por las formas rectangulares y cúbicas y la pulcritud de los acabados, donde la obra, como pieza individual no existe y todas ellas en su espacio de ubicación forman parte de un conjunto con mensaje único.*

Los artistas de este movimiento artístico han utilizado los plásticos con mucha frecuencia y con intencionalidades diversas. En ese sentido, podemos citar a Craig Kauffman (1932) que a finales de 1963 comienza a trabajar con Plexiglás PMMA y que alrededor de 1967 incorpora a dichos materiales la idea del volumen, mediante técnicas de moldeo al vacío, similares a las empleadas en la industria del automóvil. En ese mismo año Les levine (1935) en su instalación con desechables Disposables (1967) también estaba incorporando las posibilidades artísticas del moldeado por vacío […]."[99]



Fig.44. Les Levine. "*Disposables*" (1967). Isaacs Gallery Toronto, ON. Imagen recuperada: http://ccca.concordia.ca/resources/searches/event_detail.html?languagePref=en&vk=7942 Consultado: 05/07/1

[99] Ibíd., p. 163.

El profesor Antonio García López comenta y dice:

> *"[…] En el caso de Les Levine, el interés por el plástico barato y producido en serie le permitieron aportar nuevas posibilidades espaciales mediante acumulaciones repetitivas de unidades modulares de plásticos con relieve, tanto en suelo como en pared. Estos trabajos de Kauffman y de Les Levine nos interesan especialmente por el carácter pictórico que encierran al asumir el color y la pared como aspectos preferentes para la escultura. Y en gran medida, pueden ser perfectamente asumidos como precedentes de las esculturas para pared de jóvenes artistas emergentes como Vincent Szarek (1973) […]."*[100]
>
> *"[…] Retomando el itinerario marcado por los miembros destacados del movimiento mínimal, no podemos pasar por alto a Robert Morris (1931) y Donald Judd (1928-1994) dado que ambos han incorporado el metacrilato como material final de sus obras. Muchas de ellas fueron criticadas en su momento por parecer extremadamente "frías", dado que en gran parte fueron fabricadas industrialmente y en serie. Donald Judd, vinculado a la definición del objeto minimalista, estableció una nueva frontera al alejarse del recubrimiento con esmaltes y beneficiarse de las calidades de colores presentes en las mismas superficies. Judd señaló la importancia de cómo el color y la superficie del material elegido devenía una única entidad que debía ser explotada por el artista. Hasta tal punto, eso era así, que pretendía evitar el ejercicio de depositar el color sobre el soporte adelgazando la capa pictórica a la mínima expresión. Así, Judd entenderá sólo el color en el espacio, no ya dispuesto sobre una superficie, por ejemplo del lienzo, sino proyectado sobre el espacio, confundido con el plano, su textura, su brillo, su profundidad, quedarán expandidas. Todo ello, formando parte inseparable de un material comercial disponible en varias gamas de colores estándar y que, en gran medida, recoge el legado de las cajas del pionero Charles Biederman realizadas en madera y Plexiglás […]."*[101]
>
> *[…] Visto en la distancia, quizás el legado del Donald Judd dentro de la corriente minimalista, haya sido el más influyente en la pintura contemporánea. En ese sentido, determinadas características formales de sus obras, han sido plenamente asumidas, entre ellas, la recurrencia a formas geométricas sencillas y el borrado de cualquier huella de autoría consecuencia de la utilización de materiales industriales. Otra clara*

[100] Ibíd., p. 163.
[101] Ibíd., pp. 163-164.

influencia reside en la idea de seriación de las obras aunque quizás en la pintura actual dicha seriación adquiere un nuevo matiz al ser entendida como registro de los distintos ensayos plásticos realizados […]."[102]

Analizadas las obras de los artistas minimalistas Les Levine, Craig Kauffman, Robert Morris y Donald Judd con objetos en plástico seriado y coloreado podemos determinar que esta incorporación de material industrial fue un punto de inflexión en la práctica pictórica puesto que el autor prescinde de la tradicional paleta de color.

5.1 LOS AÑOS 80 Y 90 NORMALIZACIÓN ARTISTICA DEL PLASTICO

Llegados a este punto los plásticos se normalizan y podemos decir que cumplen su mayoría de edad como materia y material pictórico tecnológico.
Para poder comprender la transcendencia de los plásticos dentro de la práctica artística del siglo XX, y como consecuencia, su desarrollo en la pintura a partir de la globalización del entorno digitalizado, el siguiente texto nos sitúa en la antesala de lo que significarán los plásticos para una parte de los artistas del siglo XXI, que vienen trabajando la pintura matérica y la aplicación de este material plástico en sus obras pictóricas y su campo expandido.

En ese sentido el profesor Antonio García López dice:

"[…] A partir de la década de los 80 y 90, se puede hablar de una plena normalización en el empleo de los plásticos. Superadas las vanguardias artísticas, se disparan las individualidades artísticas de librepensadores que experimentan con las posibilidades múltiples de los materiales industriales existentes. En ese contexto, la hibridación de lenguajes y materiales de uso común y cotidiano como el plástico generaron un desarrollo importante en el arte, siendo uno de los focos más activos las islas británicas. En esa localización podemos encontrar los plásticos y las fibras de vidrio de Anish Kapoor (1954) el cual aplica a las resinas de poliéster pigmentos en polvo. Así mismo, otro artista británico como Toni Cragg (1949) utiliza trozos de plástico de colores brillantes dispuestos tanto sobre el suelo como sobre la pared, o realiza verdade-

[102] Ibíd., pp. 165-166.

ras alfombras de botellas de plástico. En cualquier caso para Toni Cragg lo importante no es emplear el material como novedad sino como una necesidad expresiva al servicio de la intencionalidad del artista […]."[…] Partiendo de estas premisas, Cragg continuamente empleará materiales, supeditados al mensaje de la obra. Así, a principio de los años 80, comienza a trabajar en instalaciones compuestas de multitud de fragmentos plásticos reciclados que se disponen formando una imagen […]."[103]



Fig.45. Tony Cragg. *"New Stones – Newtone's Tones" (1978)* Plástico.
Imagen recuperada: https://neatlyart.wordpress.com/2013/06/05/tony-cragg/ Consultado: 26/08/2015

A continuación el profesor García López comenta:

"[…] En cuanto al tratamiento del color por parte de Cragg, lo eleva de lo puramente escultórico, y lo aproxima a una especie de pintura expandida alejada definitivamente de las limitaciones que se le atribuyen al bastidor y al marco. Ejemplo de ello son obras tempranas como The Streets ar full with Cowboy, 1980 en la que emplea

[103] Ibíd., pp. 166-167

plásticos reciclados de color amarillo intenso, dispuestos sobre una pared en la que hace ver figuras humanas resaltadas por los huecos blancos que deja. A partir de la idea de instalación como pintura expandida en Tony Cragg, nos parece adecuado mencionar las obras que en los años 90 comenzó a realizar Sol Lewitt (1928-2007) en styrofoan. En ese sentido el styrofoan (espuma de poliestireno extruido) material originalmente comercializado como aislante, embalaje y para material de manualidades, se convierte para Sol Lewitt en un recurso ideal para su pretensión de arte modular y de código abierto. LeWitt diseñó esculturas modulares y murales sistemáticos compuestos por conjuntos de instrucciones precisas, lógicas o matemáticas, que cualquiera podría ejecutar. Su idea era que la verdadera creación artística se situaba en la gestación de la idea y en el diseño, mientras que el proceso de producción era una cuestión de artesanía o ingeniería. Dentro de esos esquemas, realizó pinturas como la serie 100 Cubes (1991) o los murales llamados Wall Drawings cuyo denominador común residía en la utilización de los colores básicos amarillo, rojo, azul y gris, aplicados de forma directa en la pared con movimientos circulares en capas transparentes. Los dibujos debían ser interpretados no como un cuadro individual, sino como parte de la arquitectura de la sala. En ese sentido a mediados de los 90 Sol Lewitt realiza varias obras con el mencionado styrofoam de espuma sintética como: Red and yellow styrofoam on a blue wall, 1995. También The Lighthouse, 1996, realizada con styrofoam pintado en blanco y negro sobre paredes previamente pintadas en los tres colores primarios. Como se deriva de los ejemplos mencionados tanto de Tony Cragg como de Sol Lewitt, la instalación es una de las formas artísticas en las que las múltiples y diversas formas del plástico se han incorporado de forma masiva, especialmente en las últimas décadas. En ese contexto híbrido entre pintura expandida, instalación y Arte Póvera [...]."[104]

[104] *Ibíd.*, p.167



Fig.46. Sol Lewitt. "*Instalación*" (1994) detalle. Técnicas mixtas / Espuma de poliestireno, pintura polímero sintético. Imagen recuperada:http://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/176.2012/Consultado: 26/08/2015

"[…] Quizás simbólicamente, nos está hablando de esa anunciada muerte de la pintura, finalmente aplazada, y que a través del plástico y su falta de biodegradación, manifiesta su eternidad […]."" […] Pero las novedades en los 80 y 90 no se reducen solamente al soporte empleado, también atiende a las innovaciones que en el campo de los nuevos cubrientes han desarrollado los pintores con resinas sintéticas. En ese sentido nos parece adecuado detenernos en la evolución de la obra de Frank Stella (1936) El pintor norteamericano renunció al expresionismo abstracto, convirtiéndose desde la década de 1960 en uno de los máximos representantes de la abstracción geométrica y constructivista que preludia el arte minimalista […]."[105]

[105] *Ibíd.,* p.170



Fig.47. Frank Stella. *"La Scienza della pigricia" (1984).* Óleo, esmalte de poliuretano, alquídica fluorescente, acrílico y tinta / tela, grabado de magnesio, aluminio y fibra de vidrio la Galería Nacional de Arte de Washington DC. Imagen: https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Stella Consultado: 26/08/2015

Sobre este artista el profesor Antonio García López dice:

"[…] En los ochenta comienza a trabajar con gran frecuencia sobre planchas de metal y de fibra de vidrio, y que adquieren un aspecto pinto-escultórico al ser recubiertas con pinturas para metal de colores brillantes. En gran medida, y como ya hemos tenido ocasión de comentar, la elección de esos materiales puede ser debida a su pasado como pintor de "brocha gorda". Cuestión que le ha mantenido familiarizado con todas las novedades de materiales y pinturas industriales que se iban produciendo. Ejemplo de ello son obras como La Ciencia de la pereza, 1984, Perteneciente a la National Gallery of Art Washington DC y realizada con óleo, esmalte de poliuretano, alquídico fluorescente, acrílico y tinta / tela, grabado de magnesio, aluminio y fibra de vidrio. Otro claro ejemplo de ese sentido ecléctico de mezcla de materiales lo tenemos en El Dragón y la yegua fatal, 1986 realizada también con cubrientes y soportes similares. Junto al volumen y el formato irregular, juega un papel fundamental las sombras que se proyectan sobre la pared. Sus cuadros-objetos han ocupado un pa-

pel fundamental en el desarrollo de la neovanguardia norteamericana e internacional, al mismo tiempo que han influido sobre infinidad de autores posteriores […]."[106]

Una vez la historia nos ha situado ante la realidad de los plásticos y su utilización en la práctica pictórica desde mediados del siglo XX constatamos que en la actualidad los materiales plásticos se han convertido nuevamente en el motivo esencial en muchas de las obras artísticas realizadas por artistas de finales del siglo XX. Las sociedades modernas producen una fuente inagotable de inspiración, de la misma manera que las tecnologías informáticas evolucionan y con ellas los materiales plásticos. Este material plástico conformado o como aglutinante de pigmentos u otras materias, son lo suficientemente atractivas como para poder trabajar con ellos y ver un "tema" de interés social.

Esta realidad del plástico en la producción de obras de arte la podemos ver actualmente en las obras de Peter Halley (celdas o prisiones) en forma de paneles realizados por medio del material de estuco *Roll-a-Tex*, un material indicado para la industria de construcción de edificios. O con los "plastemas" creados a partir de pinturas impresas en 3D que compone la obra mural de Fabián Marcaccio"*Re-sketching Democracy*" (2004). (Fig.98.). O del mismo modo, partiendo de esta realidad expandida de la pintura, también es plasmado el micro mundo de organismos visualizados a través del microscopio de Matthew Ritchie, para llegar al módulo de diferentes dimensiones ensamblados configurando esculturas que conquistan el espacio, para concluir esta visión transversal con la obra de Leonardo Drew. Un trabajo en el que podemos ver sus composiciones eclécticas, la pintura es escultura y viceversa, el objeto se vuelve pintura y esta a su vez compone un mosaico de tonos y colores a través de materias y materiales. Todo un mural de motivos y emociones, mezclados, fundidos, amasados para concretarse en objeto único. Un intento por contraer esta expansión de la materia llevada a obra pictórica.

Conquistar un nuevo espacio dentro de arte, y en este caso el de la pintura, en forma de artefacto pictórico polisémico donde el punto de vista del observador es diferente, ¿se está ante una obra pictórica o una obra escultórica? Esta pregunta

[106] *Ibíd.,* pp.170-171

no resulta extraña dentro de la pintura y su expansión, la pintura conquista un nuevo espacio, un espacio donde casi todas las disciplinas artísticas tienen cabida en esta nueva realidad pictórica, un protagonismo discutible, pero incuestionable, donde el discurso de estas obras no es unidireccional. Ahora es un discurso paralelo entre la ilusión y la realidad.

Ya no hablamos de la búsqueda del tema en la actividad artística. Se da por supuesto una vez superada la etapa del arte posmoderno pues no se entendería la función social del objeto artístico sin un tema suficientemente interesante socialmente hablando. Lo matérico de la pintura, algo que no se puede expresar con palabras, sólo con la experiencia del tacto: la imagen cobra su sentido más amplio y la experiencia sensitiva no sólo se siente ante una emoción visual, sino que va más allá: lo táctil se acerca a un sentimiento íntimo y personal. Damos por hecho que la obra de arte, en este caso la pintura, está para ser observada, contemplada pero sobre todo admirada, lejos de cualquier percepción táctil por parte del observador la obra queda protegida tras su halo de atracción y nunca será violada, traspasada y menos aún tocada. La pintura y su expansión matérica se acerca más acá de la mirada, para desde este punto proyectarse más allá de sus propios límites pictóricos.

En el actual panorama del arte y su práctica, es inevitable que esta se vea envuelta por la digitalización del entorno social. El espacio digitalizado está siendo un tema global que no deja al artista ajeno a este entorno en el que se mueve, relaciona y convive, llegando a introducir diferentes problemáticas, realidades y sentimientos en su obra.

En este sentido la historiadora del arte Griselda Pollock[107] dice:

"[…] Para mí, el arte tiene ahora una seria responsabilidad, ya que, lejos de ser motivo de entendimiento está ahí para trabajar con las historia, la memoria y el trauma.

[107] Griselda Pollock (Bloemfontein, 11 de marzo de 1949) es una teórica de las artes visuales, analista cultural e historiadora del arte británica especialista en estudios feministas poscoloniales. Ha dedicado parte de su obra al estudio de la relación entre la mujer y el arte. Es conocida por su innovación teórica y metodológica, combinada con lecturas de arte histórico y contemporáneo, cine y teoría cultural. Desde 1977, Pollock ha sido una de las estudiosas más influyentes del arte moderno, de vanguardia, arte posmoderno y arte contemporáneo. También ha ejercido gran influencia en la teoría feminista, la historia del arte feminista y los estudios de género.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Griselda_Pollock Consultado:26/08/2015

Vivimos tiempos difíciles y si por un lado los artistas con su trabajo creativo-ético son muy importantes para la historia de la cultura, por su parte, los historiadores pueden convertirse, como sugería Adorno[108], en los nuevos pedagogos para la democracia […]."[109]

[108] Theodor W. Adorno. Filósofo, sociólogo y musicólogo alemán, destacado representante de la llamada "teoría crítica de la sociedad"
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Theodor_Adorno Consultado:26/08/2015
[109] *La crítica dialogada*, Anna María Guasch, Ed. CENDEAC. p. 85

CAPÍTULO **VI.**



ANÁLISIS DE AUTOR / **I. FABIÁN MARCACCIO**

6 I. FABIÁN MARCACCIO

6.1 ANÁLISIS DE OBRAS DE AUTOR: REPRESENTACIÓN FORMAL, CONTEXTOS MEDIÀTICOS Y VISUALES




Fig.48. Fabián Marcaccio. Foto: William Paterson University de Nueva Jersey Colección: https://www.njvid.net/show.php?pid=njcore:57263&retc=njcore:26658 Consultado: 21/10/18
Fig.49. Imagen detalle obra: elojosalvaje. Marcaccio: "Congelar el tiempo". Imagen recuperada: https://elojosalvaje.com/2006/06/10/marcaccio-congelar-el-tiempo/ Consultado: 21/10/18

Fabián Marcaccio, Rosario, Argentina 1963.

Estudió Filosofía en la Universidad de Rosario. Trabajó en el taller del artista plástico Jaime Rippa pero pictóricamente se considera autodidacta. Su trabajo se desarrolla a través del relato o la historia que a modo de disección compone y estructura su pintura. -*De niño hacía pintura de paisaje, cazaba y pescaba, hacía taxidermia y esas tres prácticas están totalmente incluidas en mi trabajo; hay una parte de disección, una parte de imposibilidad del cartoon "la historieta del cómic", y está el paradigma pictórico puro*-[110] Su obra ha sufrido un desarrollo técnico en sus procesos de creación. Desde mitad de los noventa a sus realizaciones las denomina "paintants" esto es pintante, obras que se basan en la hibridación de diferentes procedimientos y que incluyen a la vez fotografía, arte digital, técnicas escultóricas, instalación e incluso cine y teatro.

El trabajo de Marcaccio investiga si el medio tradicional de pintura puede sobrevivir en la era digital. En su trabajo utiliza técnicas de transferencia de gra-

[110] Fabián Marcaccio. Paintants Estudio Entrevista. Conversación entre Hernán Díaz Alonso y Fabián Marcaccio Recuperado: https://paintantsstudio.blogspot.com/ Consultado: 21/10/18

bado para hacer pinturas, cosa que también, le hizo ser un artista muy conocido en la década de los 90 debido a las manipulaciones que realizó respecto de las convenciones de la pintura. Más recientemente, se ha basado en técnicas digitales e industriales para influir en su proceso pictórico con preocupaciones espaciales y temporales. Los resultados son pinturas ambientales y animaciones que combinan con imágenes manipuladas digitalmente, con el objetivo de crear formas esculturales a partir del medio pictórico adaptándolo a los sistemas de impresión digital 3D. Estos procesos de trabajo asistidos por las tecnologías digitales hace que su obra se expanda y se conforme en pintura adimensional.

Sobre su obra y trabajo Marcaccio dice:

> *"[…] De niño hacía pintura de paisaje, cazaba y pescaba, hacía taxidermia y esas tres prácticas están totalmente incluidas en mi trabajo; hay una parte de disección, una parte de imposibilidad del cartoon "la historieta del cómic", y está el paradigma pictórico puro […]"*[111]

PALABRAS CLAVE: PAINTANTS, "PLASTEMAS", ACTANTES, REPLICANT O MUTANT, PICTORIALIDAD, RED (*GRID*).

6.2 FABIÁN MARCACCIO ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO

Marcaccio nos habla en primera persona sobre su trabajo y nos dice:

> *"[…] Mi obra trata de producir un nuevo punto de vista sobre la pintura ambiental, trata de renovar la idea del muralismo, es una pintura de la época digital. Intento trabajar con lo que se puede definir como una composición de espacio-tiempo. Estas obras toman literalmente tiempo para ser vistas y pasos; toman una visión en movimiento en el tiempo real y en el movimiento real. El tamaño está relacionado no con hacer algo gigantesco sino con crear una visión en movimiento. Son obras*

[111] Ibíd.

que fluyen en el espacio real y presentan un pasaje a través de ese espacio real […]."[112]

"*[…] La pintura está ahí, quieta, y uno se mueve como un espectador activo. Esta experiencia de ir viendo la pintura crea un dinamismo de visión como pintura de acción […]*"[113]

"*[…] me interesa a través de un conocimiento pictórico uno puede analizar sucesos, fenómenos o paradigmas contemporáneos en este momento, la familia, los grupos, especialmente esta tensión que estamos viviendo entre localismos y globalismos […]*"[114].

"*[…] yo no soy un artista multimedia, la pintura puede vivir o activarse en diferentes formatos, en fórmulas cercanas a la escultura, cercanas a la instalación o en formatos más tradicionales como en un panel, ¿no?, trato de alguna forma de ver una noción de pintura expandida […]*"[115].
¿Cómo definirías hoy tu trabajo?

"*[…] Diría que es una especie de pintura, de pictorialidad que incluye material fotográfico, pintura digital, técnicas escultóricas como el casting*[116] *o, en definitiva, todo lo que la obra necesite. Para verbalizar esa situación, uso, desde mediados de los noventa, la palabra paintants [...].*"[117]

"*[…] El proceso es una de las cosas más difíciles de explicar. A veces empiezo con una foto de una vereda que después relaciono con un fondo pictórico; a veces con modelos pictóricos que después digitalizo, y a veces con una concepción de relieve. Eso varía […].*"[118]

---

[112] Marcela Costa Peuser, editora de Arte On Line. Recuperado:
http://www.arteonline.net/Notas/Fabian_Marcaccio Consultado: 21/07/18
[113]Ibíd.
[114] Fabián Marcaccio. Laura Sangrà la entrevista para su exposición en la Galería Joan Prats de Barcelona. Recuperado: http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/tria33/entrevista-a-fabian-marcaccio-versio-llarga/video/5596395/ Consultado 21/07/18
[115] Ibíd.
[116] Casting: Técnica de fusión de vidrio dentro de un molde más o menos cerrado con la que se consiguen piezas artísticas y esculturales de vidrio normalmente macizo.
Recuperado: http://totvidre.com/lang1/casting.html Consultado: 16/05/17
[117]Inés Katzenstein. Entrevista a Fabián Marcaccio, 2004.
Recuperado: http://revistaotraparte.com/node/507 Consultado:21/07/18
[118] Ibíd.

¿Trabajás a partir de un archivo de imágenes digitales?

"[…] Sí, tengo una especie de elenco de imágenes que van actuando. Pero la forma de construir la obra nunca es sistemática, es un proceso empírico. Lo que yo llamo "trabajo de campo" a veces implica salir a la calle a sacar fotos y a veces, trabajar con un centímetro cuadrado de pintura que fotografío en mi taller […]."[119]

"[…] Ese movimiento del micro al macro, del taller al "sitio" del mundo –la idea de "sitio múltiple" en que se basan estos trabajos– es importante porque creo que vivimos en una realidad de sitio múltiple […]."[120]

"[…] Esta pieza no es pintura, ni foto, ni escultura, sino el resultado de una relación compleja entre fotografía, impresión, modelado de plástico y pintura. Se podría decir que es una pintura que ocupa un espacio tridimensional o una superficie modelada como escultura pero sin cuerpo […]"[121]

"[…] Me interesa la idea de que el contacto con lo que denominamos "lo real" pasa por estos compuestos técnico-imaginístico- materiales no cerrados o coherentes […]."[122]

Con estas relevantes frases el autor refuerza su objeto de conocimiento artístico.

6.3 EL PROYECTO PICTÓRICO Y LA CONCEPTUALIZACIÓN EN LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO. MATERIALES E HIBRIDACIONES

Fabián Marcaccio ha sido uno de los pioneros de la pintura digital, en un intento de redefinir el género pictórico, ampliando sus parámetros temporales y espaciales, además de rastrear la integración de lo que está hecho a mano y lo que está hecho a máquina.

---

[119] Ibíd.
[120] Ibíd.
[121] Ibíd.
[122] Ibíd.

En una primera etapa, su obra conceptualmente se centra en el movimiento, donde el relato pictórico es representado por medio de la continuidad de sus largos paneles que el espectador recorre y transita. Esta realidad en la que el espectador se ve abocado para ver la obra, transitando por ella, nos remite conceptualmente a "Lo cinemático".

Su obra está en un constante proceso y evolución en paralelo a los avances tecnológicos, en los noventa trabajó la composición de sus obras de forma analógica y es a partir de la impresión digital que en la actualidad, ya en el siglo XXI, su pintura investiga nuevos territorios a partir de la impresión digital en 3D, creando obras pictóricas con múltiples recursos que denomina "*Paintants*" (pintante)[123]

Fabián Marcaccio en su Manifiesto**:** "*La pintura como resistencia*" Dice:

> *"[…]"La pintura está hoy en una constate maniobra por definirse a sí misma y a sus propios fundamentos en relación con los otros campos. Está en una permanente condición de "variante", en complejo estado de existir dentro y fuera de sí, en un estado de fantasma y mutante […]." "[…] La pintura apoya y define el derecho a la subjetivación, y está abierta a múltiples modos de referirse a lo real […]."" […] Transmite modelos continuos, productivos y orgánicos al corazón, al cerebro y a las entrañas del proceso humano de subjetivación […]."" […] La pintura actual es una forma de resistencia, una forma de trabajo, una manera alternativa de deseo y de ser en el mundo. La pintura es un trabajo no alienado, continuo y orgánico. Su producción sigue una lógica que va de abajo hacia arriba, de la unidad a la totalidad. Estos atributos característicos la hacen blanco de ataques de izquierda, de derecha y de centro y la convierten en demasiado idiosincrásica, demasiado humana, demasiado animal, demasiado caótica […]."" […] La pintura es resisten-*

[123] "*Paintants*", neologismo a partir de las palabras inglesas pintura, *painting*, y mutante, *mutant*. El término "*Paintant*" fue acuñado por Marcaccio para nombrar una serie de obras que viene desarrollando desde el desafío de la especificidad de los medios artísticos, mediante una combinación personal de pintura, fotografía, técnicas de retoque e impresión digitales, técnicas escultóricas y, en la mayoría de los casos, dimensiones arquitectónicas. Todo esto adaptando las tecnologías digitales para el desarrollo de la pintura en su campo expandido. Marcaccio considera la pintura como una constelación de contenido cambiante, que a veces toma forma de configuraciones en 3D, de animaciones o de arte ambiental.

cia contra la inercia del arte basado en el lenguaje y en imágenes prefabricadas, contra la cultura de los fragmentos cut and capture desmembrados de cualquier ámbito de fotografía, vídeo o cine. Se opone a la burocrática y monolítica explotación de datos que va de arriba hacia abajo. Es una alternativa a la lógica parasitaria de desmaterialización y de proyecciones de luz. Está en contra de la endeble cultura de lo "interesante" y a favor del "interesado […]."" […] La pintura aún produce innovaciones esporádicas y desencadena un afecto singular. Los artistas conceptuales intentan utilizarla, los pintores en general abusan de ella, los fotógrafos la usan como premisa, las artes digitales la recrean sin cesar, y el mercado ama esa mercancía oscura y escurridiza. La pintura tal vez pueda superar su complejo de inferioridad respecto a los otros, nuevos medios, exagerando su singularidad mientras toma lo importante de otras artes […]."[124]

Ante este posicionamiento sobre la pintura y su práctica, Marcaccio reivindica una pintura poliédrica que se resiste a ser limitada pero a su vez se reafirma como fenómeno independiente aunque no excluyente.

6.4 ANÁLISIS DE LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO, TEMÁTICAS Y ELEMENTOS EXPRESIVOS DE LA ERA DIGITAL

En la obra de Fabián Marcaccio se evidencia una evolución constante, conceptualmente, su obra va expandiéndose en función de la evolución de su trabajo. Sus "*Paintants*" (Pintantes) pinturas que mutan, se desarrollan a la vez que sus técnicas se van ampliando, siendo éstas el reflejo de una evolución e investigación constante dentro del campo pictórico expandido y en paralelo al desarrollo de las tecnologías informáticas y digitales.

La obra de Marcaccio, se desarrolla conceptualmente en múltiples direcciones como lo cinemático, concepto acuñado por el autor y que nos emplaza a varios referentes, desde la monumentalidad de sus paneles impresos digitalmente a modo de relato de imágenes hasta la posterior intervención en la cual el autor interviene con el material pictórico obteniendo como resultado una ima-

[124] Fabián Marcaccio (Extracto de: Heute. Malerei (catálogo). Ed. Annegret Laabs, Uwe Gellner. Berlín, Jovis Verlag, 2013). Información recuperada: http://fabianmarcaccio.daroslatinamerica.net/?p=88&lang=es Consultado: 22/07/2018

gen táctil de relieve considerable. Y siguiendo en este espacio conceptual de su obra, sus paneles pictóricos son relatos encadenados en forma de película fotográfica, murales que recorren un espacio lineal mientras que otras se ondulan para atravesar el espacio expositivo a modo del celuloide (acetato) que recorre los rodillos de un proyector cinematográfico. La yuxtaposición entre impresión digital y siliconas, a veces translúcidas o pigmentadas de color, también hace referencia, a la transparencia de la película fotográfica, una película que es atravesada por una fuente de luz que es proyectada expandiendo la imagen coloreada del film. Otro concepto es la forma de describir el relato, encadenando fotograma tras fotograma, imagen tras imagen para recrear la ilusión de una imagen en movimiento y, de la misma manera que la obra de Marcaccio se expande, con esta combinación de técnicas pictóricas, Marcaccio relaciona lo cinemático, con la expansión que la película fotográfica produce y el efecto de esta imagen al ser proyectada sobre la pantalla de cine.

Como consecuencia de este trabajo y parafraseando al pintor francés Paul Delaroche quien dijo: *"A partir de hoy la pintura ha muerto"*[125] *tras* contemplar los, entonces, novedosos dagerrotipos, al contrario, Fabián Marcaccio en su entrevista con el periodista del periódico ABC Gonzalo Cruz y, en relación a su obra *Paintant Stories*, manifestaba lo siguiente:

"La pintura está viva. La crisis la sufren ahora el cine y la foto"

En cuanto al origen y el concepto de *"Paintant stories"* el propio Marcaccio dice:

> *"[…] pues se pasó de estrategias reduccionistas a estrategias de multiplicación, de la condensación a lo complejo. Por eso mi obra se codea con la complejidad del medio mismo: es pintura, pero salta a la fotografía, al cine a la escultura e, in-*

[125] Gibson, Charles. R. *The History of Photography,* cita incluida en el capítulo de la obra *Photography as a Scientific Implement*. A collective work. Blackie and son limited. 1923. p 30.

cluso, a la arquitectura o a lo cinemático[126]*, y da lugar a lo que denomino «pinturas de tiempo/espacio […]."*"*[…]Los Paintants son historias basadas en historias abstractas […]."*"*[…] Los Paintants enfatizan las relaciones espacio-temporales, utilizando materiales pictóricos, compuestos fotográficos y escultóricos. Existe un doble potencial que se desarrolla a lo largo de una dinámica espacio-temporal: el proceso de la formación o la mutación pictórica a medida que se configuran y se reforman) y un proceso de dar información a través de medios pictóricos. Los paintants son pintura de acción para el espectador. Una zona pictórica territorializada y desterritorializada de naturaleza activa, que compromete al participante. A través de diferentes grados de artificialidad, de lo digital a lo analógico […]."*[127]

Los "Paintants" trabajan una integración completa en:

- *"Street banner: actividades publicitarias".*
- *"Secuencias escultórico-arquitectónicas".*
- *"Flujos fotográficos basados en fotografías".*

"[…] Cuando el dominio indexical de la fotografía se ve muy alterado por los medios digitales, un relato de la historia con raíces abstractas podría traer un informe analítico alternativo, contra el constante ataque sin sentido de la imagen en la arena de los medios. Los filtros aportan un exceso ambiental, retinal, táctil y espacial. Encontrar la integración más allá de la crítica de arte conceptual y dialéctica y de la práctica creciente de la pintura pura. Paintants enfatizan una serie interminable de representaciones micro-macro como una alternativa a los reavivamientos de representación estándar y presentaciones literales minimalistas. Paintant valora la mutación y la corrupción como productores de enlaces y resuena con nuestras múltiples realidades contemporáneas […]."[128]

---

[126]"Lo Cinemático", aquí el autor no habla de sus obras y del sentido de movimiento que al visualizarlas se debe hacer ante las misma. Relacionando este concepto con "La cinemática" (del griego *κινεω*, *kineo*, movimiento) es la rama de la física que estudia las leyes del movimiento de los cuerpos sin considerar las causas que lo originan (las fuerzas) y se limita, esencialmente, al estudio de la trayectoria en función del tiempo. La aceleración es el ritmo con el que cambia la velocidad.
[127] Fabián Marcaccio. Entrevista publicada el 30 de Abril de 2005 en Córdoba. ABC núm.691, p.37. Por Jiménez. Información recuperada: http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/cultural/2005/04/30/037.html Consultado: 22/10/17
[128] Fabián Marcaccio. Información recuperada: http://paintantscorporation.com/site/ Página consultada: 22/10/1

6.5 OBRAS MÁS REPRESENTATIVAS DE FABIÁN MARCACCIO

- *"PAINTANT STORIES"* (2014) CASA DAROS, RÍO DE JANEIRO (Fig.56.)
- "PREDATOR" (2001) (Fig.67.)
- "MULTIPLE-SITE PAINTANTS" (2001/2002) (Fig.91.)
- PROYECTO "PLASTEMAS", parte I, II, III, IV, V, VI y VII (Fig.104.)
- OBRA SOBRE BASTIDOR (Fig.142.)

6.5.1 *"PAINTANT STORIES"* (2014) CASA DAROS, RÍO DE JANEIRO

Este proyecto "Paintant Stories" (Fig.50., Fig.51.) se instaló primero en el Württembergischer Kunstverein, Stuttgart y luego en Kölnischen Kunstverein, Köln, (Alemania). A comienzos de 2002 la obra es adquirida por Daros Latinoamérica Collection y expuesta en 2005 en el Museo Daros en Zurich.



Fig.50. Fabián Marcaccio. Instalación de la obra *"Paintant stories" (2014).* Casa Daros, Rio de Janeiro (2014). Marcaccio supervisando y dirigiendo el montaje de una obra pictórica monumental. *"Paintant Stories",* se expuso por primera vez en el 2000 en Alemania en los Kunstvereine de Stuttgart y Colonia. Imagen recuperada: https://www.daros-latinamerica.net/es Información recuperada: http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=76&lang=en Consultado: 22/10/17

Es en la instalación que de esta obra realiza en la Casa Daros, Rio de Janeiro en 2014, en la que nos centraremos para este análisis y estudio, aunque es una obra que ha tenido otros escenarios y relatos, pero conservando la técnica y modus operandi en un proceso similar. Obra que por tanto se ha ido adaptando al momento, ampliándose tanto en el tamaño como en el relato continuo.



Fig.51. Recorrido y montaje de la obra, "*Paintant Stories*". Casa Daros, Río de Janeiro (2014) Recuperada: http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=72&lang=es consultado: 22/07/18

En "*Paintant Stories*" Marcaccio relaciona diferentes conceptos, por un lado relaciona el neologismo "*actant*" (actante: persona que interviene en un relato o una acción) aquí hace referencia al espectador como personaje indispensable, integrador de la obra, por otro lado también nos habla Marcaccio de "*replicant o mutant*" (replicante o mutante) la obra representada por una imagen digital aséptica no se conforma y muta, es pintante, la imagen se apropia del material pictórico para crear una relectura nueva.

Sus Paintants no renuncian al medio pictórico. Los motivos representados en "Paintant Stories" (2014) son plasmados con medios tradicionales y se combinan en una tela impresa digitalmente donde el artista deposita las pinceladas combinadas con microimágenes heterogéneas como símbolos híbridos, imágenes aisladas o interconectadas en espacios abiertos, de carácter político, retratos, objetos, armas, imágenes de sexo de dolor o de guerras, imágenes actuales, sucesos contemporáneos vividos en el tiempo y en el espacio social, realidades que han sido captadas por la cámara digital y expuestas en la red, imágenes que han podido sufrir modificaciones en diversos parámetros para crear sensaciones o

enfatizarlas, creando una imagen digital nueva donde nada es casual, al contrario, es el síntoma de una sociedad actual bajo el dominio del consumo y los medios de comunicación.

Todas estas imágenes de historias que Marcaccio capta con su cámara o extrae de la red, posteriormente, son manipuladas y amasadas. Dialoga en una intervención y juego entre la imagen digital y la realidad de materia tecnológica que deposita, a modo de collage con materiales plásticos sobre el montaje continuo de la imagen digital. Así capta el interés del espectador que se ve atrapado por el efecto de una pintura tecnológica. La emoción del material fundido con las imágenes digitales es de un efecto que conmueve y envuelve el relato con el espectador, quedando atrapado ante la monumentalidad de la obra. Una sensación que no deja impasible al espectador, la metamorfosis de la imagen digital es ahora vista desde un territorio real matérico, ha dejado de ser vista a través de una pantalla de plasma sin emoción y aséptica, ahora esta historias que nos propone Marcaccio son todo lo contrario, no deja a nadie impasible, el observador se siente atraído y conmovido queriendo continuar observado el relato continuo.

En su entrevista durante la presentación del catálogo, "*Some USA Stories*", Haus Esters, Kunstmuseen Krefeld, Krefeld, Alemania y comisariada por el Dr. Martin Hentschel Marcaccio dice:

> *"[…] Las Paintant Stories son indexicales*[129] *como la foto, pero literales como una pintura. Son planas, pero hipertexturales. Veloces como la publicidad, pero lenta como la pintura analítica. Gestuales y caóticas, pero enteramente construidas y organizadas. Tienen extensión espacial, pero en ellas se trata el tiempo. Vienen de la múltiple heterogeneidad del collage y se desplaza de un modo nuevo hacia la integración continua, homogénea, de los medios […]."*[130]

[129] Indexicalidad. *Del lat. index, y qualĭtas, -ātis, f. Sociol.*
En semiótica, lingüística, antropología y filosofía del lenguaje, la indexicalidad es el fenómeno de un signo que señala (o indexa) algún objeto en el contexto en el que ocurre.
Página web: https://en.wikipedia.org/wiki/Indexicality Consultado: 03/11/2017
[130] Martin Hentschel Entrevista a Fabián Marcaccio. Texto recuperado:
https://www.daroslatinamerica.net/es/ensayo/fabian-marcaccio-y laspaintant-stories

PAINTANT STORIES: TÉCNICAS Y METODOLOGÍAS DE TRABAJO

Procesos de trabajo:

El trabajo de Marcaccio empieza con la preparación y acondicionamiento de la superficie, por lo general loneta de vinilo. Previamente antes de intervenir sobre esta loneta, la tela es impresa digitalmente, para posteriormente, empezar a trabajar con una superficie a base de siliconas y tintas a modo de colorantes de siliconas opacas o transparentes.

Los procesos de trabajo son realizados in situ, sobre esta base impresa el material pictórico plástico se acondiciona con brochas y utensilios de arrastre, la pintura es depositada sobre la superficie de la loneta para posteriormente, una vez la silicona traslúcida es teñida directamente en el bidón, esta es derramada, esparcida y peinada con una regleta de gran formato de plástico PVC rígido, regleta que previamente ha sido dentada por medio de muescas y cortes en su perfil a modo de peine, montada sobre un útil de madera provisto de dos mangos para poder arrastrar el gran volumen de silicona.

Este proceso de trabajo se realiza desde dentro de la loneta, esta es recorrida de arriba abajo y en franjas longitudinales. Para acabar esta intervención, el proceso se completa con el depósito de silicona con regletas de menor tamaño y con goma de perfil semirrígido, llegando incluso a intervenir directamente con las manos.

Podemos hablar de una verdadera pintura de "acción". El artista trabaja desde dentro introduciéndose en la obra para componer el efecto, el detalle y la intención de la materia. La silicona reproduce la sensación de una imagen en movimiento, algo que comentaremos más adelante, en trabajos y experimentos como son *Silicone stroke* o *Train stroke,* un efecto que crea a partir del arrastre del material coloreado, formando un recorrido y relato pictórico.

En la siguiente imagen (Fig.53.) podemos observar a Marcaccio y sus colaboradores en el proceso de trabajo.



Fig.52. Fabián Marcaccio, "*Paintant Stories*" Casa Daros, Río de Janeiro (2014). Detalle del proceso de trabajo in situ, Marcaccio retoca la obra una vez ha sido montada.
Imagen recuperada: https://www.daros-latinamerica.net/es Consultado: 22/07/18

Esta forma de trabajar nos recuerda algunas de las características que definieron, en el siglo XX, la técnica de la pintura de acción (*Action Painting)* de Jackson Pollock. Ahora la pintura acrílica ya no es lanzada con brochas, pinceles o chorreada desde una lata agujereada y donde la gravedad, el peso o el grueso de pintura, influye en el gesto de la imagen. Ahora el efecto de esta pintura de acción ha pasado a la extensión de la silicona coloreada sobre la imagen digitalizada.

A continuación, en la siguiente secuencia de imágenes (Fig.53.) podemos observar este proceso de trabajo



Fig.53. Fabián Marcaccio "*Paintant stories*". Casa Daros, Río de Janeiro (2014). Proceso de trabajo que nos recuerda una "pintura de acción". Marcaccio trabaja dentro de la tela. Imagen recuperada: http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=76&lang=enInformación
Página recuperada: http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=76&lang=en Consultado: 22/07/18

Brochas de retoque y regletas de plástico rígido son adaptadas y montadas sobre útiles fabricados con madera para poder transportar las capas de silicona peinadas sobre la superficie impresa digitalmente sobre tela de vinilo.



Fig.54. Fabián Marcaccio, "*Paintant Stories*" Casa Daros, Río de Janeiro (2014). Detalle del proceso de trabajo in situ. Imagen recuperada: https://www.daros-latinamerica.net/es Consultado: 22/07/18

Cuando Marcaccio hace referencia a lo cinemático, lo hace desde diferentes ángulos. El primero se refiere al concepto de linealidad o mejor dicho de continuidad de las imágenes creadas a modo de película cinematográfica, en "*Paintant Stories*" de la Casa Daros de Río de Janeiro (2014), (un mural, una "película" de más de cien metros de longitud y cuatro metros de altura). El segundo contempla el efecto de movimiento, un efecto que necesita de una plasticidad y maleabilidad del mismo material pictórico, que consigue gracias a las características del mismo material, siliconas transparentes, translucidas o coloreadas. Y el tercer, a través de las sensaciones táctiles que generadas por los grandes empastes y gruesos peinados. Este dota a la pieza de cierta sensación de velocidad y movimiento, características del referente cinemático. Pero, para que sea comprendido este concepto de movimiento es necesaria la participación del observador como actor principal, para dar sentido al relato. En "*Paintant Stories*" se observa todo el eclecticismo y evolución de su "pintante", pinturas que mutan y aglutina todo en lo que en sus otros Paintants ha creado y desarrollado pictóricamente. Un trabajo realizado en 2014 y de tal entidad que podemos decir que

la pintura se ha vuelto a reinventar, por eso ha sido una obra tan importante, a nuestro entender, y elegida por ello para estudio en esta tesis, "Nuevos Materiales y Proyectos en la Pintura de la era Digital".



Fig.55. Fabián Marcaccio. *Paintant Stories Schematic*. Estudio para la instalación de "*Paintant Stories*". Casa Daros, Río de Janeiro, (2014). Publicado el 27 jun. 2013.
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=zp_qKV6llYs Consultado: 22/07/18

La obra "*Pantaint Stories*", ha sido adaptada para la exposición de la Casa Daros, una última intervención para la ocasión, una intervención donde el relato original de la obra es concluido con un homenaje hacia la ciudad de Rio de Janeiro. Detrás del relato original y a modo de efecto llamada, de "*Pantaint Stories*" se manifiesta a modo de explosión de color referencial.

A continuación en la siguiente imagen (Fig.56.) podemos observar la adaptación del color referencial que nos recuerda los colores de Brasil.



Fig.56. Fabián Marcaccio. Cara y dorso de un mismo tramo de "*Paintant Stories*". Casa Daros, Río de Janeiro (2014). Imagen recuperada: http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=72&lang=es Consultado: 22/07/18

El punto de partida de estos proyectos llamados Paintant, ha sido "*Paintant Stories" (2000)* una obra que viene mostrándose desde ese mismo año, una obra que ha sufrido diferentes metamorfosis, que se ha ido adaptando al acontecimiento del momento, pero sobre todo, una obra que ha sido desde su con-

cepción creada para reeditarse tanto en sus contenidos como en el relato. Es en ese sentido donde la obra "*Paintant Stories*" es esencial en este estudio como una nueva forma de concebir la obra mural dentro de la pintura y su campo expandido. En esta línea trabajo se hace imprescindible la relación de "*Paintant*" con las siguientes obras:

- "*PAINTANT STORIES*" (2000) (Fig.60.)
- "*MULTI-SITE PAINTANT*" (2002) (Fig.90.)
- "*MIAMI PAINTANT*" (2004) (Fig.97.)
- "*EZEIZA-PAINTANT*" (2005) (Fig.99.)
- "*THE FALL*" (2006) (Fig.101.)
- "*BLOOD, OIL, WATER PAINTANT*" (2007)
- "*CONJECTO-MEXICO*" (2010) (Fig.103.)
- "*PAINTANT STORIES*" (2014). (Obra que nos viene ocupando en este análisis y estudio)(Fig.56.)

Los "Paintants" citados anteriormente, son proyectos que han sido realizados no solo con las mismas técnicas pictóricas, o con las mismas tecnologías y programas informáticos, han ido más allá, han supuesto un constante proceso de trabajo en evolución tanto tecnológico como de medios plásticos. Conceptualmente, los "Paintants" han supuesto cada vez un reto nuevo. Las historias y relatos han contado con nuevos elementos pictóricos que la industria ha puesto al alcance del autor, introduciendo diferentes soluciones plásticas al problema pictórico. Éste ha sufrido una constante evolución, una metamorfosis que en paralelo se ha ido desarrollado con la tecnología digital en una reedición constante, tanto en los sistemas de impresión, como de las técnicas pictóricas. Todos estos avances han sido de un modo u otros adaptados por Marcaccio, nos referimos a los objetos pictóricos creados digitalmente mediante impresión en 3D y últimamente introducidos en sus "*Paintant Stories*". Técnicas y tecnologías digitales que más adelante estudiaremos y desarrollaremos dentro de la obra del autor.

Siguiendo con la obra "*Paintant Stories*", no queremos dejar de citar un elemento que puede ayudar a descifrar y entender el sentido de movimiento de su obra.

A continuación comentamos un efecto pictórico en la obra de Fabián Marcaccio a partir de un experimento de autor "*Silicone stroke",* referencia conceptual y práctica a modo de idea y de boceto práctico.

En los trabajos que hemos citado anteriormente Marcaccio sigue con una idea que trabaja y desarrolla constantemente: la imagen tamizada y su transformación en otra imagen diferente. Un ejemplo práctico y visual grabado en video y publicado *por el autor el 09 de junio de 2011*, nos referimos a "*Train stroke*" (2011) (Fig.57.) un experimento realizado con gel transparente (gomina para cabello) sobre la ventana en el interior de un vagón de tren, en clara referencia a una imagen en movimiento, el paisaje que transcurre a través de la ventana cambia radicalmente pasando de un paisaje estático a un paisaje que se modula y distorsiona. La imagen ante la ventana por el efecto del gel, acentúa la sensación de movimiento, al tiempo que la imagen adopta otra realidad visual. Para poder descifrar los códigos de representación de los efectos plásticos de los "*paintants*", el gel para cabello nos da pistas de su trabajo con siliconas que utilizará de diferentes formas, como empastes o como trasparencias y filtros de color.

A modo de referencia visual en la siguiente imagen (Fig.57.), podemos observar la secuencia de imágenes y comprobar la transformación de la imagen experimenta al ser observada a través del cristal, impregnado por una capa de gel gomina para cabello transparente. Esta forma de distorsionar la imagen Marcaccio viene aplicando de modo conceptual y práctico en su trabajo mural y así lo podemos observar en la imagen siguiente, "*Silicone Stroke*" (Fig.59.)



Fig.57. Fabián Marcaccio. "*Train stroke*" (2011)
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=2DTKzyeKBi8 Consultado: 09/ 08/ 2016



Fig.58. Fabián Marcaccio. "*Train stroke*" (2011). Experimento con gel para el cabello en la ventana de vidrio del tren Publicado:el 9 jun. 2011 Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=2DTKzyeKBi8 Consultado: 22/07/2018 Fabián Marcaccio.
Fig.59. Fabián Marcaccio. "*Silicone Stroke*" (2006). Impresión digital, polímero y silicona. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=ciZYk6kGkyQ Consultado: 22/07/2018

El carácter "cinemático" en la obra de Fabián Marcaccio "*Paintant Stories*", lo podemos observar en la siguiente imagen (Fig.60.). Lo cinemático es un concepto dentro de la obra de Marcaccio que el autor así lo manifiesta y que se hace imprescindible para entender lo monumental de su obra. Su relato plástico es el inicio de una evolución pictórica donde la técnica conjuntamente con las nuevas tecnologías informáticas es el eje central de su desarrollo pictórico. Este desarrollo constata una nueva realidad donde pintura y soporte nos sitúan ante una nueva forma de concebir la obra mural, una obra ecléctica, donde las ideas, las tendencias o los sistemas pictóricos diversos no tienen límites.



Fig.60. Fabián Marcaccio. "*Paintant Stories*" (2000). Óleo, silicona solvente base, tintas y polímeros sobre vinilo sobre estructura de madera y metal, resinas poli-ópticas medida aproximada 4 x 113 m. Daros Latinamerica Collection, Casa Daros Lationamérica, Río de Janeiro (2014). Foto: Mario Grisolli. Recuperado: http://www.arte-online.net/Notas/Fabian_Marcaccio Consultado: 12/ 10/ 2017

Un proyecto abierto, en constante proceso de investigación, es la obra de Marcaccio y una nueva forma de concebir la pintura mural. Debemos aclarar que de forma absolutamente original Marcaccio entabla una relación esencial entre analógico y lo ilusorio y, también, entre lo digital y lo real. Idea que más adelante desarrollaremos.



Fig.61. Fabián Marcaccio 2014. Tinta pigmentada sobre lienzo, silicona, resinas poli-ópticas, óleo, madera y metal. 4 x 113m. Colección de Daros Latinoamérica, Zurich, Suiza. Foto: Mario Grisolli. Recuperado: http://www.arte-online.net/Notas/Fabian_Marcaccio Consultado: 12/10/2017

6.5.1.1 RELACIÓN DE LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO RESPECTO DE PETER HALLEY, MATTHEW RITCHIE Y LEONARDO DREW

La relación entre la tecnología digital y la pintura es el eje central de este estudio, una problemática, que la podemos ver reflejada en las obras de estos cuatro artistas. En todos y cada uno de ellos observamos puntos de conexión en lo pictórico, en las materias y materiales utilizados o en los soportes para la práctica pictórica o incluso la ausencia de este soporte, pero sobre todo las técnicas y tecnologías de las que se valen para conformar sus obras.

Todos ellos, son artistas ecléctico*s* que trabajan con diferentes técnicas pictóricas y combinaciones de diferentes materiales pictóricos, nos referimos, esencialmente a los plásticos en sus variantes industriales tanto tradicionales como de última generación. Sus obras han sido desarrolladas desde un concepto expandido en cuanto al material y las tecnologías digitales y parten desde diferentes posicionamientos a la hora de tratar el mismo problema. Las problemáticas sociales y el entorno digital están cambiando los patrones de conducta de relación. La influencia del espacio virtual en unas sociedades híper-conectadas y cada vez más sumergida en una realidad paralela, hacen del espacio virtual y las redes informáticas elementos protagonistas en estos artistas.

Fabián Marcaccio en sus "*Paintant Stories*" refleja problemática sociales, Peter Halley con sus "*Prisiones*" alude a un tema de falta de comunicación que las redes de internet están provocando, Leonardo Drew apela a memoria colectiva donde "las cajitas llenas de objetos" dispuestas a modo de panel (como un archivo informático) son el recuerdo y memoria colectiva, o en Mattew Ritchie donde "*el mito de la creación o el azar*" son temas desarrollados desde un mirada del entorno.

Para concretar estos conceptos de cada autor, nos centraremos en la utilización del material signo que determina una cosa y que el artista ha utilizado para el desarrollo de su obra y su tiempo, también del significado del signo a través del objeto, así como en el estudio de todas las técnicas utilizadas por estos autores para la aplicación y realización de sus obras.

Como ejemplo de estas realidades conceptuales y de las derivas que de ellas se producen podemos hablar, de cómo la utilización del material pictórico está relacionada directamente con el concepto creativo. Lo cual podemos observar el trabajo de Peter Halley, donde el referente pictórico será definido por la

utilización de la pintura acrílica en combinación con el material *Day-Glo* y *Roll-a-Tex* que dota la pieza pictórica, no ya de un simulacro, sino, a la realidad del panel de edificio.

Si hablamos del concepto soporte, este se desarrolla en múltiples opciones pero siempre desde un elemento central. Nos referimos al concepto *Grid* (cuadrícula o red) que todos y cada uno de los artistas que estudiamos en esta tesis utilizan. Para Peter Halley "la red" es una referencia a las redes sociales, para Marcaccio "la red" es el soporte donde encajar la materia (plastemas enhebrados, siliconas entrelazadas…) y para Leonardo Drew "la red" es el contenedor de la memoria (clasificando materiales encontrados azarosamente como ropas viejas, diarios, latas…). En el caso de Matthew Richie el soporte es el espacio virtual de una pantalla digital o un panel de metacrilato como superficie donde pintar. Estas conexiones tanto de la materia prima, del material industrial como del soporte pictórico son la consecuencia de un espacio, el virtual, que a través del ordenador, observamos como aglutinador de todos estos procesos de trabajo, son el contenedor del desarrollo de las nuevas técnicas pictóricas.

El soporte pictórico es el elemento que ha experimentado un cambio más notable en la producción de Fabián Marcaccio. Éste ha sufrido tanto una metamorfosis gradual en sus estructuras como una deconstrucción, llegando incluso a desaparecer, dejando que la pintura se expanda y se configure por sí misma.

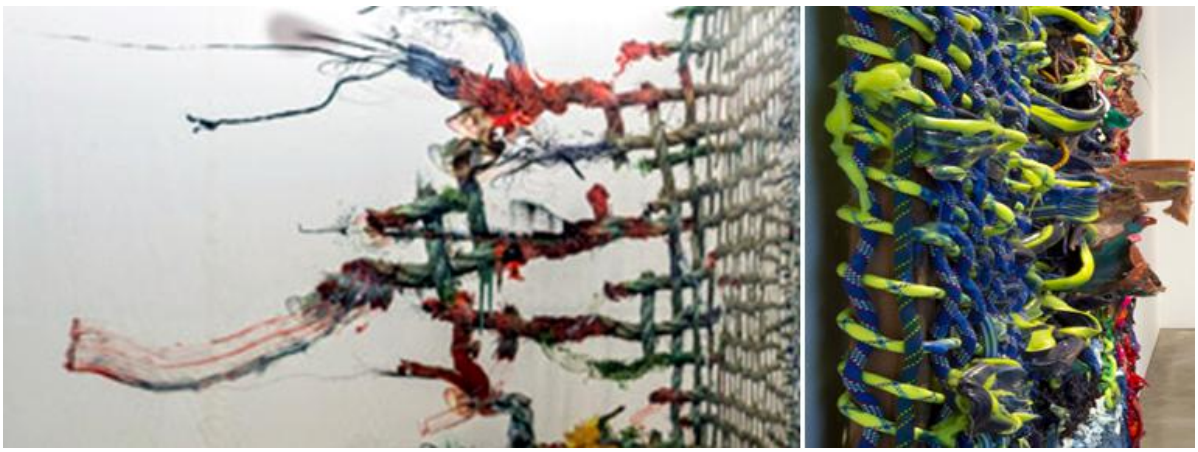


Fig.62. Fabián Marcaccio. Imagen1. Detalle obra, cuerdas de manila de cáñamo impresas digitalmente Imagen 1: http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=72&lang=en
Fig.63. Imagen 2. Cuerda de alpinismo Detalle obra, red "*Grid*" sobre bastidor.
Imagen 2: http://www.galeriethomasschulte.de/en/exhibitions/2013/fabian-marcaccio/
Consultado: 12/10/2017

En la última década del siglo XX hasta principios del XXI se ha debatido insistentemente a propósito de la pintura y su campo expandido. Ha habido tantos defensores cono detractores en un momento de cambio social tecnológico pero nosotros creemos que esta realidad pictórica no necesita justificarse. Del mismo modo también advertimos que, ciertamente es una realidad no exenta de controversias, pero algo es innegable, la pintura y su campo expandido es algo más que una práctica pictórica, su relación con la realidad virtual no solo se ve como fenomenología pictórica, es algo más, es una realidad que está cambiando los patrones de conducta de la sociedad. Es de por sí una pintura diversa y poliédrica, interpretable y múltiple tanto en su práctica como en su realización, pero lo que hace tan diversa a la pintura y su campo expandido es la utilización de las nuevas tecnologías informáticas conjuntamente con otras disciplinas artísticas que se adaptan al medio de producción a través de un software en constante evolución y actualización. Estas actualizaciones influyen de una forma determinante en la evolución de medios de trabajo, de las tecnologías aplicadas, o de los medios plásticos (materias y materiales) de los que el artista se vale en su proceso, tanto del diseño en el ordenador como en la praxis de su obra.

Es una pintura que está en un constate proceso de experimentación, las obras de Marcaccio, de Halley, Drew o Richie son en conjunto un trabajo de campo que se desarrollan a partir de nuevos medios de producción. Estos artistas han apostado por una evolución natural de la pintura y su tiempo, que se apodera de la tecnología informática y de los medios de producción digitales para investigar en sus procesos de trabajo. Una adaptación del material pictórico industrial modificándolo en algunos casos, y en otros adaptando su especificación técnica al medio de las artes plásticas, un trabajo multidisciplinario, una forma de fusionar disciplinas artísticas sin límites, tanto en la utilización de medios como de materiales.

A continuación pasamos a analizar las obras más representativas en el trabajo artístico de Fabián Marcaccio:

6.5.2 ***"THE PREDATOR"*** (2001)

The Predator es una obra de Fabián Marcaccio realizada en colaboración con el arquitecto Greg Lynn, obra en la cual podemos observar esta proliferación del medio pictórico y lo multidisciplinario de su trabajo que aglutina gran cantidad de medios novedosos dentro del espacio de impresión digitalizado. Estamos delante una obra que se desarrolla en la pintura y su campo expandido.

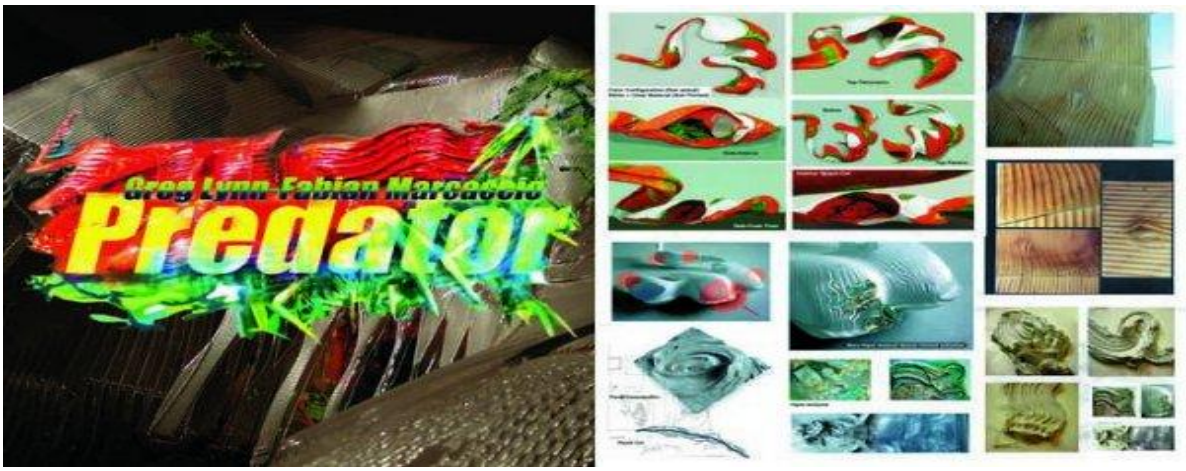


Fig.64. Fabián Marcaccio "The Predator" (2001). Portada del proyecto de Fabián Marcaccio y Greg Lynn. Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 12/10/201

6.5.2.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL DEL PROYECTO: ***"THE PREDATOR"*** **(2001)**

La obra "*The Predator*" (2001) (Fig.67.) es una pieza de arte colaborativo resultado de es un proyecto realizado entre Fabián Marcaccio y el arquitecto Greg Lynn[131]. El germen del proyecto es inspirado por la película *The Predator* dirigida por John Campbell McTiernan y producida por Joel Silver, Lawrence Gordon y protagonizada por el actor Arnold Schwarzenegger.

En la obra combina diferentes técnicas industriales y artísticas algunas de las cuales provienen de la industria del plástico y otras del campo de las bellas artes pero todas en combinación y con tecnologías y soportes digitales. La pieza

[131] Greg Lynn es profesor de arquitectura en la Universidad de Artes Aplicadas de Viena y profesor de estudio en la Escuela de Artes y Arquitectura de la UCLA. En 1999 trabajo en la Instalación de "*The Predator*" en el *Wexner Center for the Arts* con Fabián Marcaccio.
Recuperado: https://en.wikipedia.org/wiki/Greg_Lynn Consultado: 22/07/18

resulta de una combinación de materiales diversos con pinturas alquídicas e impresión digital, hecha en plancha de termoplástico transparente (poliestireno de alto impacto[132]). El material pictórico se imprime digitalmente sobre una plancha de plástico de poliestireno en plano. A continuación la plancha de plástico es calentada sobre un molde rígido que reproduce la forma final. Para este proceso se le aplica un conformado que reproduce la forma deseada utilizando la técnica "*Vacuum-formed plastic*" (la obtención de la forma a través de un sistema de vacío). "*Predator*" es un híbrido mutante de pintura y arquitectura que transforma los efectos especiales fílmicos en efectos de pintura y arquitectura en un tránsito del espacio virtual al espacio real del objeto pictórico.

PRIMEROS BOCETOS DIGITALES SOBRE LA IDEA DE LA OBRA "THE PREDATOR" (2001)

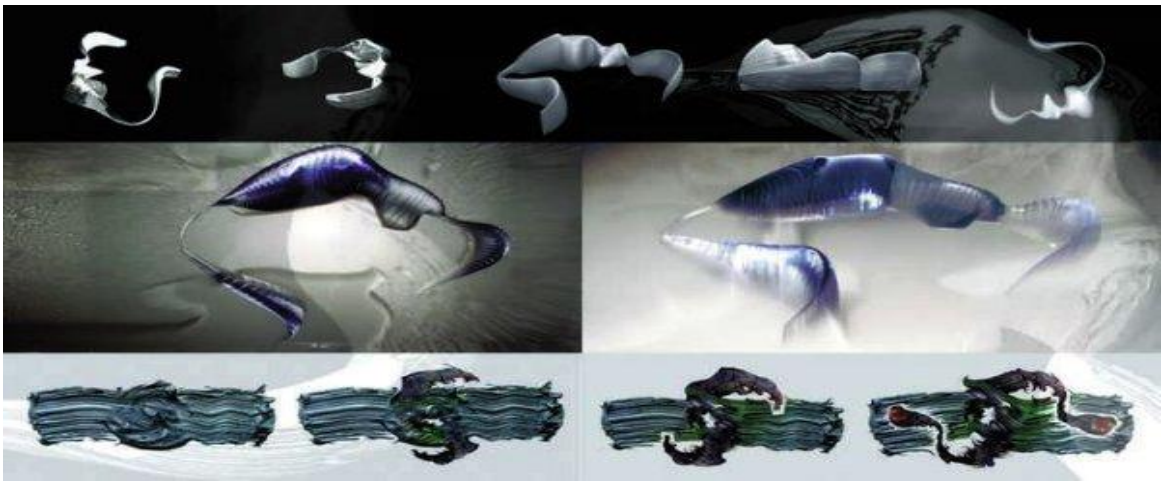


Fig.65. Fabián Marcaccio y Greg Lynn. "The Predator" (2001) Técnica: Animación digitalImagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

La pieza fue diseñada digitalmente con software de animación y luego fabricada con procesos asistidos por computadora. Está acompañado por una mezcla de música personalizada. Este elemento musical dentro de una obra pictórica le conecta con otro de los artista de este estudio y que podremos ob-

[132] El Poliestireno de Alto Impacto es una de las variedades existentes dentro de los poliestirenos. Dado que el poliestireno es un polímero muy frágil a temperatura ambiente, se modifica mediante la adición de polibutadieno, para mejorar su resistencia al impacto. Se designa comúnmente como HIPS (HIPS, High Impact Polystyrene) o PSAI (PSAI, Poliestireno de Alto Impacto). Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Poliestireno_de_alto_impacto Consultado: 22/07/18

servar en la obra "*The Morning Line*" *(*2008) (Fig.256.) del artista Matthew Ritchie, obra que explora las interacciones interdisciplinarias entre el arte, la arquitectura, las matemáticas, la cosmología, la música y la ciencia.

A continuación en las siguientes imágenes podemos observar la obra "*The Predator*" (2001) en su espacio digitalizado (Fig.66.) y su espacio real (Fig.67.).

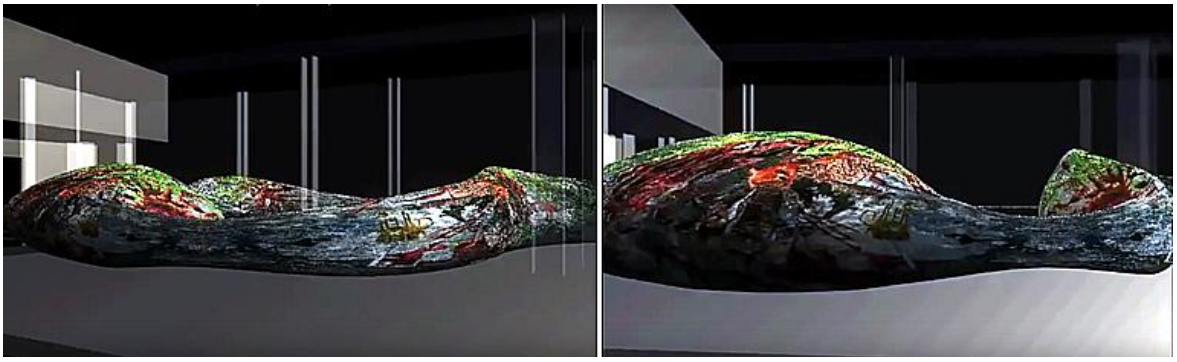


Fig.66. Fabián Marcaccio y Greg Lynn. "*The Predator*" (2001). Técnica: Animación digital. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=P-HenAoYWRI Consultado: 22/07/18

"*The Predator*" (2001), es una obra ecléctica, una pieza esencial para comprender la diversidad de procesos en la obra pictórica de Marcaccio, una pieza cargada de simbología, signos y significados que van más allá de la monumentalidad de la pieza y que nos invita a adentrarnos en el interior de la misma para conocer el material como referencia.

Marcaccio sobre su obra "*The Predator*" (2001) dice:

> *"[…] Esta obra es una materialización en espacio tiempo de un efecto especial proveniente de la película de ciencia ficción del mismo nombre […]."" […]Una estructuralizacion del efecto de camuflaje hecho construcción habitable […]."" […] Es una colaboración entre el arquitecto Greg Lynn y el autor de estas líneas […]." "[…] El objetivo no fue el integrar la arquitectura y la pintura, si no, en cambio, mantener la especificidad de ambas pero llevarlas a su punto más voluptuoso […]."" […] Pintura y arquitectura se encuentran en una piel estructural (curtan wall) que se auto sostiene y fluye en sinuosas multidirecciones. Todo es imagen, material y transparencia reverberante. Como si el eco o vibración se transformara en mate-*

rialidad palpable. Los intrincados eventos topográficos arquitectónicos son contestados con actividades pictóricas en "ritornelo", fluyendo en desarrollos de piso, pared y techo continuos, pudiendo ser recorridos desde el interior o exterior […]."[133]



Fig.67. Fabián Marcaccio y Greg Lynn. "*The Predator*" (2001). Museo de Arte Moderno (MMK) Frankfurt / Main, Alemania. Técnica: Plástico al vacío, impreso y pintado digitalmente. Plástico modelado por medio de la técnica de vacío Vacuum-formed, Impreso digitalmente y pintado medidas: Ancho x largo x alto: 6m x 10m x 3m. Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

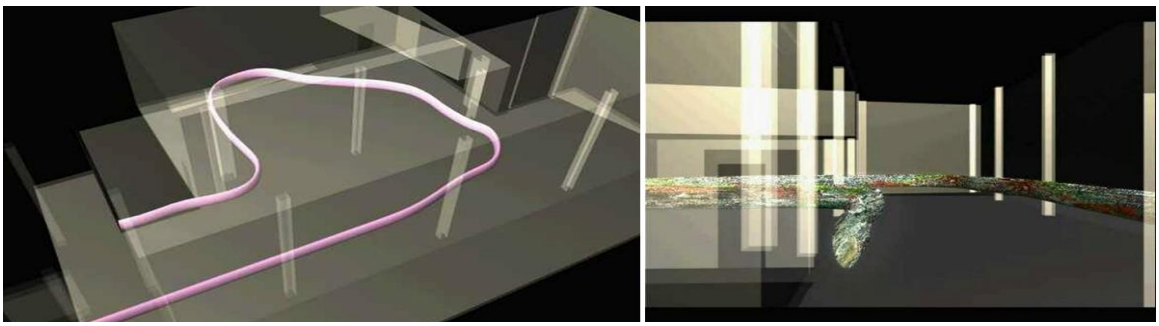


Fig.68. Fabián Marcaccio y Greg Lynn. "*The Predator*" (2001) Técnica: Animación digital Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=P-HenAoYWRI Consultado: 22/07/18

6.5.2.2 CONFIGURACIÓN TÉCNICA EN *"THE PREDATOR"* (2001)

[133] Fabián Marcaccio. *"The Predator"* (2001). Paintants Corporation. Obra Instalada originalmente: *Wexner Center for the Arts en The Ohio State University*.
Texto recuperado: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

En su momento, técnicamente, esta obra pictórica se presentó como un desafío para Marcaccio un nuevo campo de investigación dentro de la pintura que se despoja del soporte tradicional, una forma nueva de entender la pintura que se sostiene es si misma, una práctica pictórica que se sitúa en su tiempo histórico, pero también un verdadero reto no exento de dificultades. Un proyecto ambicioso, más aún cuando se desconoce el entorno técnico para la práctica pictórica para dado que el desarrollo de una obra de esta entidad y envergadura que, difícilmente se podría haber realizado sin la colaboración de un arquitecto técnico por la complejidad del mismo soporte pictórico. Un soporte nada convencional, ya no hablamos del bastidor como sostén de la pintura, ahora, la misma arquitectura del material pictórico es su sostén. Fue una obra concebida desde un concepto pictórico. La pintura se estructura para ser vista y circulada tanto desde el interior como desde el exterior, una pintura sensitiva por la emoción del color, la materia y el volumen como una entidad escultórica de gran tamaño, translúcida, vacuiforme de plástico transparente, pintada con varios tipos de materiales pictóricos industriales, alquídicas, vinílicas, o siliconas coloreadas. Un proyecto de colaboración donde el conocimiento arquitectónico de Greg Lynn se combina con el artístico de Marcaccio para crear una obra de estructura pictórica.

6.5.2.3 PROYECTO *"THE PREDATOR"* (2001): PROCESOS DE TRABAJO

A. El diseño de la obra se realiza confeccionando un video de animación digital como boceto. Será una primera aproximación a la obra final. Con la visualización de diferentes fotogramas podemos observar la complejidad del proyecto, que pasa de una imagen digital en pantalla a la expansión de una estructura a modo de un "*Paintant Stories*". Con ello recupera el concepto de lo cinemático y junto a la monumentalidad, la transparencia, la luz y el color hace una clara referencia a la imagen cinematográfica (un celuloide de imágenes fotográficas encadenadas que avanzan a través de rodillos, situándolas entre un punto de luz y una lente de aumento que amplía la imagen siendo proyectada sobre una pantalla de cine). Ahora el celuloide se ha convertido en una estructura pintante que deja introducirse en un espacio interior. La idea nos acerca al concepto de expansión de la imagen, "*The Predator*" (2001) (Fig.67.) se sitúa como obra tridimensional, una pintura expandida.



Fig.69. Fabián Marcaccio. Imagen digital de "*The Predator*" (2001). Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/movil/indexgallery.php?ruta=exhibitions/Predator Consultado: 22/07/18

Debido a la complejidad y dimensión de la estructura la pieza se ha concebido modularmente. La idea se desarrolla a través de un sistema de ensamblaje. El material y la conformación de las partes se han resuelto digitalmente con programas de patronaje textil ya que la obra ha sido abatida y desplegada a escala del prototipo digital. De la misma forma se desarrolla la parte pictórica que aprovecha la modularidad para el diseño digital.



Fig.70. Fabián Marcaccio y Greg Lynn. "*The Predator*" (2001). Animación digital. Desarrollo de la obra por medio de procesos asistidos por ordenador con programas de diseño 3D, como el *Autodesk 3ds Max*, o *3DCrafter*.
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=P-HenAoYWRI Consultado: 22/07/18

"THE PREDATOR" (2001). PATRÓN DESARROLLO Y ABATIMIENTO DE LA PIEZA EN SU TOTALIDAD.



Fig.71. Fabián Marcaccio. "*The Predator*" (2001). Patrón, desarrollo y abatimiento de la pieza en su totalidad Imagen:http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

B. Despliegue y ampliación del patrón a través del prototipo previo a escala real. Desarrollo y abatimiento de la pieza parcialmente. Partes numeradas para su posterior transferencia sobre la plancha de termoplástico transparente (poliestireno de alto impacto).

A continuación, en la siguiente imagen (Fig.72.) podemos observar una primera parte del desarrollo estructural de la obra "*The Predator*" (2001).

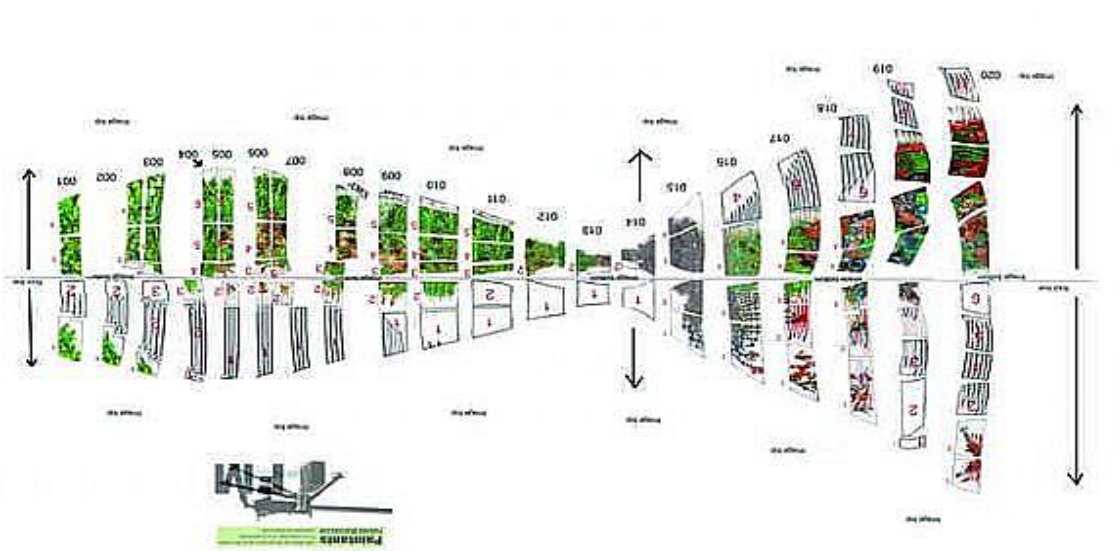


Fig.72. Fabián Marcaccio. "*The Predator*" (2001). Patrón, desarrollo y abatimiento de la pieza en su parte anterior Imagen:http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

Patrones preparados para ser impresos, tanto digitalmente como en serigrafía. Proceso previo antes de ser conformados mediante el sistema *Vacuum - formed plastic,* (Fig.73.) y (Fig.74.)

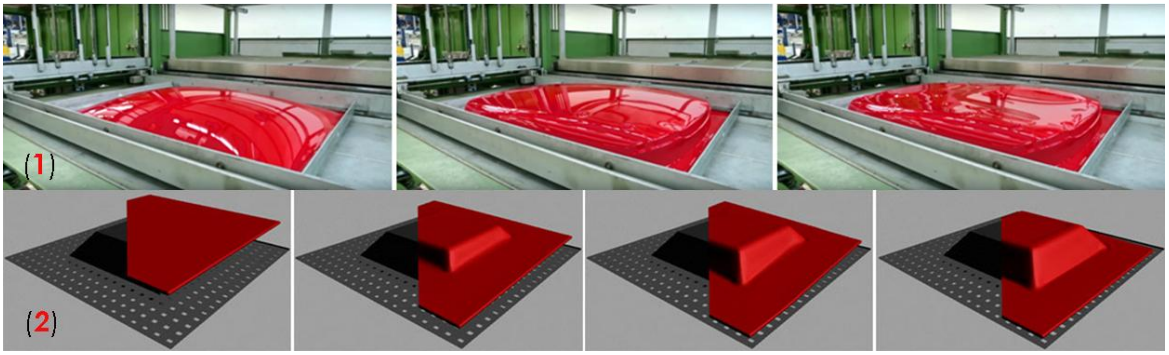


Fig.73. Imagen: **1**Proceso industrial del sistema *Vacuum-formed plastic*. Imagen: 1 cortesía de Lapi Plast: https://www.youtube.com/watch?v=JXiSOfnsvM8
Fig.74. Imagen: **2** *Vacuum-formed plastic,* proceso digitalizado. Imagen recuperada: https://en.wikipedia.org/wiki/Vacuum_forming#/media/File:VacuformVisualization.gif Consultado: 26/10/2017

C. Realización de un patrón, diseño y desarrollo de las piezas que conforman la obra en su totalidad. Diseño de la imagen para ser impresa digitalmente sobre la superficie de termoplástico transparente antes de ser conformada la forma por el sistema *Vacuum -formed plastic*.

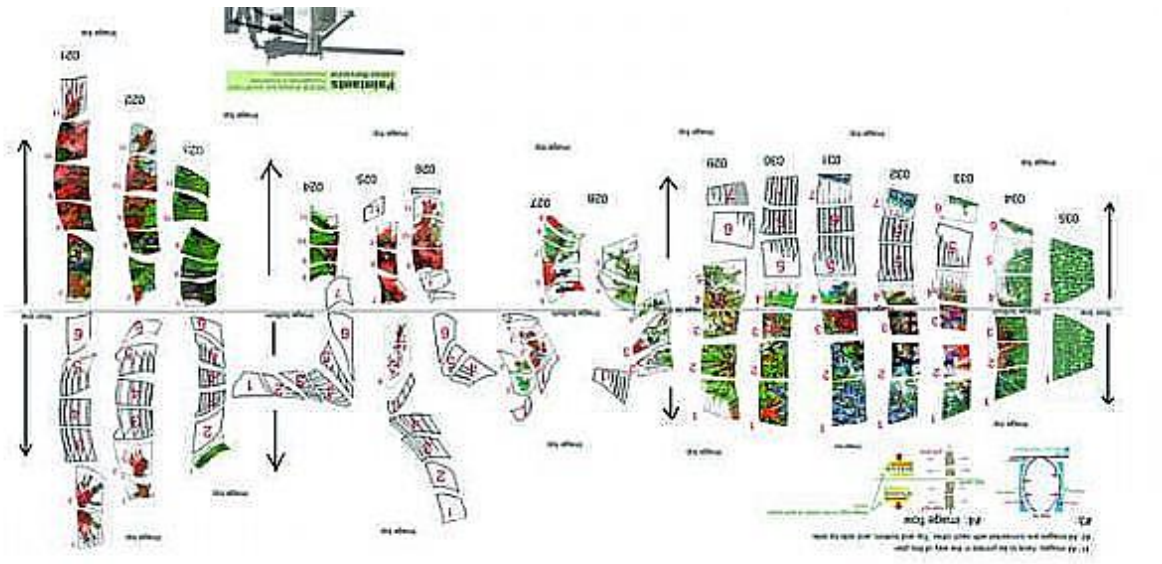


Fig.75. Fabián Marcaccio. "*The Predator*" (2001). Patrón, desarrollo y abatimiento de la pieza en su parte posterior Imagen:http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

Detalle de las zonas para la impresión digital acotadas según el patrón de la forma final.

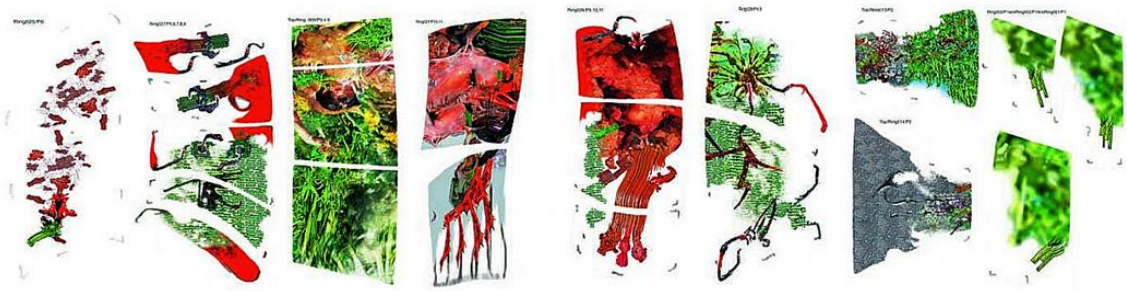


Fig.76. Fabián Marcaccio. Patrón de "*The Predator*" (2001). Parte posterior ampliada Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

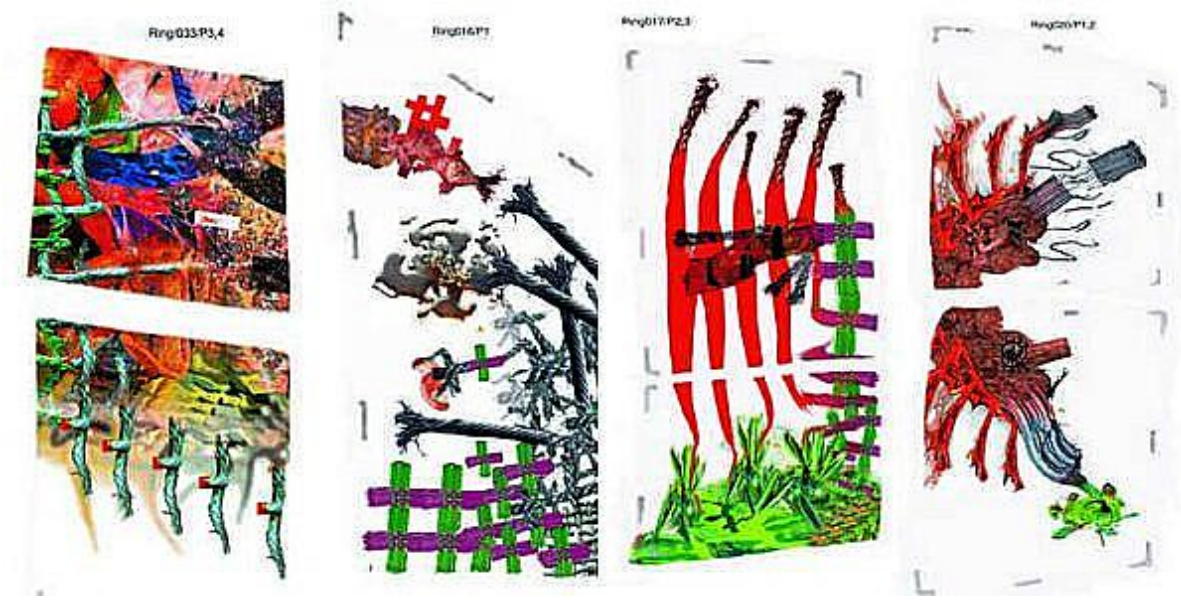


Fig.77. Fabián Marcaccio. "*The Predator*" (2001). Patrón, desarrollo y abatimiento de la pieza en su parte anterior ampliada Imagen: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 22/07/18

A continuación, a partir de las siguientes imágenes, (Fig.81.) y (Fig.82.) detallamos el proceso de trabajo *Vacuum -formed plastic*.

Previamente, para la obtención del molde se parte de la imagen digital Fig.80. Esta imagen es creada, retocada y ajustada según la necesidad del diseño para crear el molde que reproduce la forma de la imagen digital.

Partiendo de las planchas de termoplástico transparente (Fig.78.) y su posterior impresión y secado con tintas UV.

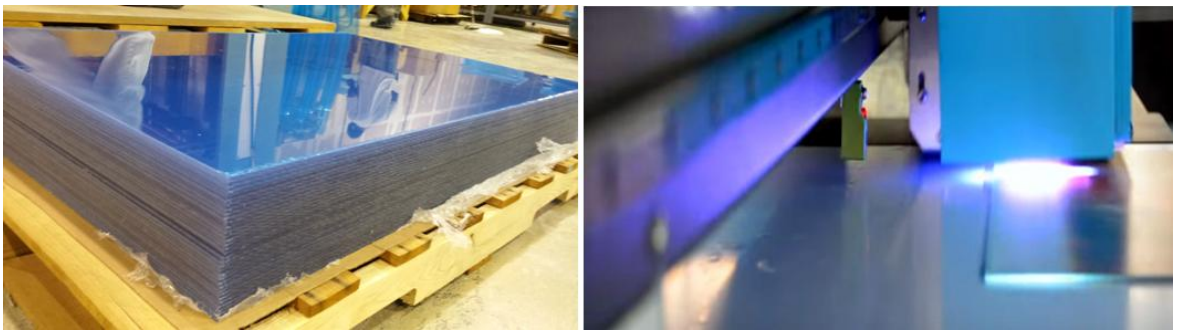


Fig.78. Plotter UV de impresión de rígidos, para impresoras con tinta UV. Secado instantáneo de la tinta al contacto con la luz ultravioleta. Imagen cortesía: Lazer del Valle.
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=9_NKutlO4tk
Fig.79. Plástico de láminas: http://ehrenhaus.com/vacuum-forming-plastic/ Consultado: 22/07/18

Una vez se ha realizado la impresión digital sobre la plancha de plástico (poliestireno de alto impacto) la pieza se coloca sobre el molde para definir la forma final a reproducir. En esta parte del proceso el diseño de la misma pieza permite la selección individual de cada parte para la fabricación del molde. Como curiosidad mencionar que el molde puede confeccionarse en madera, yeso, resina epoxi, plástico, espuma estructural o aluminio mecanizado. La pieza final se confeccionará con el sistema *Vacuum -formed plastic*.

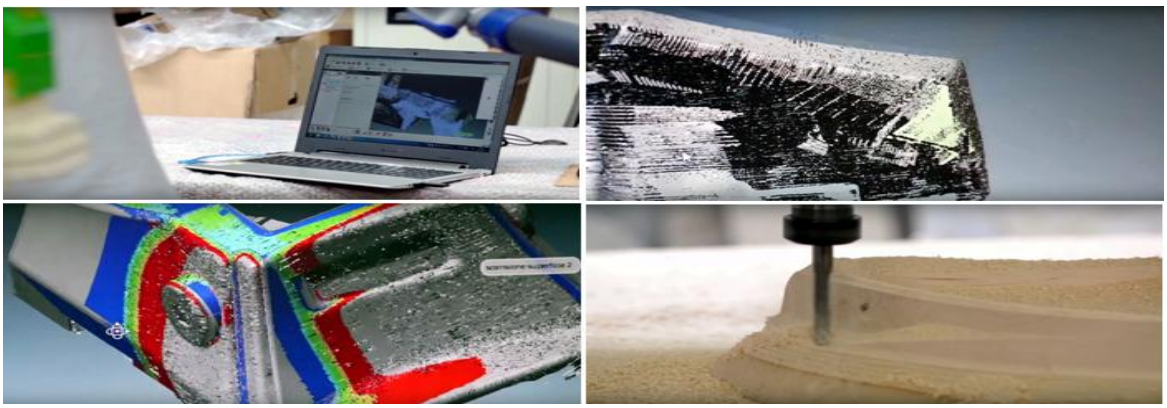


Fig.80. Imágenes cortesía de Lapi Plast Recuperado: https://www.lapiplast.com/
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=JXiSOfnsvM8 Consultado: 22/07/18

Técnica de termoformado de la plancha de plástico de poliestireno por medio del sistema Vacuum-formed plastic[134], (Vacío-formado plástico).

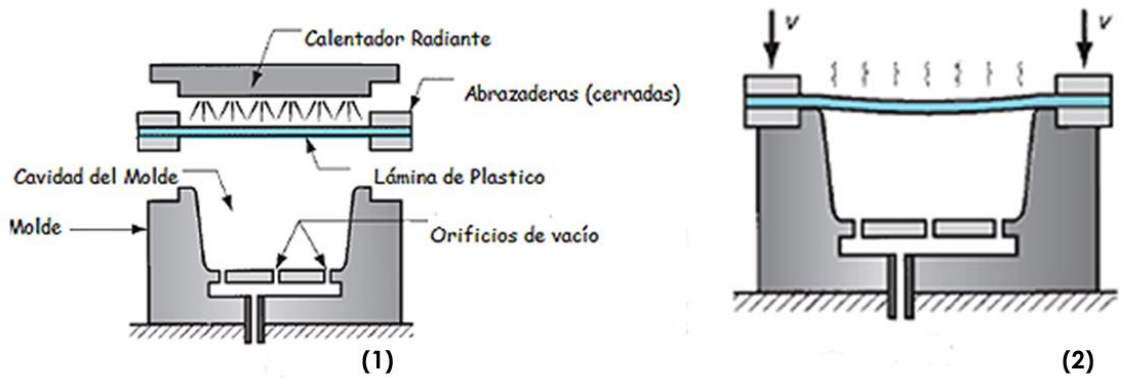


Fig.81. Fase **(1)** y **(2)** "Vacuum-formed plastic" Esquema y mecanización del proceso de conformación de la lámina de plástico Polietileno (PE). Imagen recuperada: https://materialsdesign.wordpress.com/termoformado/ Consultado: 26/10/2017

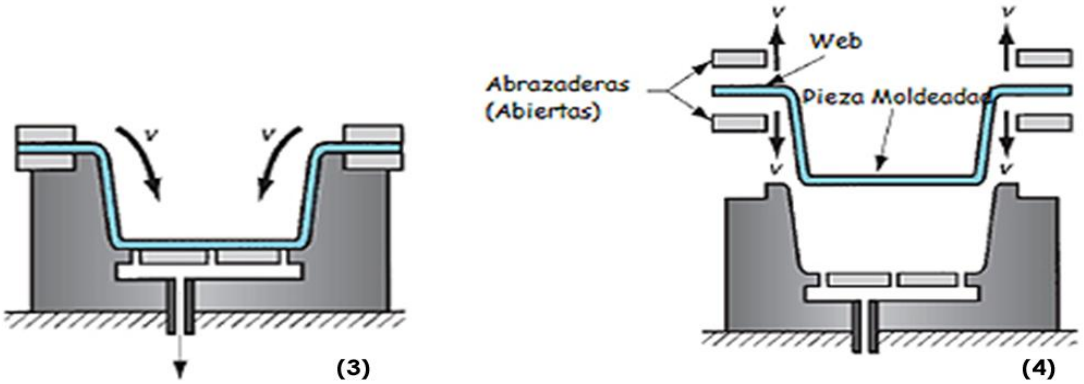


Fig.82. Fase **(3)** y **(4)** Esquema y mecanización del proceso de conformación de la lámina de plástico Polietileno (PE). Imagen: https://materialsdesign.wordpress.com/termoformado/ Consultado: 26/10/17Imágenes cortesía de Lapi Plast. Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=JXiSOfnsvM8 Consultado: 22/07/18

Para la obtención de una pieza a través de la forma impresora, esta se realiza de la siguiente forma: La plancha de termoplástico transparente (poliestireno de alto impacto) se conforma a través de una prensa de vacío. La plancha de plástico se sitúa encima del molde a reproducir, sellando la lámina de plástico en su perímetro con un marco metálico que cierra para impedir la entrada de

[134] Vacuum -formed plastic (también llamado Termoformado) es un proceso simple que utiliza calor para ablandar una lámina de plástico y luego aspira para succionarlo firmemente contra un patrón o molde. El plástico enfría y conserva esta forma rápidamente. Web: http://www.build-stuff.com/books/vacuum-forming-for-the-hobbyist/ Consultado: 26/10/2017

aire del exterior. Este marco está provisto de un sistema de presión que puede ser manual o neumático creando el sellado total entre la plancha y el molde.

Previamente, para poder reproducir la forma del molde, la lámina de plástico Polietileno (PE)[135] habrá sido calentada a una temperatura de formación, entre115 y135 °C, llegado a este punto es cuando la plancha de termoplástico se estira sobre un molde de superficie única. Con la apertura del vacío se ejerce una atracción de la plancha contra el molde, lo que se viene llamando sistema de vacío (*Vacuum –formed plastic*). Esta atracción ejercida sobre plancha de poliestireno contra el molde se convierte al final en un objeto con forma definida. Una forma que debe de ser enfriada con aire antes de volver a abrir el sellado del sistema.

D. Una vez se ha conformado la forma, al resultado obtenido se le realiza el posterior cortado del perfil parea eliminar el plástico sobrante.

[135] (PE) Polietileno: es un polímero termoplástico que consiste en largas cadenas de hidrocarburos. Dependiendo de la cristalinidad y el peso molecular, un punto de fusión y de transición vítrea puede o no ser observables. La temperatura a la que esto ocurre varía fuertemente con el tipo de polietileno. Para calidades comerciales comunes de polietileno de media y alta densidad, el punto de fusión está típicamente en el rango de 120 a 130°C (248 a 266°F). El punto de fusión promedio polietileno de baja densidad comercial es típicamente 105 a 115°C (221 a 239°F).
Información recuperada: http://tecnologiadelosplasticos.blogspot.com.es/2012/07/polietileno-pe.html Consultado: 26/10/17

En la siguiente imagen, (Fig.83.) podemos observar la obtención de un original termoconformado en plástico previamente calentado.

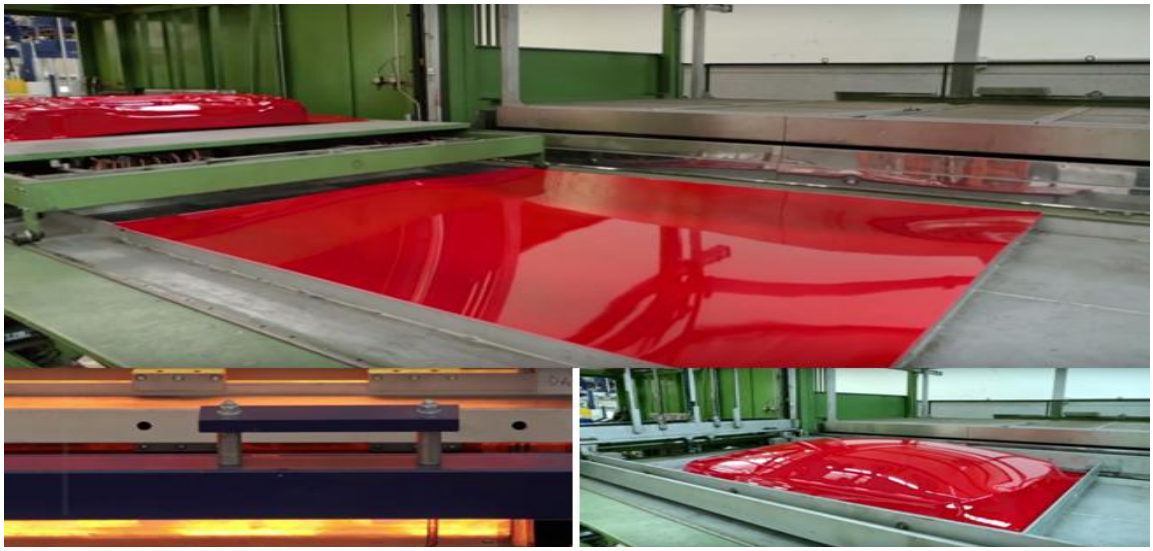


Fig.83. Pieza termoconformada en plástico. Imágenes cortesía de Lapi Plast. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=JXiSOfnsvM8 Consultado: 22/07/18

En la obra "*The Predator*" (2001) (Fig.87.) cada una de las partes que componen la obra se somete al mismo proceso de trabajo. En su elaboración intervienen diferentes técnicas: el patrón de la forma de la estructura, la obtención de la forma impresora (molde) el grabado de la imagen digital y el termoconformado de la plancha. En todos y cada uno de estos procesos intervienen sistemas digitalizados, previos al montaje, al cosido de las partes con bridas de plástico y al sellado con siliconas coloreadas.

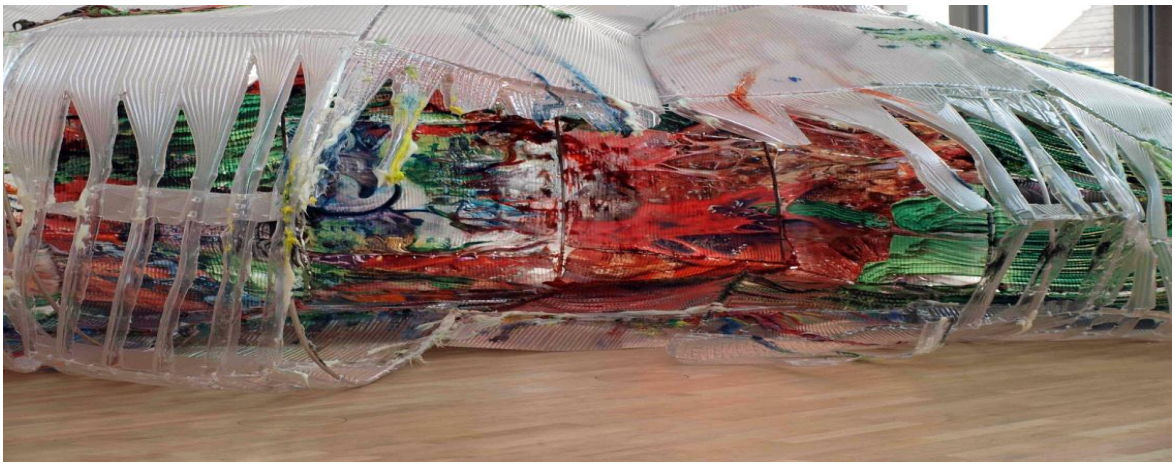


Fig.84. Fabián Marcaccio y Greg Lynn, "*The Predator*" (2001). Plástico conformado por el sistema de vacío "Vacuum –formed plastic" e impreso digitalmente. Pintado con silicona teñida. Publicado: el 20 nov. 2011. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=-QpVOjXpHaU Consultado: 22/07/18

En la siguiente imagen, (Fig.85.) observamos las diferentes piezas que conforman la obra "*The Predator*" y cómo estas han sido cosidas con bridas de plástico. Posteriormente la estructura transparente es pintada como la superficie dérmica de un ser vivo e impresa digitalmente por su cara interior. También se observa como el cosido se hace por ésta cara interna, dejando la cara externa limpia en su unión.



Fig.85. Fabián Marcaccio and Greg Lynn, "*The Predator*" (2001) Imagen recuperada: http://glform.com/environments/predator/ Consultado: 22/07/18
Fig.86. Esquema sistema, Vacuum-formed plastic. Imagen recuperada: http://www.build-stuff.com/books/vacuum-forming-for-the-hobbyist/ Consultado: 22/07/18

Una vez todas las piezas de la estructura están unidas, para sellar y unificar la estructura, Marcaccio aplica silicona coloreada a modo de gruesos y continuos empastes. Con este método resuelve aspectos de acabado dando linealidad a la obra como podemos observar en el interior de la obra en la siguiente imagen (Fig.87.)



Fig.87. Fabián Marcaccio y Greg Lynn *"The Predator"* (2001). Detalle del interior de la obra. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2011/03 Consultado: 25/10/2017

6.5.2.3 *"THE PREDATOR"* (2001). REFLEXIONES

La obra *"The Predator",* (2001) (Fig.88.) es un proyecto en el que nos encontramos con materiales y procesos de trabajo concebidos para la industria de los plásticos y de la impresión gráfica.

Marcaccio ha adaptado estos sistemas de trabajo a su producción artística y para conseguirlo ha seguido un procedimiento empírico en el que tanto el acierto como el fracaso se han ido alternando hasta conseguir una obra de tal envergadura y complejidad que ha supuesto un verdadero desafío para el autor.

Para este artista enfrentarse a nuevos medios pictóricos es una constante que implica tanto el estudio de novedosos materiales como la adaptación y creación de máquinas asistidas digitalmente. Y es por ello que constatamos en esta obra una forma nueva de trabajar dentro de la pintura y su campo expandido.

Una obra que desde sus inicios ha supuesto un reto, un proyecto que ha sido posible gracias a la irrupción de la tecnología digital. Teniendo en cuenta la complejidad de estos sistemas digitales, Marcaccio, en su constante búsqueda y experimentación, ha resuelto las dificultades a través de diferentes frentes. Por un lado desde el desarrollo de la idea, pasando de la imagen digitalizada a la materialidad de la obra, por otro lado, por la adaptación del sistema de impresión al material plástico. Un material tecnológico desconocido en la práctica pictórica artística. Nuevos medios pictóricos que necesitan nuevos sistemas de trabajo para conquistar desconocidos territorios en el campo pictórico tecnológico.



Fig.88. *Paintants Corporation* - Fabián Marcaccio. *"The Predator"* (2001).
Imagen: http://paintantscorporation.com/movil/#Environmental Consultado: 25/10/2017

Un trabajo experimental y en colaboración con técnicos de la industria digital y del plástico así como la imprescindible colaboración técnica del arquitec-

to *Greg Lynn* en términos estructurales para una obra que debía ser recorrida por los espectadores tanto en su interior como exterior.

"*The Predator*" (2001) es un proyecto abierto que parte de una idea digitalizada para llegar a una realidad tangible pero sin la certeza del resultado final. Algo que ya se podía intuir en pruebas realizadas parcialmente en otros trabajos como son sus "*Paintants Stories*" pero nunca antes probados en una obra de tan gran envergadura. Hablamos de un proyecto realizado con técnicas pictóricas y tecnologías digitales industriales, donde el material pictórico tecnológico irrumpe de forma decisiva en la práctica artística creando nuevos espacios de investigación y desarrollo para la pintura y su campo expandido.

Para concluir con esta reflexión, podemos hablar de un proyecto abierto con mayúsculas, un espacio de creación desconocido y por ese motivo mismo, una obra singular y original, entendiendo que este trabajo de creación, desde sus inicios ha supuesto un reto para su ideólogo y artífice quien ha sabido conjugar en el arte diferentes disciplinas: el grabado, la pintura y la escultura combinadas con conceptos de monumentalidad, luz o arquitectura, una pieza para ser vista y también transitada.

En este sentido Marcaccio dice:

> *"[…] En vez de ser pinturas reduccionistas o ensimismadas consigo mismas, son obras que conectan con los más variados ámbitos, de la política a cuestiones más sociales, la ciencia o la psicología. Me interesa justamente la expansión de la pintura desde sus mismas raíces […]."" […] A mí me interesa la continuidad y la evolución de la pintura. Creo que la pintura no murió, sino que se transformó y cambió de táctica sin ocultarse, por lo que tampoco creo demasiado en los apropiacionistas […]."" […] mis pinturas son continuas, ya que puedes seleccionar en ellas microzonas y macrozonas que se pueden conectar y que sirven para montar una historia en tiempo real, a través del pensamiento real y que va fluyendo en un espacio real, influido por una luz y un entorno arquitectónico determinados. El resultado*

viene de lo digital, lo virtual y lo mediático, pero se presenta en un espacio y un tiempo muy concretos […]."[136]



Fig.89. "*The Predator*" (2001). Fabián Marcaccio and Greg Lynn. Vacuum-formed. Plástico, impreso y pintado digitalmente. Una instalación que fue expuesta en Werner Center en Columbus, Ohio el 20 noviembre de 2011. Imagen: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/ Consultado: 25/10/2017

6.5.2.4 LA OBRA *"THE PREDATOR"*, EL PASO DE LO DIGITAL A LO ANALÓGICO

Para poder comprender esta transición de lo digital a lo analógico en la obra "*The Predator*" (2001) (Fig.89.), así como la ausencia del soporte en esta estructura pictórica, primero debemos entender la transformación que la imagen en pantalla ha sufrido. Si bien hasta finales de los años 80, las imágenes del televisor se reproducían de forma analógica a través de las 625 líneas, una trama de líneas de exploración de la imagen, en la que se iba barriendo la pantalla mediante líneas verticales a lo largo de las cuales la señal era continua. Ahora en cambio, la imagen del espacio digital está compuesta por el pixel. Para crear las imágenes estas se forman con una sucesión de píxeles, la sucesión marca la coherencia de la información presentada, siendo su conjunto una "matriz". Aquí

[136] Córdoba. ABC núm.691, p.37. Por Jiménez, óp. cit., p.37.

esta idea de matriz cobra sentido como soporte, (volvemos a ver la relación de este soporte "matriz", como la red (*Grid*) la trama donde se sostiene la pintura). El área donde se proyectan estas matrices de píxeles suele ser rectangular.

Para Marcaccio el soporte o "matriz" de su obra "*The Predator*" (2001) (Fig.89.) ha pasado de ser una imagen pixelada a materializada en una piel de plástico que a su vez funciona como soporte para la impresión de información digital. Más tarde esta información de color digital se convertirá en puntos de color yuxtapuestos que formarán un abanico cromático que reproducirá la imagen final. Si convenimos que un pixel codifica una información determinada. Así para Marcaccio la pantalla de ordenador se convierte en la piel de "*The Predator*" (2001) (Fig.89.) y más tarde el pixel dejará de ser una realidad virtual e intangible para convertirse en realidad matérica, palpable, llevando toda la información a su estructura pictórica. Y es así que su trabajo se desarrolla expandiéndose de la pantalla a la sala de exposición.

En la obra "*The Predator*" (2001) (Fig.89.) convergen varios de los conceptos presentes en otras obras de Marcaccio y el autor así lo manifiesta. La transparencia, la luz, el color o lo monumental en lo cinemático se vuelve a repetir tanto de forma implícita como explícita, por la monumentalidad y transparencia de la obra y por ser una obra que nace de un referente cinematográfico. Es en este sentido que podemos descifrar algunos de sus signos o códigos de representación, la relación y proyección de su obra "*The Predator*" (2001) deja ver e interpretar lo conceptual de su trabajo. En la factura de los de paneles de plástico la utilización de la pintura translúcida aporta la apariencia de la piel de un animal. Es una experiencia real que parte de un simulacro, la sensación es la de estar frente a un "depredador" que te engulle para ser visitado, o te deja ser recorrido para ver y sentir tanto su interior como su dermis externa.

Sobre su obra "*The Predator*" (2001) Marcaccio dice:

> **"***[…] Se trata de superar esa idea de estar frente a un cuadro. A mí me interesa mucho más la de pasaje. Exagero el hecho de tener que caminar para ver una obra y centrarme en qué es lo que te queda de eso, de vivir un espacio Pictórico […]."*[137]

6.5.3 *"MULTIPLE-SITE PAINTANTS"* (2001/2002)

"*Multiple-site Paintants*" es una de las obras en las que Marcaccio ha ido trabajando siguiendo la misma línea conceptual y que seguirá desarrollando en más ocasiones. En este sentido no podemos dejar de mencionar en forma de imágenes, las siguientes obras murales que se han trabajado desde una misma metodología y que han sido un referente hasta la concreción y expansión de una obra mural como fue, "*Paintant Stories" de 2014 en la Casa Daros de Río de Janeiro*, obra que aglutina todos y cada uno de los avances técnicos, tecnológicos y de proceso de creación.

Se trata en este caso de murales impresos digitalmente que comparten una misma metodología de trabajo, obras que mencionamos en este estudio como ejemplo de un trabajo múltiple y adaptable, al espacio de representación, ya sea en un espacio abierto o cerrado la obra se adapta y modifica su estructura. Son en todos los casos obras que se expanden en el relato, hechas en el lugar y en el sitio donde se exponen.

Un trabajo, "*Paintant Stories*" que ha sido reeditado desde diversas temáticas, acontecimientos y problemáticas sociales de tipo local o mundial, en el suceso de un secuestro o en el acontecimiento de una guerra, y que han sido el motivo y argumento de la obra.

---

[137] Córdoba. ABC núm.691, p.37. Por Jiménez, óp. cit., p.37.

Citamos a continuación una serie de obras murales en las que Fabián Marcaccio procede de la forma que hemos descrito:

- *"CONJECTO-MEXICO"* (2010) (Fig.103.)
- "THE FALL" (2006) (Fig.101.)
- *"TOPOGRAPHICAL PAINTANT"* (2006) (Fig.100.)
- *"EZEIZA-PAINTANT"* (2005) (Fig.99.)
- "RE-SKETCHING DEMOCRACY" (2004) (Fig.98.)
- *"MIAMI PAINTANT"* (2004) (Fig.97.)
- *"CONFINE PAINTANT, (DESTROYED)"* (2003) (Fig.96.)
- *"MULTI-SITE PAINTANT"* (2001)(2002) (Fig.90.)
- *"PAINTANT STORIES"* (2000) (Fig.95.)
- *"THE TINGLER"* (1999) (Fig.94.)

Sobre "*Multiple-Site Paintants*" (2001-2002) Marcaccio dice:

> *"[...] Este friso flexible es la continuación de Paintant Stories en evolución al exterior. Se instaló como pasaje entre un edificio y su estacionamiento de automóviles. Entre el espacio de "arte" y el espacio "otro". Trata de repensar la compleja noción de sitio contemporáneo. Se presenta como un "a través" de sitios, más que específico a uno. Enfatiza su carácter provisional y transitorio. Se puede ver como un panorama sobre los problemas del globalismo y la inestabilidad inherentes a las especies visuales de representación ligadas a él. Mapas, cómics, imágenes periodísticas, propagandas y signos. Todas estas especies han cedido terreno entre ellas, creando aleaciones y agencias híbridas e inestables. Como la re-acomodación permanente es inevitable para relacionarse con la realidad furtiva. La obra hace uso de dos cortes, físicos o puertas, que la hacen circular y re-editar más fácilmente. El espectador según su punto de vista y velocidad une o separa estos cortes en más o menos continuidad [...]."*[138]

[138]Fabián Marcaccio. Texto recuperado:
http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/documenta-11/ Consultado: 14/07/2018

Siguiendo con esta línea de explicación sobre la obra "*Multiple-Site Paintants*" (2001-2002) conceptualmente Marcaccio dice:

> *"[…] A este tipo de obras yo las llamo "pintantes ambientales". Muchas de las imágenes que utilizo están sacadas de Internet. En un sentido es como captar una porción del material que está fluyendo en la red (Grid) y "petrificarlo" en un momento en relación con un espacio y una arquitectura. Es una pintura que de alguna forma crea un pasaje entre lo arquitectónico real y el mundo virtual. Me interesa mucho la idea de lo que llamamos "site", en el sentido de sitio, lugar. El "surfing" en el caso de esta pintura uno lo hace en forma literal, caminando y viendo la obra. La ubiqué en un espacio intermedio, como fuera del edificio, pero adentro también, y uno puede ir recorriéndola en doble línea, de un lado o del otro […]." "[…] Me interesa mucho la relación entre pintura digital y pintura literal, digamos real. Combino la parte más tradicional de la pintura, el gesto, los materiales, etc. con las posibilidades compositivas que brinda la computadora y los diferentes software […]." "[…] La idea es analizar pictóricamente el estado actual de cosas, los problemas de urbanidad, problemas de micro políticas, de la constante guerra civil contemporánea. Me interesa mucho la doble relación entre "informar" y "dar forma a algo" la pintura se va haciendo forma, se va produciendo y al mismo tiempo "da información". Es decir, que cada una de las áreas de la obra son como islas de información, como "formación interior" de pintura y al mismo tiempo de temas actuales, como el concepto de cuerpo, la biogenética, el problema de la violencia, problemas de interrelaciones personales [...]."*[139]

[139] Haupt, Gerhard y Binder, Pat. Entrevista con Fabián Marcaccio, Kassel, 7 June 2002. Texto recuperado: http://universes-in-universe.de/car/documenta/11/brau/e-marcaccio-2.htm Consultado: 05/11/17

La obra "*Multiple-Site Paintants*" (2001-2002) (Fig.90.) es un mural donde la pintura, el dibujo y la fotografía impresa digitalmente se yuxtaponen e interrelacionan. Expuesta en un espacio creado *ad hoc* para ser recorrido por el espectador.



Fig.90. Fabián Marcaccio. "*Multiple-Site Paintants*" (2001/2002). Impresión digital sobre tela, siliconas, resinas, óleo, y madera sobre estructura de metal, 3 x 70 m (detalle).
Sitio original: Documenta 11, Kassel, Alemania Colección de: Diana & Moisés Berezdivin
Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/documenta-11/
Consultado: 22/10/2017

El trabajo de Marcaccio dialoga con el espectador al proponerle un juego entre imágenes y signos. La materia seduce por su plasticidad y monumentalidad, a modo de friso pictórico.

El mural tiene un sentido de relato espacial al mostrar una transición entre la bidimensionalidad de una imagen impresa hasta la tridimensionalidad del material plástico impreso en 3D. Durante este recorrido el espectador descubrirá alguno de los "plastemas"[140] que actuará como señal, como una invitación para

[140] Plastemas: objetos impresos en 3D, pintados hechos de plástico de colores y silicona pigmentada de varias formas dinámicas y orgánicas que continúan su alteración de los gestos del Expresionismo. Imagen recuperada: http://www.galeriethomasschulte.de/en/exhibitions/2016/fabian-marcaccio/#c1281 Consultado:19/11/17

detenerse y observar con más vivacidad la obra para poder descifrar el mensaje que Marcaccio acentúa.

El mural consta de Imágenes impresas digitalmente y ensambladas una tras otra, un relato cambiante en la forma pero no en el fondo, donde las imágenes se combinan con materias y materiales pictóricoplásticos, enganchados y fusionados, imágenes realizadas con pinturas alquídicas o por capas o por filtros de silicona transparente y objetos impresos en 3D ("plastemas") a modo de signos.

La idea de este trabajo es recorrer la obra y no situarse sólo frente a ella, algo que Marcaccio relaciona con la experiencia del espectador ante una escultura que debe ser vista y transitada en todas direcciones.

Ante este mural, por el momento, el observador no puede tener una visión de 360° como al estar ante una escultura, pero sí una actitud similar cuando se enfrenta a los "plastemas" los cuales dispuestos frente al espectador interpelan su visión.

Esta obra es una pintura expandida. No se limita a una sola técnica pictórica, todo lo contrario, esta pintura se fusiona con otras técnicas artísticas como son: la fotografía y su retoque digital previo, las imágenes impresas digitalmente, la impresión 3D o la utilización de materiales industriales adaptados y aplicados a las artes plásticas. Una realidad pictórica que podremos analizar y observar, no sólo en la obra de Fabián Marcaccio, también compartida por los artistas motivo de estudio de esta tesis doctoral: Peter Halley, Matthew Ritchie o Leonardo Drew.

Con esta nueva realidad matérico-pictórica nace la intención de superar los límites de la pintura, pasar de la ilusión que un cuadro conlleva a la realidad de la pintura como materia. La pintura en su campo expandido se adentra y atraviesa estos límites, no ya como hicieron los expresionistas abstractos e informalistas matéricos posteriores a la Segunda Guerra Mundial, cuando ya algunos autores trabajaron la pintura desde dentro, introduciéndose físicamente en el interior de la tela, a la que los márgenes del cuadro ya no suponía una limitación en la expansión pictórica. Actualmente los artistas objeto de este estudio están dejando atrás estos márgenes, ampliando su campo experimental desarrollando dentro de la práctica pictórica otras disciplinas, otras técnicas con la utilización de herramientas digitales en sus procesos de trabajo. La simulación de la pintura se ha situado frente a una nueva realidad: la virtual, que es ahora el entorno de

estos artistas. Una imagen virtual como simulación, una imagen digital que pasa de la pantalla del ordenador al espacio real y al mundo tangible.

Sobre el dinamismo de su obra "*Multiple-Site Paintants*" (2001-2002) Marcaccio dice:

> "*[…] De chico yo pintaba y hacía cómics y también iba a pescar y hacía taxidermia. En este sentido pienso que mi trabajo es el resultado de esos tres juegos: un juego anatómico, la animación (la historieta trata de animar al dibujo) y la pintura que trata de desarrollar estos juegos animados. Ése es el argumento de mi pintura. Pero a la vez lo que decís está relacionado con mi interés en la pintura histórica, y en el problema de cómo incluir muchas cosas en un mismo plano. Es por eso que trato de hacer pinturas ambientales […].*"[141]



Fig.91. Fabián Marcaccio. "*Multiple-Site Paintants*" (2001/2002) detalle. Impresión digital, Tinta pigmentada sobre lienzo, silicona, resinas poli-ópticas, aceite, madera y metal: 3 x 70 m.
Sitio original: Documenta 11, Kassel, Alemania. Imagen recuperada:
http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/documenta-11/ Consultado: 27/10/17

[141] Ibíd.

6.5.3.1 EL MATERIAL UTILIZADO EN *"MULTIPLE-SITE PAINTANTS"* (2001-2002)

Para la realización de esta obra Marcaccio ha utilizado materiales tecnológicos; impresión digital con Tintas *Encad go* (CMYK), tintas pigmentadas de lata resistencia sobre tela sintética de nylon o polyester, resinas para escultura, siliconas coloreadas, pintura alquídica[142], madera y estructura de metal.

Estas impresiones digitales con tintas pigmentadas *Encad Go* sobre tela, son fotos de imágenes impresas y manipuladas previamente, transformadas por la aplicación de filtros de siliconas, resinas, o pinturas alquídicas. Todo este abanico de técnicas pictóricas serán aplicadas sobre una tela sintética continúa a modo de film fotográfico y, dispuesta en un paflón de madera, todo sostenido por un andamiaje estructural de metal, ofreciendo al espectador una obra para ser recorrida.

Nos encontramos ante una nueva percepción de la pintura y su simulación, las historias encadenadas y los relatos son vistos como una nueva realidad, donde parte del material pictórico no simula nada, ahora hay una parte real dentro de la obra, nos encontramos frente a un material pictórico que nos aporta información del relato. La pintura se desliza del bastidor para situarse en el plano del objeto-escultura.

Marcaccio justifica la multiplicidad de materiales aplicados a su obra de la siguiente manera y lo explica así:

> *"[…] Para mí, la relación entre la pintura digital y la literal o "real", por así decirlo, es muy importante. Combino la parte tradicional de la pintura, los materiales, etc., con las posibilidades de composición que ofrecen las computadoras y diferentes*

[142] Las pinturas alquídicas son pinturas al aceite, pero son diferentes a las tradicionales pinturas oleosas o al óleo. La diferencia está en que las pinturas alquídicas usan una resina para unir los pigmentos al solvente oleoso. La adición de alquídicos a la fórmula ayuda a que la pintura seque con mayor rapidez que otras pinturas al aceite sin este elemento. Las pinturas alquídicas son relativamente nuevas y fueron presentadas en 1940 por Winsor and Newton; pero su popularidad ha crecido rápidamente, tanto en uso industrial como artístico, debido a que pueden limpiarse con agua y jabón, tienen tiempos de secado consistentes y son más duraderas que las pinturas no alquidicas.
Información recuperada: http://www.ehowenespanol.com/pintura-alquidica-pintura-aceite-info_197007/ Consultado: 05/11/17

programas […]." " […] La idea es un análisis pictórico del estado actual de las cosas, los problemas de la urbanidad, los problemas políticos, la guerra civil constante de hoy. Me interesa la relación dual entre "informar" y "dar algo de forma" (inform, dar forma a algo). La pintura se desarrolla como una forma, y al mismo tiempo "en forma". Eso significa que todas las áreas individuales del trabajo son como islas de información, como "formaciones internas" de la pintura y, al mismo tiempo, de temas actuales, como la idea del cuerpo, la biogenética, los problemas de la violencia y las relaciones humanas […]."[143]

APORTACIONES DE FABIÁN MARCACCIO A LA PINTURA MURAL

1. Escaneado de imágenes fotográficas para procesarlas, modificarlas y adáptalas por medios digitales, software de diseño, maquetación y edición.
2. Transición del espacio virtual digital hacia la realidad de la materia.
3. Introducción en sus obras de materiales de uso industrial y adaptado al medio pictórico artístico.
4. Primeras exploraciones y aproximaciones del sistema *Vacuum-formed plastic* como material reciclado *blíster* (envoltorio) e introducidas en la obra mural.
5. Por último desde un concepto de "lo cinemático", una lectura lineal de la obra a partir del movimiento del observador.

[143] Ibíd.

6.5.3.2 SISTEMA VACUUM-FORMED PLASTIC "MULTIPLE-SITE PAINTANTS" (2001/2002)

Una tecnología aplicada a la práctica pictórica de gran transcendencia para la evolución técnica dentro en "*Multiple-Site Paintants*" (2001/2002) son las primeras exploraciones y aproximaciones del sistema *Vacuum-formed plastic* las cuales se introducen en la obra mural como forma definida y conformada ya sea como molde o forma impresora. Marcaccio utiliza el material plástico reciclado, como es el *blíster* (envoltorio) (Fig.93.) empleado en la industria como protector del producto, para conformar y componer partes de sus obras, tanto en sus obras murales como en su obra sobre bastidor. Recordamos la intención en este sentido del autor donde ya manifestaba el sentido de estos elementos introducidos en el mural, como elementos signo/símbolo, para enfatizar y atraer la atención en el relato de la obra.



Fig.92. Fabián Marcaccio. "*Multiple-Site Paintants*" (2001/2002) detalle.
Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/documenta-11/ Consultado: 27/10/17

Un "*blíster*"[144] de plástico transparente manipulado, relleno con siliconas o resinas,- pintado o recortado dejando entrever el fondo de la imagen que distorsiona y cambia esta imagen, como material reciclado introducirlo en su obra. Un elemento que cobra otra dimensión, otra funcionalidad, un elemento que funciona como indicador, que hace reaccionar al observador, lo detiene frente a él enfatizando partes del mural.

El *blíster* ya no es un elemento de protección de un producto, ahora es un elemento pictórico que indica un acontecimiento en el relato de la historia.



Fig.93. Fabián Marcaccio. *Blíster*, utilización del envoltorio como elemento sobre lo impreso digitalmente, como molde o simplemente como un elemento más en la composición de la obra.
Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/janeilas-5-moves/ Consultado: 27/10/17

[144] Blíster (del inglés blister-pack, pl."blísteres")es un tipo de envase, generalmente de plástico transparente, con una cavidad en forma de ampolla donde se aloja el producto, de tal forma que permite al mismo tiempo presentarlo en el punto de venta y protegerlo de golpes durante las operaciones de manipulado y transporte logístico. Es frecuente que una de las caras de un blíster sea una lámina de cartoncillo o de otro material opaco para dar rigidez al conjunto o insertar determinados mensajes destinados al usuario: marca del producto, logotipo, instrucciones de manejo, precauciones de uso, etc. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Bl%C3%ADster Consultado: 07/11/2017

En relación a la utilización del molde en "*Multiple-Site Paintants*" (2001/2002) Marcaccio dice:

> "*[…] Trabajo con una especie de macro-micro imagen que tarda mucho tiempo en ser decodificada. Y para volver a lo que decíamos al comienzo con relación a mis herramientas, desde el punto de vista material de la obra, uso muchos materiales sintéticos derivados de la escultura, de las técnicas de casting, por ejemplo, siliconas. Me parece que la intervención de estos materiales crea en la obra una especie de combustión irresoluble, un efecto que me interesa mucho. Contrariamente, cuando uno ve una pintura al óleo o incluso una fotografía, aparece más bien la idea de totalidad. En este sentido, la fotografía es increíble: el espacio fotográfico es para mí el más terrorífico, el que expulsa al sujeto de un modo más radical [...].*" "*[…] Me interesa el grafiti como pintura en el espacio social; no el tipo de imagen muy coherente del realismo social, sino el grafiti como efecto o ruido social. Muchos de mis trabajos intentan hacerse eco de ese efecto […].*"[145]

La obra mural de Marcaccio en un intento por dar corporeidad a la imagen se envuelve de todo aquello que como material sintético pueda ser incorporado en su pintura. Podemos decir que el medio pictórico que utiliza obliga al artista a adaptarse a las especificaciones técnicas de este material sintético que condiciona la misma práctica creativa.

[145] Fabián Marcaccio. ENTREVISTA con Inés Katzenstein. http://www.revistaotraparte.com Nº 2, otoño 2004 Consultado: 27/10/17

6.5.3.3 OTROS *"PAINTANT STORIES"*

A continuación procedemos a visualizar otros *"Paintant Stories"* de Marcaccio. Ejemplos en esta línea de trabajo que de forma consecutiva relacionamos según su fecha de producción**:**

"THE TINGLER" (1999)

El proyecto conjunto del arquitecto Greg Lynn y Fabián Marcaccio puede verse como una combinación de arquitectura y artes visuales. Han desarrollado una forma diferente de ocupar el espacio expositivo al fusionar diferentes áreas, como la iconografía y la topografía, en un entorno urbano.



Fig.94. Fabián Marcaccio y Greg Lynn. *"Tingler"* (1999)
Tintas pigmentadas, aceite, acrílico, silicona y polímero en vinilo y estructura metálica.
Museo de la Secesión, Viena, Austria Imagen: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/the-tingler/ Consultado: 09/11/2017

"PAINTANT STORIES" (2000)

Marcaccio sobre esta obra nos explica tanto el tema que, *-trata la evolución de la violencia en relación a la evolución pictórica-* así como su composición y estructura que se desarrolla y expande a lo largo de 80 metros desde el interior de la sala saliendo al exterior urbano, en un dialogo entre lo macro y lo micro de la imagen. *-En ella se usan nociones de soporte espacial curvilíneo que dinamiza, contrae o expande los tiempos de recorrido. Micro macro utilizados simultáneamente. Transiciones suaves y violentas. Nidos múltiples de desarrollo de temas. Materialidades cambiantes en desarrollo-.*

La visualización y su recorrido - *es posible desde el tren que pasa frente al museo por sus cuatro metros de alto, hasta centímetros de distancia en su interior, por sus diminutos detalles-.*[146]



Fig.95. Fabián Marcaccio. "*Paintant stories*" (2000). Tinta pigmentada sobre lienzo, silicona, resinas poli-ópticas, aceite, madera y metal. Dimensiones: 4m x 100m Sitio original: Kölnischer Kunstverein, Köln Colección de: Daros Latin-America, Zurich, Suiza Imagen: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/paintant-stories/ Consultado: 09/11/2017

"*CONFINE PAINTANT (DESTROYED)*" (2003)

La obra "*Confine Paintant (destroyed)*" (Fig.96.) se instaló en 2003 en la costa de Gante, Bélgica. *-Confine… sigue la línea paralela del horizonte y se convierte en un paisaje mediático "territorializado" en un paisaje.* Se desarrolla en su propio referente. El mural tiene 300 metros de largo y consiste en paneles ondulados de dos lados de 1 metro de altura situados en la playa y hacia el mar. *-La línea está dividida en 9 partes, lo que permite al espectador zigzaguear a través de la pieza mientras obtiene destellos de la línea del horizonte. Más que un objeto para ser visto, el espectador lo experimenta en una serie de capítulos visuales episódicos-.*

[146] Fabián Marcaccio. Paintant Corporaction , "*Paintant stories*" (2000). Información recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/paintant-stories/ Consultado: 09/11/2017

El flujo de estas imágenes de una a la otra es una capa de película materializada y la estructura curva de la pieza imposibilita una visión total, activando tanto la visión periférica como la central.



Fig.96. Fabián Marcaccio. *"Confine paintant (destroyed)"* (2003). Tinta pigmentada sobre lienzo, silicona, resinas poli-ópticas, aceite, madera y metal. Dimensiones: 2 x 90 m. Sitio original: Trienal de Arte junto al mar, Seascape in Confrontation, Beaufort, Bélgica
Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/confine-paintant/ Consultado: 09/11/2017

"MIAMI PAINTANT" (2004)

Una obra que deja entrever el reverso de la composición, la obra cobra sentido en lo "cinemático", a modo de carrete fotográfico, una película que se abate para dejar ver los entresijos del trabajo y la porosidad de una obra "pintante".

Sobre *"Miami Paintant"* (2004) (Fig.97.) Marcaccio dice:

> *"[...] Este pintante propone una habitación pictórica, curvilínea e irregular dentro de un espacio arquitectónico convencional ortogonal. La superficie pictórica forma, al cerrase casi en sí misma, su mismo espacio propio.*
> *Al comienzo o entrada en el espacio, la obra se ofrece como una gran "fade de blanco basio" e inmaterial y obedece casi a la pared blanca. Una medida que se desplaza a través del espacio, esta es la opción para la configuración automática de su soporte. Al mismo tiempo comienza a mostrar una mezcla de gestos pictóricos y foto-gesto corporal como un "terreno" de figuras que se unen con las otras. Una cartografía humana de ruido de vida que nunca, aunque se desarrolla más, aprenderemos que nunca se haya completado algo definido. La obra luego se enrosca en si misma al mismo tiempo que se materializa como una horrorosamente rugosa. Como si los cuerpos se transformaron en petróleo. La obra se corta en*

un borde estriado más fílmico o escultórico, abrazando al espectador en este "fade to Black" híper material. El espectador no ve el fin desde el principio y viceversa. La pieza es un gran claroscuro. Como un pasaje de vida de 15 m de largo por 3 de alto [...]."[147]



Fig.97. Fabián Marcaccio. "*Miami Paintant*" (2004). Tintas pigmentadas, aceite, acrílico, silicona y polímero en vinilo y estructura de madera. 30 X 4 m. Museo de Arte de Miami. Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/miami-paintant/ Consultado: 09/11/2017

"*RE-SKETCHING DEMOCRACY*" (2004)

Sobre este "pintante, "*Re-sketching Democracy*" (2004). (Fig.98.) Marcaccio dice:

"*[…] yo estoy experimentando un nuevo tipo de mural no permanente que puede incluso atravesar un espacio real, como ocurre aquí con la reja de esta ex cárcel, o como ocurría en obras anteriores, que desde el interior del museo se salían de sus límites […]."*[148]

Y a continuación nos habla de lo novedoso de este "pintante" y dice:

"[...] Este "pintante" mediano de unos 30 metros de largo fue instalado dos veces, con espacios y funciones diferentes. La primera vez funcionó como un embudo espacio temporal. Se introdujo la obra en un espacio amplio y una medida que se

---

[147] Fabián Marcaccio. "*Miami Paintant" (2004)* Información recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/miami-paintant/ Consultado: 09/11/2017
[148] Fabián Marcaccio. Entrevista publicada el 30 de Abril de 2005 en Córdoba. ABC núm.691, por Jiménez. Consultado: 09/11/2017

avanzó, la superficie soporte obstruía el paso reduciendo la circulación dramáticamente. La salida era claustrofóbica de una superficie "hiper textural amenazante". El segundo espacio se desplegó ondulante como un movimiento peripatético desde el interior de una antigua cárcel transformada en un museo. Saliendo y traspasando los barrotes de la cerca de entrada, como un reprimido deseo de liberación de la Antigua cárcel hecho pintura. El tema desarrolló la idea de "re-esquechear" posibles cambios para confrontar la "media cracia" contemporánea. Desde un simple dibujo que uno hace en tiempos perdidos, pasando por una zona de convulsión de la producción de objetos de consumo, a una de tema biogenético: la alteración de material orgánico ("los ready-mades genéticos"). Hasta llegar a una zona de saturación. Como si la imagen y los materiales se devoraran mutuamente. El cáncer como modelo social de la "tecnocra $ ia" [...]."[149]



Fig.98. Fabián Marcaccio. "*Re-sketching Democracy*" (2004). Exposición: *from Altered Paintings to Paintants*, 2005 en él: DA2 (DOMUS ARTIUM 2002) Fundación Ciudad de Cultura y Saberes de Salamanca. Imagen recuperada: http://domusartium2002.com/es/EXPOSICION/fromalteredpaintingstopaintant Consultado: 02/09/2018

[149] Fabián Marcaccio. "*Re-Sketching Democracy"(2004)*.Texto recuperado: http://domusartium2002.com/es/EXPOSICION/fromalteredpaintingstopaintant Consultado: 02/09/2018

"EZEIZA-PAINTANT" (2005)

Sobre esta pieza instalada en el Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA) la curadora de Arte Latinoamericano Inés Katzenstein dice:

> *"[…]Es un tejido pictórico, objetual y post fotográfico altamente complejo que incluye una variedad de inscripciones manuales y de texturas inesperadas, con una base sólida en la pintura y el uso de imágenes digitales, siliconas, aceites, polímeros, acrílicos, tintas pigmentadas en vinilo. Tejido, montado sobre una gran estructura de metal y madera […]."*[150]



Fig.99. Fabián Marcaccio. *"Ezeiza-Paintant"* (2005). Impresión digital sobre lienzo, silicona, resinas poli-ópticas, aceite, montado sobre una gran estructura de metal y madera. 4 x 30m. MALBA Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Argentina. Colección de: Marcelo Argüelles Imagen: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/ Consultado: 09/11/2017

A la vez el propio Marcaccio apunta y dice:

> *[...] "Este es un buen ejemplo de pintura de historia o de reportaje investigativo. Su tema es la masacre de Ezeiza al principio de los años 70 en Argentina. La estructura espacio temporal toma como motivo la relación de la cabeza al suelo de la mirada de las víctimas de la masacre con la mirada del espectador. La obra presenta una compresión de escenas en forma de friso caído. El espectador, como las víctimas, entra con su mirada alta y segura en celebración. Terminando cuerpo a tierra, con sus miradas agazapadas tratando de esquivar las balas. La obra co-*

[150] Inés Katzenstein. *"Ezeiza-Paintant" (2005).* Texto recuperado: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/ Consultado: 09/11/2017

mienza más representativa y a medida que avanza se transforma en una especie de abstracción forzada. Una sopa semiológica de pasto, signos y propagandas de la época sacudidas como en una batidora. Su materialidad es cambiante, dispersa. A veces opacas y otras transparentes, pero de una transparencia sucia. Como si dudara de su lugar sobre lo mediático, tratando de acomodarse en la imagen impresa, disfuncionalmente [...]."[151]

"TOPOGRAPHICAL PAINTANT" (2006)

Es un mural nada convencional, no solo por su estructura que abandona la verticalidad y se presenta a ras de suelo, sino también por su contenido, donde el relato transcurre alrededor de él. Una pieza para ser vista en sus 360º como una pieza escultórica.



Fig.100. Fabián Marcaccio. *"Topographical Paintant"* (2006). Impresión digital sobre vinilo de tráfico pesado, colores alquídicos y al óleo, polímeros, silicio y diversos materiales. Dimensiones: Aprox. 93 Metros cuadrados. Bienal II Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla, España.
Imagen: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/tpography-paintant/ Consultado: 09/11/2017

Mural del cual Fabián Marcaccio dice:

"[...] Este dibujo se puede ver como un paisaje y un mapa al mismo tiempo. Se presenta al espectador como una topografía para caminar y recorrer. La visión del espectador se dirige hacia abajo, hacia la cacofonía de imágenes cartográficas

[151] Fabián Marcaccio. *"Ezeiza-Paintant" (2005)*. Texto recuperado: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/ Consultado: 09/11/2017

> *y eventos pictóricos. Al mismo tiempo, siente bajo sus pies, un suelo cambiante que no coincide con las imágenes: a veces duro, blando, resbaladizo, movido, etc. Esta combinación de recorrido, diagrama y sensación física, hace un paisaje activo. Como el mapa del mismo tamaño del territorio de Borges. La materialidad es sintética, gomosa, corporal. Pero de la corporalidad de las prótesis de silicona. No es natural. La obra se desarrolla como el tema de las relaciones de proximidad, vecindad, dominio, enclave y el efecto de la territorialidad en los tiempos de expiación global [...].* "[152]

"*THE FALL*" (2006)

Es un mural que no sólo se extiende a lo largo de un túnel, este se adapta a la estructura del interior distorsionando el contenido que es observado de arriba abajo como la lectura de un escáner.

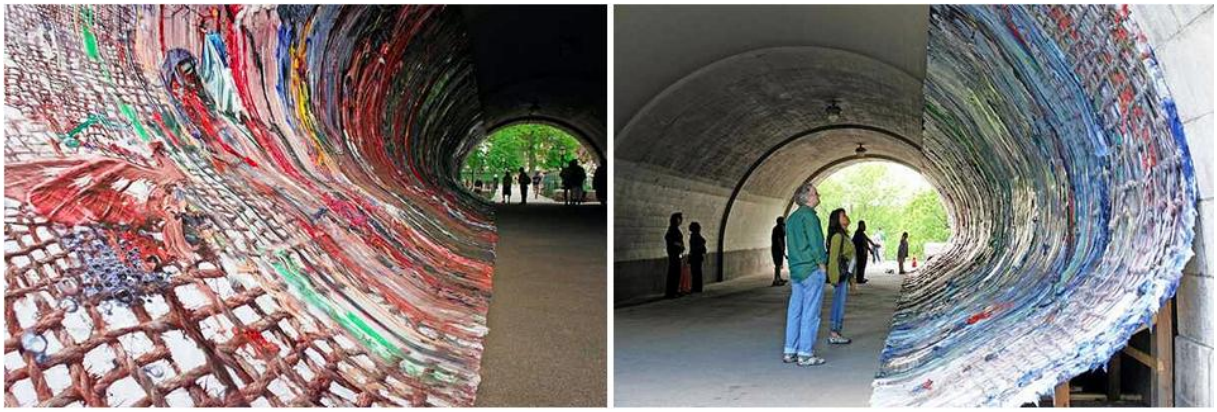


Fig.101. Fabián Marcaccio. "*The fall*" (2006)**.** Impresión digital sobre vinilo, silicona, plexiglás, sobre estructura de madera**.** 5 X 27,5m. Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/the-fall-paintant/ Consultado: 09/11/2017

Sobre el proyecto de este "pintante" "*The fall*" (2006) Marcaccio dice:

> *"[…] Este "pintante" parabólico fue instalado dentro de un túnel en el contexto de un parque público. Funcionaba como una sorpresiva actividad pictórica en un pasaje peatonal, donde los transeúntes pasean diariamente. El movimiento hori zontal de la circulación era contrariado por la dirección vertical de tipo cascada*

[152] Fabián Marcaccio. "*Topographical Paintant" (2006)*. Texto recuperado: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/tpography-paintant/ Consultado: 09/11/2017

de la obra. El material fluía en la superficie cóncava y contrastaba con la información visual que se desplegaba en muchas direcciones. La obra invitaba a alentar la marcha y a decodificar lo que se veía detrás de la cascada semitransparente de la silicona pigmentada. Este "pintante" cuestionaba el paisaje natural y el mediático. Sitio actual y virtual. Material natural y artificial. La caída de gravedad y la caída cultural […]."[153]

"CONJECTO-MEXICO" (2010)

La obra "*Conjecto-Mexico*" (2010) (Fig.102.) y (Fig.103.) fue un proyecto de impresión digital sobre tela de vinilo. Este "*Paintant*" combina imágenes fotográficas impresas con pintura digital, y entremezcladas con siliconas, creando una marcada naturaleza escultórica dentro de un renovado concepto muralístico lleno de signos y significados que nos recuerda nuevamente el espacio digitalizado. Un nuevo concepto de representación mural, un territorio pictórico plástico a partir de conceptos como la repetición, el eco, la vibración, la amplificación, la temporalidad y el movimiento.

[153] Fabián Marcaccio. "*The fall" (2006)***.** Texto recuperado: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/the-fall-paintant/ Consultado: 09/11/2017



Fig.102. Fabián Marcaccio. "*Conjecto-Mexico" (2010)*. Montaje, detalle de tela impresa digitalmente sobre tela de vinilo y siliconas coloreadas. Imagen: http://www.saps-latallera.org/saps/con-jecto-mexico-fabian-marcaccio/?lang=en Consultado: 08/07/18

Sobre el proyecto "*Conjecto-Mexico*" (2010). En la nota de prensa que se publico en la Sala de Arte Público Siqueiros, La Trallera[154] (SAPSLT) se dice:

> *"[…] Para la Sala de Arte Público Siqueiros, Marcaccio utiliza el espacio originalmente asignado para Maternidad y Mural para una escuela en el Estado de México, 1971 - 1973, -murales producidos por David A. Siqueiros que están siendo restaurados actualmente- y proyecta una pintura que divide los espacios cúbicos en triángulos dinámicos por medio de un soporte diagonal con imágenes y material. "Conjecto-Mexico" se propone como una dicotomía visual que se hace eco del trabajo de Siqueiros en un sentido espacial, formal e ideológico, que refuerza diversas formas de territorialidad que tienen que ver con el cuerpo alterado, material orgánico y una abstracción siniestra de diversos signos del poder de los me-*

[154] Proyecto Siqueiros: Sala de Arte Público Siqueiros – La Tallera, pertenece a la red de museos de la Secretaría de Cultura y el INBA. Recuperado: http://www.saps-latallera.org/saps/ Consultado: 16/02/19

dios[…].""[…] Fabián Marcaccio propone su mural como "una pintura de acción para el participante" que alienta a "pensar en un espacio-tiempo pictórico" y promueve una combinación de enfoques espaciales y experiencias que denotan la complejidad del objeto pictórico [...]"[155]



Fig.103. Fabián Marcaccio. "*Conjecto-Mexico*" (2010). Impresión digital sobre vinilo, óleo, silicona pigmentada y polímeros. 5 X 20m. Imagen: http://www.saps-latallera.org/saps/con-jecto-mexico-fabian-marcaccio/?lang=en Consultado: 08/07/18

En relación al mismo Proyecto "*Conjecto-Mexico*" (2010) Marcaccio dice:

"[…] Esta obra diagonal fue comisionada para la sala de Arte público Siqueiros. Dialoga de forma crítica con el legado del muralismo y en particular con el mural: retrato de la burguesía de Siqueiros […]."[…] Independiente de las paredes, el pintante traza una línea diagonal, dividiendo la sala en dos triángulos dinámicos. Con sus 4 metros de alto, la obra separa como la pared fronteriza entre México y USA […]."[…] El material se da desde una casi transparencia que permite ver a los espectadores mirando del otro lado, en gradaciones cambiantes hasta islas de material exageradamente textural […]."[…] Un gran número de micro composiciones se observan con una inspección más cercana. Estas van apareciendo sin cortes, absorbidas entre sí en la macro composición […]."[156]

---

[155] Fabián Marcaccio. Proyecto "*Conjecto-Mexico,*" (2010). Texto recuperado: *http://www.saps-latallera.org/saps/con-jecto-mexico-fabian marcaccio/?lang=en* Consultado: 08/07/18

[156] Ibíd.

6.5.3.4 CONCLUSIONES SOBRE LA OBRA *"PAINTANT STORIES"*

Resumiendo el trabajo de Marcaccio en esta serie de obras en forma de murales "*Paintant*" (pintante) podemos afirmar que es un trabajo pictórico que se expande en diferentes líneas; en el proceso, en la técnica o la utilización de las tecnologías informáticas digitales. Son obras que se desarrollan y se retroalimentan en un proceso, al cual, Marcaccio ha venido a denominar con el término "paintants" para referirse a una práctica extensiva y cohesiva en la que combina material fotográfico, pintura digital, una marcada naturaleza escultural y un lenguaje denso de gestos en un intento de renovar la idea del muralismo en la era digital y ampliar el discurso actual sobre la pintura. Utilizando conceptos del cine o la música como; la monumentalidad y el movimiento, la repetición, el eco, la vibración, la amplificación o lo temporal en sus relatos e historias.

Marcaccio crea una variedad de signos conectados que se concretan en un relato integral y difícil, creando dialécticas y asociaciones abiertas a nuevas interpretaciones. Sus "*Paintants*" tienen un efecto neo-barroco expandido en el que el objeto pictórico se compone a partir de lo macro y lo micro de la imagen, creando una nueva realidad perceptivamente y creando así un nuevo discurso de relaciones y realidades contemporáneas.

6.5.4 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1: (Tridimensional Environmental Paintant # 1). Nuevas actividades pictóricas pintadas en 3D

La obra "3DEP3" (2016) "Family-Group-Cluster-Swarm" (Grupo familiar-grupo-enjambre) fue expuesta por primera vez en Spring / Break Art Show: la feria de arte de la ciudad de Nueva York del 1 al 7 de marzo de 2016"... posteriormente se trasladó a Barcelona para una exposición en la Galería Joan Prats el 31 de marzo del mismo año. En esta obra Marcaccio investiga específicamente el significado de la familia como el grupo y el grupo como el enjambre en la sociedad, a través de la pintura. Obra con la que concluye hasta el momento un proceso de trabajo y experimentación que el autor ha denominado como: *"Nuevas actividades pictóricas pintadas en 3D" y que* se desarrolla a partir de sus "plastemas" y pruebas con siliconas.



Fig.104. Fabián Marcaccio. "3DEP3" *(Family-Group-Cluster-Swarm)* (2016). Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona, hardware cuerdas de dimensiones variables. Galería Joan Prats, Barcelona Imagen recuperada: http://www.galeriajoanprats.com/es/new-paintant-family-group-cluster-swarm/ Consultado: 19/11/17

Marcaccio con su nueva pintura ambiental 3DEP3 ha ido un paso más allá. Su grupo de "plastemas" (objetos impresos en 3D) parecen contar una historia como un relato encadenado a través de múltiples temas realizados en plástico coloreado e impreso en 3D, donde el material se combina entre lo rígido y lo maleable sobre un cable de acero, de tal manera que la obra, dependiendo del espacio expositivo, a veces asciende a nueve metros de altura, o en este caso, atraviesa y recorre la sala. Una intrigante constelación de los llamados "plastemas" que continúan su alteración de los gestos del expresionismo matérico tecnológico.



Fig.105. Imagen: 1. Fabián Marcaccio 3DEP3, "Family, Group, Cluster, Swarm" (2016). Galería Joan Prats, Barcelona http://www.galeriajoanprats.com/es/new-paintant-family-group-cluster-swarm/ Consultado: 19/11/17
Fig.106. Imagen: 2. Fabián Marcaccio: 3DEP3, "Family, Group, Cluster, Swarm" (2016). Galería Thomas Schulte, Berlín. Recuperado: https://www.galeriethomasschulte.de/exhibition/3dep3/ Consultado: 19/11/17

Marcaccio con esta combinación de "plastemas" rígidos y blandos consigue tejer una obra, intercalando entre las diferentes formas abstractas, variados signos y símbolos: desde órganos humanos, armas automáticas y cuchillos hasta pinceles, enchufes, la estrella y la cruz, o el martillo y la hoz. Cada parte por separado tiene un eje como soporte donde configurarse, sobre cuerdas o tubos de plástico donde se materializa la forma y sobre la cual se imprime directamente.

Estos objetos aparecen como fragmentos de historias de guerra y terror o de religión y describen no tanto un evento histórico específico como un cierto estado de ánimo de la sociedad estadounidense, algo que ya vemos tanto en su

obra mural como sobre bastidor y que abarca desde celebridades y cultura pop hasta política y economía. La composición y la dimensión de la pieza varía dependiendo del espacio donde es expuesta, tanto puede configurarse a lo largo de la sala horizontalmente, como vemos en la Galería Joan Prats de Barcelona, como de forma ascendente, como también vemos en la sala de la Galería Thomas Schulte de Berlín.



Fig.107. Fabián Marcaccio. 3DEP1 (2016). (Tridimensional Environmental Paintant #1) "Para el Spring Break Art Show Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2016/02/ Consultado: 08/07/18

6.5.4.1 LA FUNCIÓN DEL "PLASTEMA" EN LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO

"PLASTEMAS"

En la obra de Marcaccio, los "plastemas" tienen una función más allá de ser una imagen reproducida en impresión en el propio plastema crea otras "formas" que hacen de enlace al interconectarse entre los diferentes "plastemas" ya sean rígidos o flexibles y que forman una red o "enjambre". Estas piezas impresas con material rígido se encargan de unir diferentes tipos de cuerda o tubos de silicona que son recubiertos en forma de terminal de enlace hembra/ macho. Estas piezas tienen una función determinante, son las encargadas de fusionar y conectar diferentes objetos y materiales de la composición.

También las cuerdas de cáñamo o los tubos de plástico y silicona sobre las que se imprime directamente esta forma determinada en 3D con la fusión y extrusión de filamento rígido ABS[157].



Fig.108. "Plastemas" Conectores con cuerdas, "plastemas" con tubos Consultado: 02/11/17

En la anterior imagen, (Fig.108.) podemos observar lo comentado. En ella se aprecian las diferentes utilidades de estos "plastemas", desde el más concreto y definido como forma/signo, pasando por la aplicación sobre la urdimbre en la obra sobre caballete como elemento conector entre dos tipos de cuerdas, e incluso llegado a ser los "plastemas" una forma que envuelve un tubo plástico de silicona.

Los "plastemas" son algo más que una forma plástica pictórica ya que se diversifican dentro de la composición de la obra abarcando diferentes funciones y llegando también a configurarse fuera como una obra unitaria.

A continuación podemos observar dos ejemplos de "plastemas como obra definida y concreta.

[157] ABS, Acrilonitrilo Butadieno Estireno es un plástico muy resistente al impacto (golpes) muy utilizado en automoción y otros usos tanto industriales como domésticos. Es un termoplástico amorfo. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Acrilonitrilo_butadieno_estireno Consultado:28/10/17

El plastema adquiere la función de obra pictórica de pequeño formato. Se trata de una pieza que se soporta sobre sí mismo. Un trabajo unitario que puede funcionar como obra única o formar parte de un "enjambre" de material pictórico plástico.



Fig.109. "*Vortex Plastema*" (2016). Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona. 40x60x50cm. Verso y reverso. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2016/06/art-basel-switzerland-galerie-thomas.html Consultado: 12/08/2018



Fig.110. Fabián Marcaccio. "*Take-off Paintant*" (2016). Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona, pintura acrílica, 68.6 X 45.7 X 45.7 cm. Imagen: https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-take-off-paintant Consultado: 12/08/2018

En la siguiente Imagen (Fig.109) se muestran los "Plastemas conectores" que describe distintas formas y su unión respecto de otros similares.



Fig.111. Imagen: "plastemas", terminales rígidos impresos en 3D sobre base de cuerda de manila de cáñamo. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 02/11/17

Para este proceso de trabajo de impresión sobre cuerdas y tubos, Marcaccio parte de una base de pocos milímetros para depositar sobre él la cuerda o el tubo el cual recubre hasta llegar a conformar la forma final de los "plastemas" que se realizan habitualmente por capas.

Para el proceso de impresión se parte de una imagen que se va modificando a través de un software que la descompone y divide en secciones horizontales, una vez la imagen está dividida y concretada es enviada a la impresora

3D para su posterior impresión sobre una base plana donde empieza el proceso de extrusión e impresión por capas. Las capas se irán superponiendo e intercalando con cuerdas o tubos que serán recubiertos conformando el interior de los "plastemas". Podemos encontrar "plastemas" impresos en formato horizontal o en vertical lo que dependerá no sólo del diseño sino también de la impresora, del tamaño y otras características específicas para la impresión de mayor o menor volumen.

6.5.4.2 PROCESOS DE TRABAJO EN LA OBRA "PLASTEMAS" 3DEP1 PARTE 1.

Este trabajo ha sido desarrollado a partir de sistemas y composiciones digitales y las imágenes que observamos nos dan una idea del proyecto *3DEP1*, (Fig.112.) un sistema de trabajo digital ya utilizado anteriormente en "*The Predator*" (2001).



Fig.112. Fabián Marcaccio. "*Tridimensional Environmental Painting# 1*" (2016)
Imagen recuperada: https://www.artsy.net/show/karin-bravin-karin-bravin-at-spring-slash-break-art-show-2016 Consultado: 08/07/18

Marcaccio enfatiza el proceso digital como parte de una manipulación personal del material, centrándose en el desarrollo de las técnicas en lugar de

enfocarse en los *ready-mades* que el material plástico conformado le pueda otorgar. En esta obra, las imágenes obtenidas de temas diversos, y como en todo su trabajo, encuentra continuidad entre la política, la ciencia, los modelos formales y las relaciones materiales/espaciales. Estos temas son tratados parcialmente, digitalizando la forma para posteriormente conformar un enjambre de múltiples signos y objetos enfatizándolos y conectándolos desde un trabajo transmedia[158] a "trans-formal".

CONCEPTO DE TRANSMEDIA, por ROBERT PRATTEN

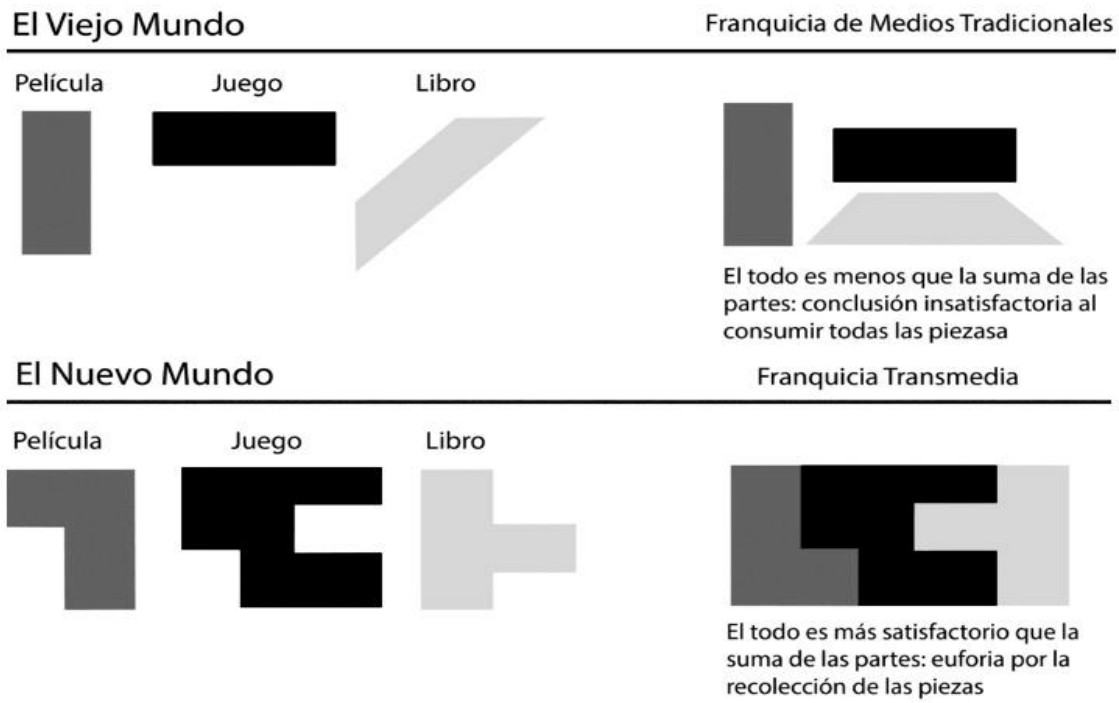


Fig.113. Concepto de Transmedia, por Robert Pratten.
Imagen recuperada: http://videoturundus.ee/transmedia.pdf consultado: 07/12/18

[158] La narrativa transmedia, narración transmedia o narrativa transmediática (en inglés Transmedia storytelling), es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.1 No debe confundirse con los productos franquiciados2 cross-media, secuelas o adaptaciones. La narración transmedia se puede considerar como aquella cuyos relatos aparecen interrelacionados pero a su misma vez mantienen total independencia narrativa pero con un total sentido completo. Puede entenderse como una historia explicada desde diferentes perspectivas según el medio de comunicación que se utilice como por ejemplo un libro, un cómic, un post, un spot, una serie de televisión o un videojuego.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_transmedia Consultado: 07/12/18

La idea de trabajo *transmedia*, procede de Robert Pratten; quien explica el tratamiento de los "plastemas" como aquellos que paralelamente a una constelación, son realizados por separado siendo su tamaño función del diseño y características de la impresora.

Los "plastemas" son tratados digitalmente partiendo de un dibujo en 2D, que es manipulado para poder interpretarlo tridimensionalmente. Una vez la forma es concretada pasará a la impresora digital 3D para, una vez definida la característica del plastema, rígido o flexible, utilizar el material de plástico fungible adecuado. La obra 3DEP1, (Nuevas actividades pictóricas pintadas en 3D) ha sido diseñada para que cada plastema pueda integrarse en una estructura de enjambre. Cada una de las piezas está hecha de plástico de color y silicona pigmentada, que combina con la silicona coloreada en frío a modo de cuerdas que entrelazadas conforma la obra en su totalidad. Todas estas formas, signos y símbolos están diseñados para ser sostenidos por cables de acero y de aluminio suspendidos en el espacio.

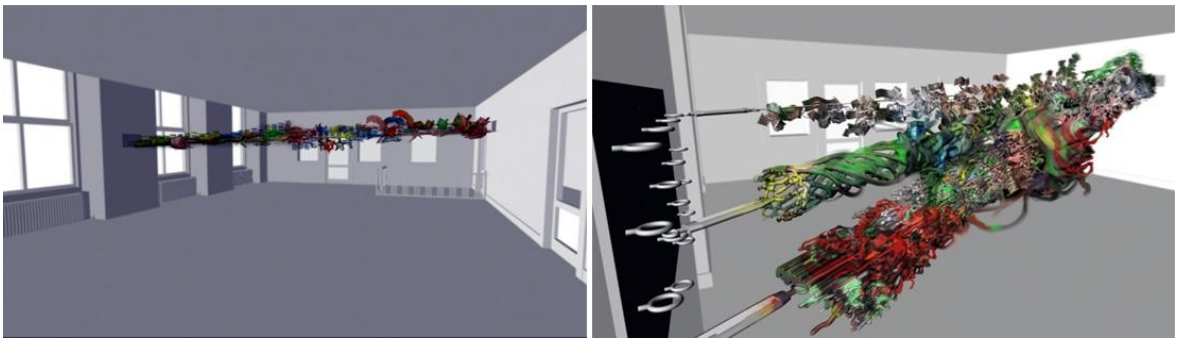


Fig.114. Fabián Marcaccio. *Tridimensional Environmental Painting # 2, #3*, 2016
Imagen recuperada: https://www.artsy.net/show/karin-bravin-karin-bravin-at-spring-slash-break-art-show-2016 Consultado: 08/07/18

6.5.4.3 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 2. PROCESOS DE TRABAJO

Pintar con siliconas[159] ha supuesto todo un reto para Marcaccio. Este proceso ha supuesto una evolución notable, pasando de la pistola manual de silicona a la máquina de extrusión.

Por un lado, la transición de técnicas y tecnologías en la práctica pictórica de Marcaccio ha estado marcada por la experimentación constante con nuevas herramientas como medios pictóricos. Por otro lado, el material de silicona como material pictórico se ha convertido en un medio determinante y una constante en su obra, que ha ido aplicando con diferentes herramientas extrusoras. Pasando de un proceso manual a otro mecánico provisto de un sistema neumático ingeniado por el propio Marcaccio para su obra 3DEP1. Un proceso de experimentación de 11 años en su práctica pictórica expandida.

En las siguientes imágenes (Fig.115.) y (Fig.116.) podemos observar este proceso evolutivo desarrollado por Marcaccio para la aplicación de la silicona coloreada. El empleo de silicona en la obra de Fabián Marcaccio ha supuesto un proceso de adaptación al medio pictórico donde la técnica de trabajo ha experimentado un salto sustancial en los sistemas de trabajo.

[159] Las siliconas son compuestos inertes, sintéticos con una gran variedad de formas y usos. Por lo general son resistentes al calor y similares a los elastómeros, que se utilizan en selladores, adhesivos, lubricantes, aplicaciones médicas (por ejemplo, los implantes mamarios), utensilios de cocina, y aislamiento térmico. Las siliconas son polímeros que incluyen silicio junto con carbono, hidrógeno, oxígeno, y en ocasiones otros elementos químicos. Algunas formas comunes incluyen el aceite de silicona, grasa de silicona, caucho de silicona y resina de silicona.
El químico Frederick Kipping fue pionero en el estudio de los compuestos orgánicos de silicio (organosilicios) y acuñó el término silicona.
SÍNTESIS: La sílice (dióxido de silicio), común en piedra arenisca y arena de la playa y en otras materias naturales, es el material inicial del cual se producen siliconas (la sílice es también ampliamente utilizado en la producción de vidrio). Las siliconas son sintetizadas a partir de clorosilanos, tetraetoxisilano, y compuestos relacionados. Información recuperada:
https://tecnologiadelosplasticos.blogspot.com/2011/12/siliconas.html Consultado: 29/04/2019

Como podemos observar en la (Fig.116.), Marcaccio ha ideado un útil de trabajo para la aplicación de siliconas, así como un método para el uso de una máquina semiautomática,[160] que con ella crea formas con estas siliconas (como material plástico blando en frío) al depositar continua y sinuosamente gruesos distintos gracias al control del paso de aire y de la velocidad y la dirección del movimiento del útil.

El procedimiento seguido por Marcaccio para la aplicación de la silicona empieza con el acondicionamiento del material. Este material de silicona líquida debe de ser coloreado previamente para ofrecer al artista el efecto deseado.



Fig.115. Imagen1: Ezeiza-Paintant, 2005. Aplicación de silicona, de la pistola manual a la máquina de extrusión. Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/ Consultado: 09/11/2017
Fig.116. Imagen2: paintants studio, (2016) Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?time_continue=18&v=PMJ_reBP3W Consultado: 08/07/18

[160] Nota: Cuando hacemos referencia a sistema de trabajo a través de una máquina semiautomática, observamos que esto es así ya que la maquina requiere de la mano del artista para poder hacer su función, tanto en la velocidad del depósito de material pictórico sobre la superficie del suelo, así como del recorrido que realiza por medio del arrastre.

Una vez las siliconas se han coloreado son colocadas en la paleta del artista, como podemos observar en la imagen (Fig117.), de tal forma que consigue suavizar la transición de un color a otro.



Fig.117. Paleta de trabajo, mezcla de color por Marcaccio.
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?time_continue=18&v=PMJ_reBP3W
Consultado: 08/07/18

Para depositar la silicona sobre el soporte elegido, Marcaccio ha diseñado una máquina de extrusión que a modo de contenedor metálico es utilizado como útil de trabajo. Nos enfrentamos a una técnica nueva nunca antes utilizada en un proceso pictórico de esta complejidad técnica. El artilugio creado por Marcaccio proyecta la silicona a través de los orificios empujando el material pictórico por medio de un pistón neumático, regulando la presión de aire por medio de una llave de paso que acelera o reduce la aportación de material pictórico.

Esta herramienta es un depósito a la que por uno de sus lados se introduce el material de silicona. Una vez lleno el depósito se cierra esta abertura por medio de una tapa metálica que empuja la silicona en forma de hilos continuos sobre la superficie del pavimento.

Este artilugio de extrusión también lleva acoplada unas ruedas, así como un mango de sujeción para desplazarse y poder guiar el depósito de silicona sobre el suelo. La siguiente imagen (Fig.119.) muestra la disposición de la silicona en forma de hilos de distintos colores que más tarde formará parte de la obra "3DEP3"(2016), como observamos en la siguiente imagen (Fig.118.)



Fig.118. Fabián Marcaccio. "3DEP3"(2016). Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona, hasdware. Dimensiones de cuerda variables. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com/ Consultado: 08/07/18

En la misma imagen (Fig.119.), podemos visualizar la máquina de extrusión de silicona con pistón de empuje neumático. En la secuencia, se observa como la máquina de extrusión deposita la silicona coloreada sobre una lámina de plástico a ras de suelo.

Una vez la silicona coloreada ha salido de la máquina de extrusión se deja secar para que adquiera la solidez y flexibilidad necesarias. Posteriormente las formas creadas a modo de cuerdas de silicona son suspendidas sobre el cable de acero entrelazandose con los diferentes "plastemas" de la composición en forma de enjambre, tal como podemos ver en las imagenes (Fig.118.) y (Fig.120.)

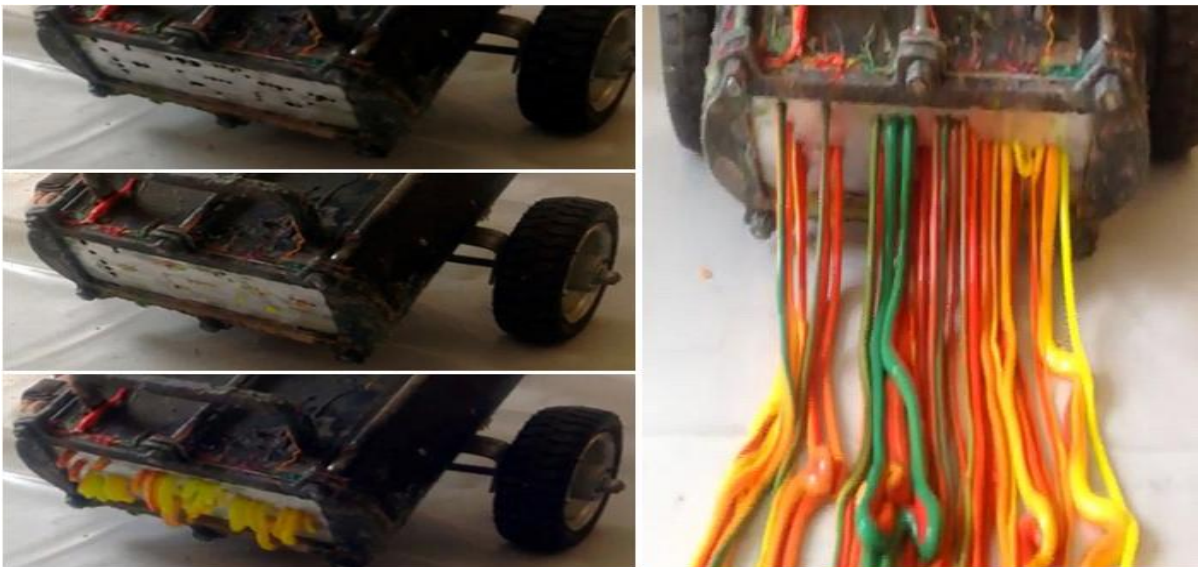


Fig.119. Máquina de extrusión ideada por Fabián Marcaccio. Image recuperada: https://www.youtube.com/watch?time_continue=18&v=PMJ_reBP3Wg Consultado: 08/07/18



Fig.120. Fabián Marcaccio. "3DEP3"(2016). Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona, hasdware. Dimensiones de cuerda variables. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com/ Consultado: 08/07/18

6.5.4.4 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 3. PROCESOS DE TRABAJO

En las últimas décadas se ha dado un salto sustancial en el campo sustancial en el campo de la impresión digital y la impresión 3D. En la actualidad la impresión 3D se ha convertido en una realidad cotidiana llegando al espacio domestico. Pero para poder ver la magnitud del trabajo experimental de Marcaccio dentro de la impresión 3D con materiales plásticos, previamente debemos comprender cómo funciona la impresión digital sobre plano. Los sistemas de impresión tradicionales pueden reproducir colores planos o colores CMYK, técnica que nos ofrece la posibilidad de imprimir un amplio abanico de colores por la yuxtaposición entre los colores primarios y la particularidad de ser colores transparentes. En cambio hoy por hoy la impresión 3D nos puede ofrecer la posibilidad de imprimir formas, objetos e imágenes diversas en colores concretos planos, colores translucidos o los filamentos de plásticos transparente. Aún no se ha creado la posibilidad de poder imprimir con impresoras de multicabezal que puedan resolver el problema de imprimir con filamentos de plástico en una versión CMYK. Marcaccio en este sentido ha adaptado el sistema de impresión 3D para poder imprimir con material fungible o con siliconas en frío que al combinarlas y mezclarlas amplían el espectro de la gama comercial de colores planos.

Debemos recordar que una de las grandes aportaciones de este pintor es que decide abandonar la tradicional simulación pictórica bidimensional basada en la perspectiva y la sombra para ofrecer al espectador una obra tangible. Por ello si el producto industrial no le ofrece todo lo necesario para cumplir tal propósito, este

autor no duda en iniciar un proceso empírico de ensayo-error para acercarse lo más posible.

Marcaccio investiga continuamente estos procesos de trabajo con impresoras 3D. Él consigue una diversidad de objetos "*plastemas*" (nuevas actividades pictóricas pintadas en 3D) que nosotros podemos concretar en temas de plástico de muy diversa coloración. Sus creaciones digitales son reproducidas en plástico coloreado a partir del filamento de plástico ABS (Acrilonitrilo Butadieno Estireno) fungible y suministrada en bobinas para poder imprimir a través de un cabezal que funde el material.

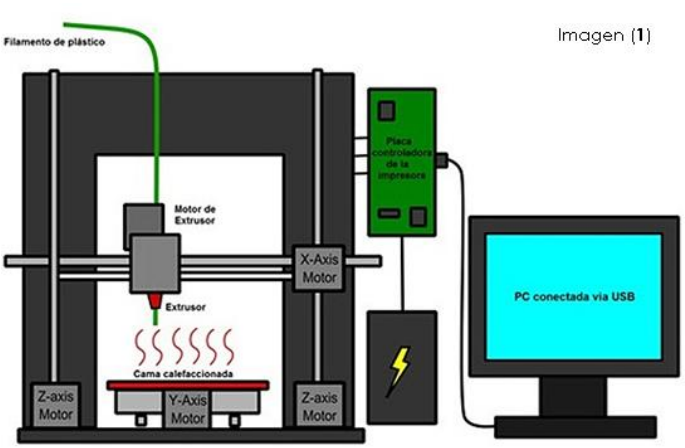




Fig.121. Imagen (1): La imagen muestra los componentes necesarios para el correcto funcionamiento de una impresora 3D. Imagen recuperada: http://www.ctys.com.ar/index.php?idPage=20&idArticulo=3187 Consultado: 03/11/17
Fig.122. Imagen (2) Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/3d-printing-with-silicone.html Consultado: 03/11/17

El proceso continúa alternando colores para conseguir por la aproximación de un color a otro que el ojo del observador pueda fusionar y crear los semitonos o degradados de color. Marcaccio retoma con este proceder el estudio del color y la luz que ya investigaron y experimentaron en la pintura tradicional los pintores impresionistas con la yuxtaposición de colores puros uno junto al otro para crear la ilusión cromática. Marcaccio introduce por medio del material y la técnica empleada una nueva realidad pictórica.

LABORATORIO PAINTANT (Paintant Lab)

El proceso seguido por Fabián Marcaccio para pintar en 3D se inicia a partir de una imagen en 2D que es manipulada y adaptada a un sistema de configuración 3D para posteriormente imprimir un objeto que él denomina "plastemas". Para la composición de la forma, es necesario un software específico. Este primer paso a modo de boceto objeto, se realiza a partir de archivos G-Code[161].

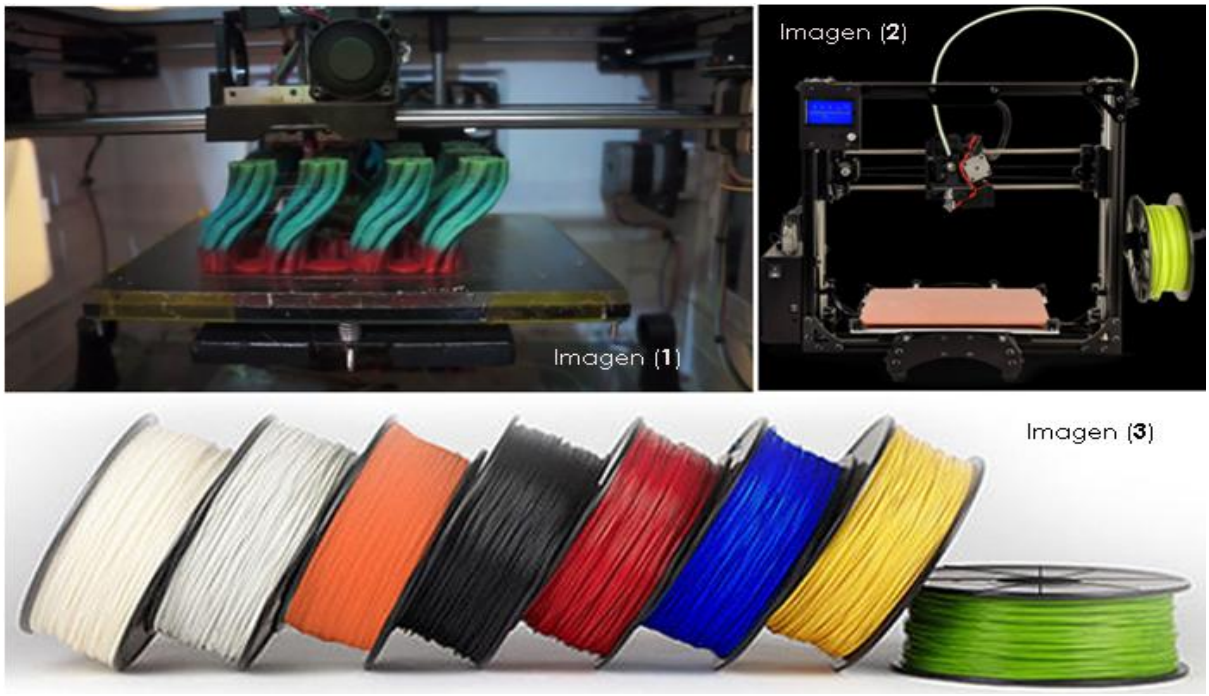


Fig.123. Imagen (1). Impresora3D en proceso de trabajo laboratorio Lab Fabián Marcaccio, Imagen recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=j_qS9BIUgI0 Imagen (2). Impresora lulzbot 3d Imagen recuperada: https://www.lulzbot.com/store/printers/lulzbot-taz-5 Imagen (3). Hilo Cheetah flexible Imagen recuperada: https://ninjatek.com/ Consultado: 08/07/2018

Las impresoras 3D funcionan a través de estos archivos G-Code (códigos de expresión) que son trabajos preparatorios, pruebas de Impresión 3D que Marcaccio realiza con material plástico, utiliza hilos Armadillo rígido o Cheetah flexible de Ninja-Tek, que por las características del mismo material plástico fungible, debe ser impre-

[161] G-code En términos generales, es un lenguaje mediante el cual las personas pueden decir a máquinas herramienta controladas por computadora qué hacer y cómo hacerlo. Esos "qué" y "cómo" están definidos mayormente por instrucciones sobre a dónde moverse, cuán rápido moverse y qué trayectoria seguir. Las máquinas típicas que son controladas con G-code son fresadoras, cortadoras, tornos e impresoras 3D. Recuperado: https://es.wikipedia.org/wiki/G-code Consultado: 03/11/17

so sobre una plataforma calefactora que permita que el depósito del mismo material plástico, se mantenga a una temperatura adecuada. Para proceder a la reproducción del objeto pictórico, el trabajo se realiza por capas superpuestas, de modo que el material plástico depositado tenga la adherencia adecuada y no produzca un contraste de temperaturas inadecuada y como consecuencia una pérdida de uniformidad del objeto 3D.

El resultado del objeto pictórico 3D lo dan las mismas características del material plástico. Teniendo en cuenta las características de los diferentes materiales plásticos fungibles, si se imprime con hilo rígido la plataforma donde se imprime es de base calefactable y si el material fungible es flexible no se precisa una base con calor, utilizando una superficie de cristal. Esta superficie sirve para realizar marcas y líneas de control de impresión que el cabezal de la impresora seguirá por las coordenadas creadas a través del software *Slic3r*.

El software *Slic3r*[162] es una herramienta que convierte objetos 3D digitales en instrucciones comprensibles por las impresoras 3D. Para ello corta los modelos en capas horizontales y genera códigos *G-code* que indican a la impresora dónde mover el extrusor y la cantidad de material que debe depositar. El depósito de material fungible viene dado por la boquilla de la impresora 3D, el diámetro de abertura y la velocidad de impresión.

Estas expresiones en 3D sobre una superficie no porosa del cristal, son pruebas que permite el control del trabajo por capas y así poder tener un control de la forma impresa.

Marcaccio trabaja este material plástico fungible con impresoras de diferentes características, como ya hemos comentado anteriormente sobre superficie de cristal en frío o con impresoras de plataforma calefactoras.

---

[162] Slic3r, Generadores de GCode. Slic3r es un motor de corte 3D de software libre para impresoras 3D. Genera código G a partir de archivos CAD 3D (STL u OBJ). Una vez finalizado, se envía a la impresora 3D un archivo de código G apropiado para la producción de la pieza o el objeto modelado en 3D para la fabricación de un objeto físico. Información recuperada: https://en.wikipedia.org/wiki/Slic3r consultado: 08/07/18
Slic3r se basa en una comunidad de personas que trabajan en colaboración en GitHub, discutiendo nuevas funciones y probándolas. Está siendo utilizado por decenas de miles de personas en todo el mundo, y hay más de 790 tenedores de él. Es un proyecto sin fines de lucro.
Página: http://enthings.com/software-3d/software-para-impresoras-3d/ Consultado:03/11/17

En la siguiente imagen (Fig.124.) y a modo de prueba, podemos observar el proceso de impresión que se realiza con un depósito de material plástico superficial, de poco volumen y con la utilización de material plástico *Cheetah* flexible de *Ninjatek*, de poliuretano termoplástico (TPU).

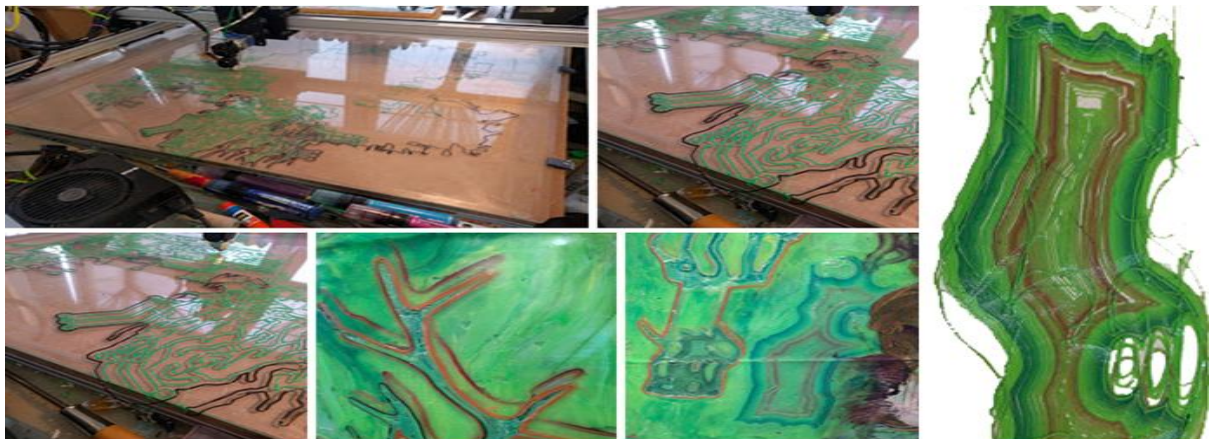


Fig.124. Detalle de impresiones incrustadas en pintura con material plástico fungible de *Cheetah* flexible de *Ninjatek* sobre superficie de cristal.
Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2017/04/g-code-expressions.html Consultado: 08/07/2018

A nivel tecnológico Marcaccio trabaja con las siguientes herramientas de impresión digital y consumible:

CONSUMIBLES:

- Impresión 3d con hilo fungible "Cheetah flexible" de Ninjatek, de poliuretano termoplástico (TPU).
- Impresión 3d con hilo fungible "Armadillo rígido" de Ninjatek, de poliuretano termoplástico (TPU) especialmente formulado.

MAQUINARIA IMPRESIÓN:

- Impresora Lulzbot 3D, cabezal de herramienta Lulzbot
- Carretes de filamentos Ninjatek seleccionados.

Marcaccio ha creado un verdadero laboratorio de trabajo, como él denomina "Paintant Lab" es un verdadero laboratorio donde se experimenta con el material plástico como material pictórico, podemos imaginarlo como un crisol digital que acoge todas aquellas formas e imágenes que pueden pasar a ser moldeables e incluso podríamos hablar de una retorta donde experimentar con nuevos materiales plásticos.



Fig.125. Imagenes I, II, III: Robert Kanafo. Imagen recuperada: http://artistsatwork.net/fabian-marcaccio/nggallery/page/2#gallery/7781/341 Consultado: 02/11/17

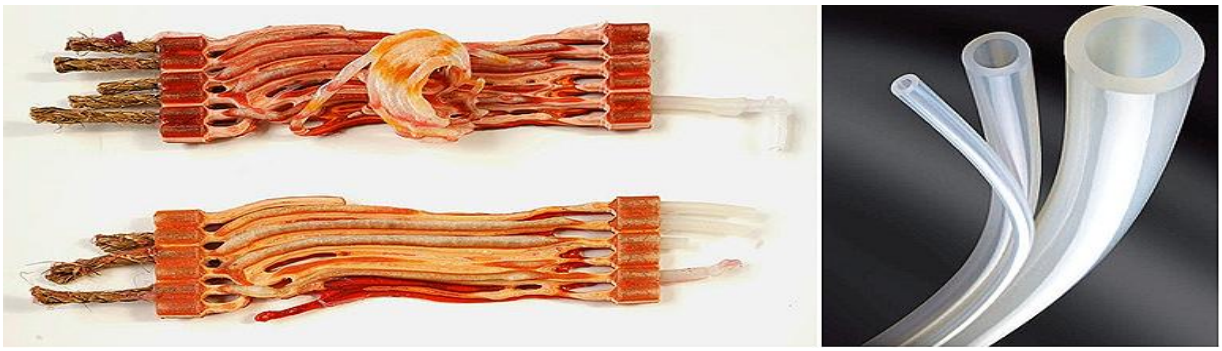


Fig.126. "Objetos "plastemas", Partes impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas con cuerdas.
Imagen: "plastemas", terminales rígidos impresos en 3D sobre base de tubos de plástico TPE.
Fig.127. Tubos: Elastómeros termoplásticos, también conocidos como TPE[163]
Imagen:http://www.directindustry.com/prod/watson-marlow-fluid-technology-group/product-2300-36337.html#product-item_453848 Consultado: 02/11/17

[163] TPE (thermoplastic elastomers), elastómeros termoplásticos, o "cauchos" termoplásticos, son una clase de polímeros o mezcla física de polímeros (generalmente un plástico y un caucho) que dan lugar a materiales con características termoplásticas y elastoméricas. Mientras que los elastómeros habituales, por ejemplo silicona, goma-caucho, espuma de poliuretano, etc., son termoestables, los elastómeros termoplásticos son, en cambio, relativamente fáciles de utilizar en la fabricación, por ejemplo, en moldeo por inyección. Los TPE's combinan las ventajas típicas de las gomas y de los materiales plásticos. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Elast%C3%B3mero_termopl%C3%A1stico Consultado: 02/11/17

O como dice Marcaccio:

> *"[…] El Paintant Lab es un registro de todas estas experimentaciones pictóricas, alteraciones, arreglos y compuestos. El efecto y el estado de ánimo del laboratorio se encuentran en su multiplicidad de conceptos, modos y técnicas pictóricas. No depende de ningún dibujo individual, impresión digital, animación u objeto de impresión 3D. Su fuerza está en las innumerables ramas de la evolución y la mutación a través del material, la técnica, el espacio y el tiempo […]."*[164]

El Laboratorio *Paintant Lab*[165] es un registro de todas estas experimentaciones pictóricas, alteraciones y arreglos de la imagen digital, así como de la utilización de diferentes materiales compuestos. El efecto y el estado de ánimo del laboratorio se encuentran en su multiplicidad de conceptos pictóricos, modos y técnicas. No depende de ningún dibujo individual, impresión digital, animación u objeto impreso en 3D. Su fuerza está en las innumerables ramas de la evolución y la mutación a través del material, la técnica, el espacio y el tiempo. Podemos hablar de un laboratorio en un constante proceso de producción, de un centro de investigación de la pintura y su campo expandido.

El material plástico y sus diferentes funciones plásticas pictóricas son investigados, manipulados y transformados en objeto pintura, las técnicas de impresión evolucionan a partir de una necesidad de la forma, del tamaño y de la composición del material, adaptando el sistema de impresión, la máquina que la tecnología 3D pone al alcance del artista.

---

[164] Fabián Marcaccio. Laboratorio de pintura 16/05/2014. Texto recuperada: https://paintantsstudio.blogspot.com/search/label/Process Consultado: 09/12/18

[165] Nota: Esta presentación del *Paintant Lab* fue parte de una exposición *Paintant Stories,* 2014 producida por Daros Latin América en Casa Daros en Río de Janeiro, Brasil.

Los "plastemas" parten del dibujo que a continuación podemos observar en las siguientes imágenes: (Fig.127.) y (Fig.128.)

DIBUJOS DE TINTA SOBRE PAPEL DE CALCAR

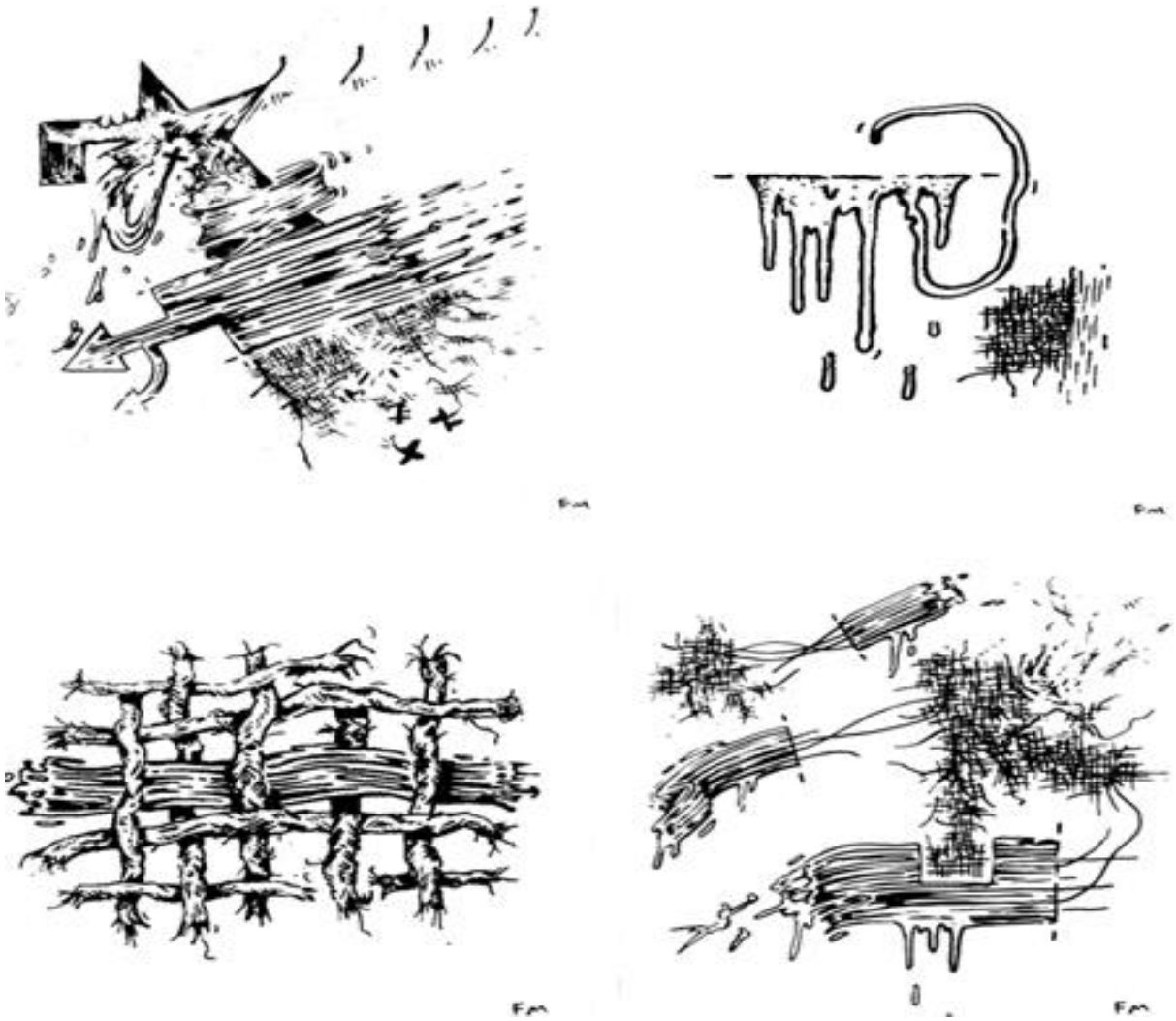


Fig.127. Fabián Marcaccio. DIBUJOS (2014). Tinta sobre papel de calco. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 02/11/17

"DIBUJOS"

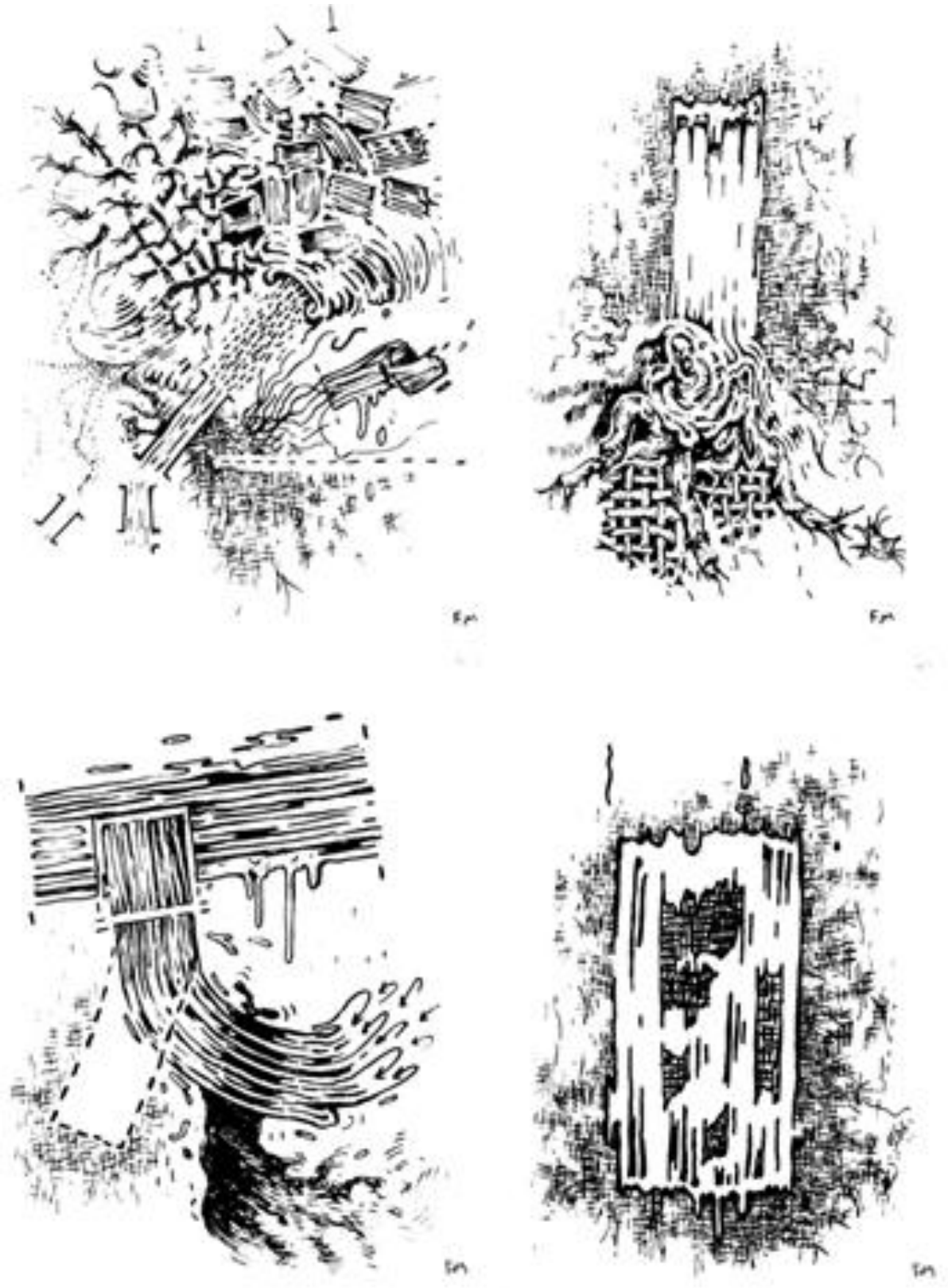


Fig.128. Fabián Marcaccio. DIBUJOS. Tinta sobre papel de calco. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 02/11/17

La siguiente imagen (Fig.129.), la digitalización de los dibujos da lugar a lo que Fabián Marcaccio llama:

"ACTANTES"



Fig.129. Fabián Marcaccio. "ACTANTES". Impresiones digitales. A partir de objetos y materiales rígidos, un boceto digital para posteriormente ser impreso en 3D con material plástico rígido, Filamento Armadillo de Ninjatek Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html
Consultado: 02/11/17

A continuación en la siguiente imagen (Fig.130.) observamos este Actante, un boceto digital que nos sitúa ante lo que más adelante será un "plastema", una impresión 3D sobre cuerdas de manila o de cáñamo. Proceso realizado con Filamento Cheetah Flexible



Fig.130. Fabián Marcaccio. "ACTANTES" Impresión digital. Forma y estructura en red (*Grid*). Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 02/11/17

"ACTANTES"

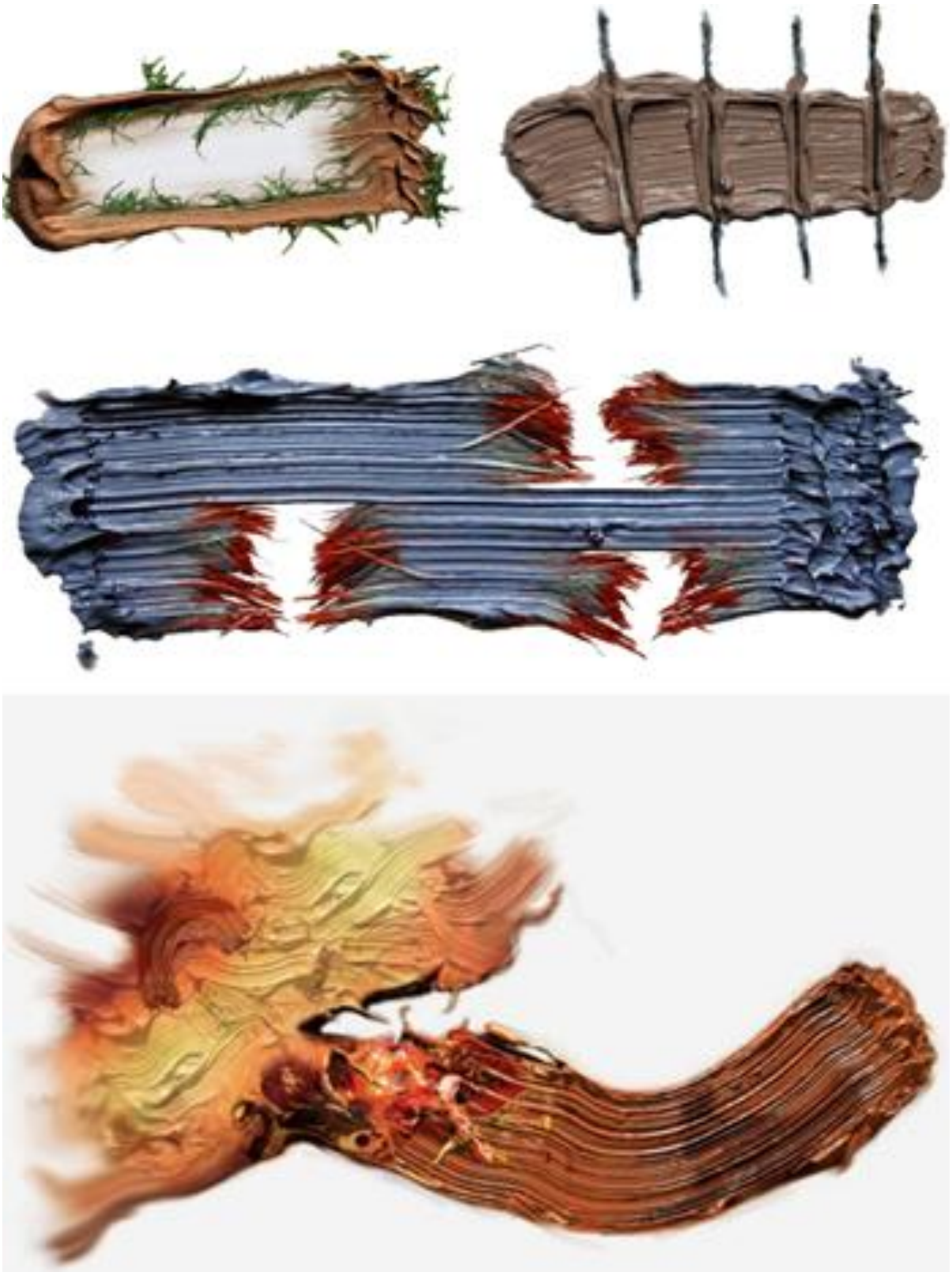


Fig.131. Fabián Marcaccio. "ACTANTES" Impresiones digitales. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 02/11/17

"OBJETOS" (2014) PIEZAS IMPRESAS EN 3D Y ESTUDIOS DE SILICONA PARA PINTURAS CON CUERDAS.

Filamento rígido Armadillo de Ninjatek y filamento Ninjaflex Cheetah flexible



Fig.132. Fabián Marcaccio. "OBJETOS" Piezas impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas de cuerda. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 02/11/17

"OBJETOS" PIEZAS IMPRESAS EN 3D Y ESTUDIOS DE SILICONA PARA PINTURAS CON CUERDAS.



Fig.133. Fabián Marcaccio. "OBJETOS". Piezas impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas de cuerda. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 02/11/17

6.5.4.5 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 4. PROCESOS DE IMPRESIÓN 3D CON FILAMENTO RÍGIDO ARMADILLO DE NINJATEK Y FILAMENTO NINJAFLEX CHEETAH FLEXIBLE

El proceso comienza con la elaboración de un diseño virtual del objeto que se desea crear. Este diseño virtual se realiza por medio de un software de Diseño Asistido por Ordenador (CAD) utilizando un programa de modelado 3D que sirve para la creación de un nuevo objeto, o también mediante el uso de un escáner 3D para copiar un objeto ya existente. Este escáner digital se encarga de realizar una copia digital en 3D de un objeto y a continuación lo transfiere a un programa de modelado 3D.

Para la impresión, el archivo digital creado por el software de modelado 3D es seccionado en cientos o en miles de capas horizontales. Una vez que el archivo se encuentra listo se carga en la impresora 3D, la cual crea los objetos capa por capa. A continuación la impresora lee cada "rebanada" o imagen 2D y procede a crear el objeto combinando cada capa de tal manera que no existan indicios visibles de las mismas hasta dar como resultado un objeto tridimensional.

La creación de un objeto impreso en 3D se consigue mediante procesos aditivos, es decir, el objeto es creado a partir del establecimiento sucesivo de capas de material hasta crear el objeto entero. Cada una de estas capas puede ser vista como una sección transversal horizontal en rodajas finas del objeto final.
Secuencia digital de la creación estructural del "Plastema"

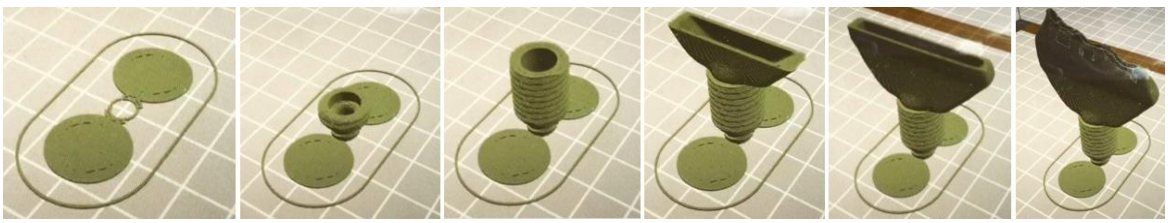


Fig.134. Fabián Marcaccio. Instagram publicado 10/12/18 Imagen recuperada: https://www.instagram.com/p/BrN8mTzlls_/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=ep7wuvgziklw Consultado: 10/12/18

El material utilizado para el proceso de construcción se realiza a partir de un filamento de plástico fungible. Dependiendo de la necesidad final del objeto, se utiliza diferentes hilos fungibles de diferentes composiciones plásticas, rígidas o flexibles con filamentos de diferentes tipos y composiciones plásticas, PLA, ABS, TPUV o Nylon, materiales termoplásticos que funden construyendo con capas muy finas sobrepuestas para crear el objeto.

Estos procesos de impresión en 3D requieren de un conocimiento técnico a nivel de software como de los componentes de impresión, nos referimos al acondicionamiento de la velocidad de impresión, de las características del material fungible, así como de los elementos que determinan la fluidez de pósito del material plástico. Una variable que determina la velocidad de impresión es el diámetro de la boquilla del cabezal impresor, que permite un mayor o menor aporte de material. Todos estos parámetros influyen en la apariencia del objeto final.

El filamento de material plástico tiene una composición química adaptada para su especificación de trabajo, su composición genérica es la siguiente:

- Colorantes: 1% en formulaciones de pigmento
- Carbon Black Midnight - Ethylene Bisstearamide Midnight, Sapphire Caliza
- Dióxido de silicio
- Dióxido de titanio



Fig.135. Fabián Marcaccio, 2017. Impresión 3D grande y flexible. Laboratorio Lab. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=55OI84f6j_o Publicado el 10 jul. 2017 Consultado: 28/10/17

El Filamento *Ninjaflex Cheetah Flexible* es un elastómero termoplástico especialmente formulado (TPE). Es un filamento flexible y rápido a la hora de imprimir, su composición da como resultado un filamento que se puede imprimir en todos los

tipos de impresoras 3D a velocidades ABS y PLA[166]. El filamento *Cheetah* posee una resistencia al impacto 84% mayor que el ABS[167]. La resistencia a la abrasión también es sólo superada por el producto Armadillo de *NinjaTek*, lo que convierte a *Cheetah* en la combinación perfecta de velocidad, dureza y resistencia.

La plataforma de impresión es una superficie metálica caliente, la temperatura óptima para el depósito de material termoplástico se establece entre 25-40C para ayudar a mantener las piezas adheridas a la plataforma. Se puede imprimir directamente sobre vidrio con un poco de laca para cabello o *gluestick* (pegamento en barra) aplicada a ella.

Características de *NinjaFlex Cheetah* incluye:

Propiedades consistentes de diámetro de hilo y baja fricción exterior que permite la alimentación suave a través de guías de filamento (extrusores *Bowden*). También una alta elasticidad y excelente resistencia a la abrasión así como una excelente adhesión a la plataforma caliente permitiendo una correcta unión entre las sucesivas capas impresas y una alta velocidad de impresión gracias a su reformulación.

[166] PLA, Este termoplástico, también se conoce como "ácido láctico" o "poliácido láctico" con nombre químico (ácido 2-hidroxipropanoico). La materia prima destacable del PLA es el maíz (material ecológico).
Información recuperada: https://impresoras3d.com/blogs/noticias/122774855-filamento-pla-consejos-caracteristicas-y-mucho-mas Consultado:28/10/17

[167] ABS, Acrilonitrilo Butadieno Estireno es un plástico muy resistente al impacto (golpes) muy utilizado en automoción y otros usos tanto industriales como domésticos. Es un termoplástico amorfo.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Acrilonitrilo_butadieno_estireno Consultado:28/10/17

CARACTERISTICAS de Ninjaflex Cheetah [168]

La siguiente imagen (Fig.136.) observamos los "plastemas" impresos a partir de filamento rígido armadillo de Ninjatek para impresión 3d.



Fig.136. Fabián Marcaccio. *"Plastemas" (2015).* Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona, pintura acrílica. Medidas variables. Objetos: piezas impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas de cuerda. Recuperado: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 08/07/2018

[168] CARACTERÍSTICAS de Ninjaflex Cheetah: Dureza, 95° grados Shore. Imprime a velocidades superiores a 60 mm/seg con configuración de ABS estándar.
Resistencia al impacto significativamente mayor que todos los materiales ampliamente utilizados: ¡84% más que el ABS!
Durabilidad y dureza líderes en la industria para garantizar la longevidad en piezas impresas.
Resistencia a la abrasión 40% mejor que ABS y 76% mejor que PLA
Capacidades de elongación del 580% mejoran la capacidad de resistir el desgaste.
El exterior patentado de baja fricción permite una alimentación suave
Resistencia química a muchos materiales, incluidos: nafta, ASTM Oils # 1-3, petróleo y freón.
Diámetro constante y propiedades del material que proporcionan impresiones confiables y de alta calidad.
GUIAS DE IMPRESION:
Temperatura del extrusor: 230°C - 240°C
Temperatura de la plataforma: temperatura ambiente - 40°C
Se sugiere cinta de pegamento o pintura azul si no se usa una cama con calefacción.
VELOCIDAD DE IMPRESIÓN:
Las capas superior e inferior: 30-45 mm/seg (1800-2700 mm / min)
Velocidades de relleno: 60-80 mm/seg (3600-4800 mm / min)

CARACTERISTICAS filamento rígido Armadillo de Ninjatek[169]

El filamento Armadillo es un material rígido de alto rendimiento que ofrece una resistencia a la abrasión 90% más alta que los materiales de nylon. Sus clasificaciones de resistencia son superiores a los materiales plásticos comunes Es un material excelente para usar sin problemas de deformación. Un producto rígido resistente al desgaste y a la rotura por impacto.

[169] CARACTERISTICAS filamento rígido Armadillo de Ninjatek:
Dureza, 75° Shore.
Excelentes capacidades de puente y prácticamente sin deformaciones.
Resistencia a la abrasión 84% mejor que PLA y 60% mejor que ABS.
Resistencia química a muchos materiales, incluyendo nafta, ASTM Oils # 1-3, petróleo y freón.
Diámetro constante y propiedades del material que proporcionan impresiones confiables y de alta calidad.
No se requiere cama con calefacción. La plataforma de compilación requiere la misma preparación que PLA.
GUIAS DE IMPRESIÓN:
Temperatura del extrusor: 220°C - 230°C
Temperatura de la plataforma: temperatura ambiente - 45°C
Para imprimir con este filamento rígido Armadillo de Ninjatek se utiliza una superficie metálica caliente, de igual forma con la que se trabaja para imprimir con filamento *Ninjaflex Cheetah* Flexible, una superficie con una temperatura óptima para el depósito de material termoplástico entre 25-40°C.
VELOCIDAD DE IMPRESIÓN:
Las capas superior e inferior: 15-20 mm / seg (900-1800 mm/min)
Velocidades de relleno: 45-60 mm / seg (2700-3600 mm/min)

COLORES:



Fig.137. El color del pigmento en el material plástico Imagen recuperada: https://ninjatek.com/products/filaments/cheetah/ Consultado: 19/08/18

Nota: Los colorantes comprenden 0-5% de cualquier formulación dada.

Estos productos químicos están ligados dentro de las estructuras de polímero aplicables. El color del pigmento en el material plástico influye en la temperatura de fusión.

Nota: Información técnica recuperada: https://ninjatek.com/wp-content/uploads/2016/06/SDS-Armadillo-3D-Printing-Filament-rev0.pdf Página consultada: 19/08/18

Si nos preguntamos, ¿qué determinan las características de fusión del material ABS (ACRILONITRILO BUTADIENO

la temperatura de extrusión del filamento ABS para impresión en 3D dependerá del color del material ya que el pigmento produce un efecto de resistencia a la fusión del plástico. También dependerá de la velocidad de impresión así como de los componentes de nuestra impresora 3D, desde la utilización de un software que nos permita variar la temperatura de extrusión mientras se imprime, hasta el ajuste de la velocidad de paso del material plástico ABS o la abertura del cabezal de impresión.

A continuación indicamos la temperatura adecuada de fusión de algunos colores a una velocidad de de impresión final: 45 mm/seg. Y con diámetro de boquilla: 0.5 mm.

ABS, naranja, verde y amarillo – Temperatura óptima de extrusión 220 °C

ABS, rojo y morado – Temperatura de extrusión 225 °C

ABS Negro, y fosforescentes – Temperatura de extrusión 230 °C



Fig.138. Plástico ABS. Imagen recuperada: https://www.tr3sdland.com/2013/04/calibrar-temperatura-extrusion-plastico-abs/consultada: 19/08/1

CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL PLÁSTICO ABS[170] (ACRILONITRILO BUTADIENO ESTIRENO)

Ante la creación de los "plastemas" y la utilización de impresoras 3D Marcaccio dice:

> **"***[…] Mi práctica pictórica siempre ha sido asistida por máquinas. Para movimientos como Pop Art y Minimalismo, el interés en máquinas se relacionó con la repetición, la serialización y el ready-made. En mi trabajo, quiero desarrollar el paradigma de la diferenciación, la variación y el "crecimiento rápido". Ya no es la superficie de la sopa Campbell, ahora es la sopa alterada dentro de la lata […]."" […] Comencé a usar procesos mecanizados a principios de la década de 1990 para explicar la relación entre la pintura a mano y la impresión mediante el uso del*[171] *grabado en máquina y serigrafía fotográfica. A principios de la década de 2000 comencé a combinar la pintura y la impresión digital en trabajos ambientales a gran escala. Actualmente estoy experimentando con la pintura a mano y la impresión 3D para realizar actividades pictóricas ("plastemas") que son imposibles de pintar por otros medios […]."*[172]

---

[170] CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL PLÁSTICO ABS:
DESCRIPCIÓN: Plástico resistente al impacto muy utilizado en automoción y otros usos tanto industriales como domésticos. Termoplástico amorfo.
PROPIEDADES: Material termoplástico amorfo Tg = 100-120 °C.
DENSIDAD: 1,03-1,05 g/cm^3.
El ABS es un terpolímero que contiene varios monómeros: Acrilonitrito, Butadieno y Estireno. Cada uno de estos tres componentes confiere al compuesto final determinadas características:
ACRILONITRITO: Ofrece estabilidad térmica y aumenta la resistencia química
BUTADIENO: Ofrece tenacidad en la base de la temperatura.
ESTIRENO: Ofrece brillo y mejora la estampabilidad.
MODIFICACIONES: Materiales de refuerzo y aditivos funcionales. Fibras de vidrio, bolas de cristal, y carbón black. Se pueden obtener productos ignífugos con aditivos halogenados.
PRESTACIONES: En función del porcentaje de caucho butadénico se le otorgan características diversas. Rigidez. Eficaz también a bajas temperaturas. Buena resistencia al rayado. Alto brillo. Utilizable aprox. -45 °C hasta + 85 °C (hasta 100 °C en los tipos termoresistentes).
APLICACIONES:
Máquinas de oficina, componentes para TV, partes de aparatos fotográficos, teléfonos, envolturas para conexiones eléctricas. Partes de salpicaderos, casettes, consolas, reposabrazos, spoiler frontales, partes de carrocerías, rejillas para radiadores. Nota: Información técnica suministrada:
http://www.vamptech-iberica.com/abs.php
Consultado: 28/10/17

[171] El collagraph, es una técnica experimental de grabado consistente en elaborar una matriz a base de pegar sobre un soporte elementos que puedan ser entintados y estampados. Su principal aportación al mundo de la gráfica es la sustitución de las matrices tradicionales por otras radicalmente distintas, lo que supuso un replanteamiento fundamental en cuanto a la concepción técnica y estética. http://tecnicasdegrabado.es/2010/el-collagraph Consultado: 28/10/17

[172] Fabián Marcaccio. Información recuperada:
http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintantlab.html Consultado: 28/10/17

6.5.4.6 PROYECTO "PLASTEMAS", 3DEP1. PARTE 5. UNA IMPRESORA 3D PARA SILICONAS EN FRÍO

Podemos hablar de una verdadera transición de técnicas y tecnologías en la práctica pictórica de Fabián Marcaccio. Su trabajo se ha desarrollado dentro de la impresión 3D con materiales termoplásticos en caliente tipos, PLA, ABS, TPUV o con nylon. Pero podemos decir que su obra no se limita a una pintura con material plástico rígido o flexible coloreado. Su obra y sus procesos de trabajo han sufrido una constante evolución, una transición de técnicas y tecnologías en su práctica pictórica digital, pasando del mural impreso 2D al objeto impreso 3D. Toda esta información y conocimiento del medio en el que la pintura de Marcaccio se mueve buscando nuevos retos le ha servido como banco de pruebas. En la actualidad y más allá de los materiales termoplásticos, su trabajo pictórico con materiales plásticos se está desarrollando con la experimentación con la impresión 3D de siliconas en frío.

El trabajo con silicona en frío es un medio pictórico que identifica su obra, por la maleabilidad que podemos observar en sus "plastemas". El trabajo de Marcaccio se expande y también del mismo modo su obra pictórica. Para ello la máquina de imprimir ha debido de ser adaptada y modificada en algunos de sus componentes.

Marcaccio también ha desarrollado su técnica de impresión, un nuevo avance en la técnica de trabajo de impresión en 3D, pasando de la pistola manual de silicona al la máquina de extrusión para llegar a la impresora digital con cabezal extrusor adaptado para la impresión de silicona en frío.

Marcaccio comenzó a usar estos procesos mecanizados a principios de la década 2000 combinando la pintura y la impresión digital en sus trabajos ambientales (su obra mural a gran escala). Actualmente, y ya desde el 2013, Marcaccio está experimentando campo de la pintura con la impresión 3D para crear objetos pictóricos a los que él denomina "plastemas" que son imposibles de pintar por otros medios.

Ahora estas actividades pictóricas las está desarrollando para imprimir "plastemas" con silicona en frío, unos objetos que tienen una cierta inestabilidad por la característica del mismo material pictórico.

Marcaccio en este proceso de investigación y adaptación de la impresora 3D, investiga con componentes y herramientas diseñadas para trabajar con un material determinado, los termoplásticos. Actualmente está experimentando con sili-

conas en frío, adaptando el sistema y la impresora con un mecanismo de extrusión neumático como podemos observar en la siguiente imagen (Fig.139.) Con esta adaptación está creando piezas de un cierto volumen, creando un relieve texturizado que consigue a través de la modificación de la boquilla que acondiciona a su necesidad, incluso marcándolo con muescas para conseguir este grabado sobre el material como ya hacía anteriormente con sus regletas manuales.



Fig.139. Paintant Lab (2017). Impresora 3D adaptada para la impresión de siliconas en frío. Fotocomposición a partir del video. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/search/label/Videos Consultado: 12/08/2018

Podemos decir que este sistema de impresión con siliconas en frío está limitado si lo comparamos con las impresoras 3D de hilo fungible termoplástico. Esta limitación viene dada por las mismas características del material; la silicona líquida no permite el trabajo por capas de una cierta densidad sin que el peso de las sucesivas capas de material haga expandirse la forma del objeto "plastemas". Este sistema no puede reproducir imágenes complejas en detalle, pero por otro lado, sí la convierte en una herramienta interesante capaz de crear otro tipo de formas más empastadas o amorfas, pudiendo controlar algunos parámetros de impresión como la forma, continuidad, amplitud o la delgadez del depósito de material.

Marcaccio ha convertido la impresión 3D de silicona en frío, en una herramienta pictórica de gran interés plástico. Una técnica de impresión donde los pro-

cesos de trabajo los ha adaptado a esta tecnología de impresión digital 3D sin olvidar las necesidades propias de la investigación con materiales plásticos.

La colocación en la misma máquina de impresión 3D de un sistema de extrusión de silicona con la incorporación de un compresor de aire, donde también es controlado el caudal del mismo, es algo que determina la rapidez del depósito de silicona, que debe de estar coordinado por medio de un software de impresión digital 3D.

Esta evolución en el proceso de trabajo de Marcaccio ha sido una realidad no sólo desde el sentido más estricto de la pintura como fenómeno sino, también ha implicado una evolución en la técnica de trabajo que en paralelo ha debido ir adaptando con las nuevas tecnologías.

La obra de Marcaccio, con la utilización de la tecnología en el campo de la impresión 3D, sus aplicaciones en la pintura han resultado ser todo un desafío y sus últimas experimentaciones con siliconas en frío han supuesto un paso más en este proceso de investigación que en la actualidad continua estudiando y desarrollando.

A continuación en la siguiente imagen (Fig.140.) podemos observar la impresora 3D adaptada para la impresión de siliconas en frío.

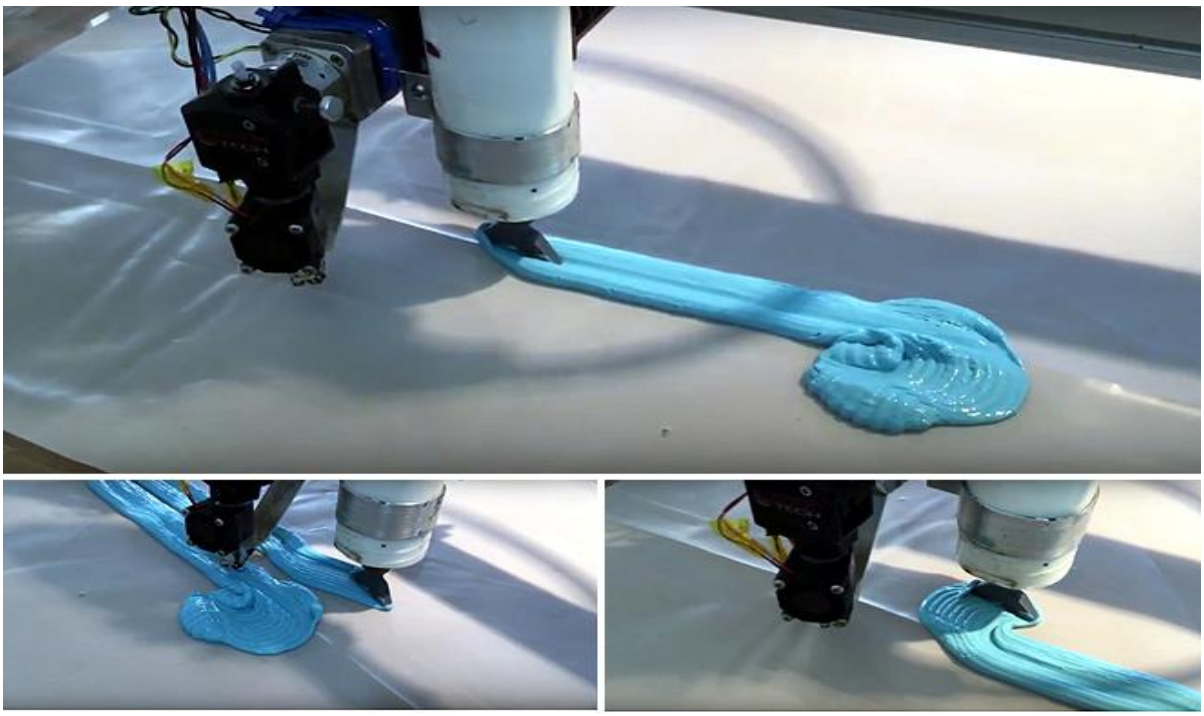


Fig.140. Pruebas en la impresora con silicona en frío pigmentada, con cabezal extrusor adaptado y modificado para la impresión personalizada, a través de aire comprimido. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=F67u99Ki5is Consultado: 12/08/2018

Son tantas las posibilidades que ofrecen las impresoras 3D, que Marcaccio incluso le ha dado una vuelta más, al utilizar la silicona coloreada como material pictórico imprimible. Las siliconas las ha estado utilizando Marcaccio en sus diferentes prácticas pictóricas: "paintants", trabajos con plástico conformado al vacio, "plastemas" con material de plástico fungible y con cuerdas sobre bastidor y "plastemas" impresos con siliconas en frío.

Estas piezas han sido realizadas con esta nueva técnica de impresión 3D y con siliconas en frío, en ellas podemos observar cómo se sigue trabajando por capas como en las impresoras 3D tradicionales. Como ya hemos comentado anteriormente estas capas, por las características de la silicona en frío, no consiguen una reproducción estable de la forma. En el "plastema" desaparece la rigidez para dar paso a una sensación de inestabilidad, lo que hace una pieza interesante como resultado pictórico plástico.

A continuación y a modo de ejemplo podemos observar en la siguiente imagen (Fig.141.) este "plastema" impreso con siliconas en frío.



Fig.141. "Plastemas" impresos en 3D, Pruebas y experimentos de impresión con silicona en frío. Vistas, alzado y planta. Imagen: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/3d-printing-withsilicone.html Consultado: 12/08/2018

6.5.5 LA CUERDA COMO SOPORTE: OBRA SOBRE BASTIDOR, PROCESOS DE TRABAJO

Transición de la cuerda impresa digitalmente, a la cuerda impresa en 3D, pasando de la cuerda de manila a la cuerda de alpinismo.

En la obra sobre bastidor Marcaccio evidencia una evolución notable, su proceso de trabajo parte previamente de un boceto impreso digitalmente donde se desarrolla la composición. A continuación este trabajo se materializa en la obra que compone sobre una urdimbre, que puede ser de cuerda de manila de cáñamo intercalada con cuerda sintentica de alpinismo. Este proceso de combinación irá evolucionando hacia composiciones de urdimbres cada vez más complejas donde introducirá "plastemas" a modo de conectores para acabar creando superficies de urdimbres totalmente impresas en 3D. Es este un elemento esencial y determinante en su trabajo pictórico plástico a través de composiciones, donde la forma es repetida exponencialmente por la reprodución de una trama en forma de red. Forma que reproduce desde el mínimo detalle tanto de forma como de textura.



Fig.142. El taller del artista Paintant Lab.
Imagen: http://artistsatwork.net/fabian-marcaccio/nggallery/page/2 Consultado: 19/08/18

El proceso de trabajo con cuerdas en la obra de Marcaccio transita entre la impresión digital y la materialidad de diferentes composiciones de urdimbres. En este sentido la obra "*Arbológico*" (2014) (Fig.144.) es ejemplo aglutinador de esta realidad. Una obra que combina diferentes tipos de cuerdas: de manila de cáñamo, cuerda sintética y cuerda impresa en 3D con material plástico fungible rígido con hilo ABS, Acrilonitrilo Butadieno Estireno.

A modo de ejemplo y en las siguientes imágenes (Fig.143.) y (Fig.144.) observamos dos obras donde podemos apreciar este aspecto evolutivo donde el simulacro de la urdimbre impresa digitalmente pasa a la materilalización (de la urdimbre con cuerdas de cañamo de manila) en una trama real.



Fig.143. Fabián Marcaccio. "*Figurator Paintant*" (2001). Impresión digital con tintas Encad GO, aceite y silicona sobre lienzo180 × 240 cm. Imagen: http://www.galerieankeschmidt.com/artists/fabian-marcaccio/ consultado: 19/08/18

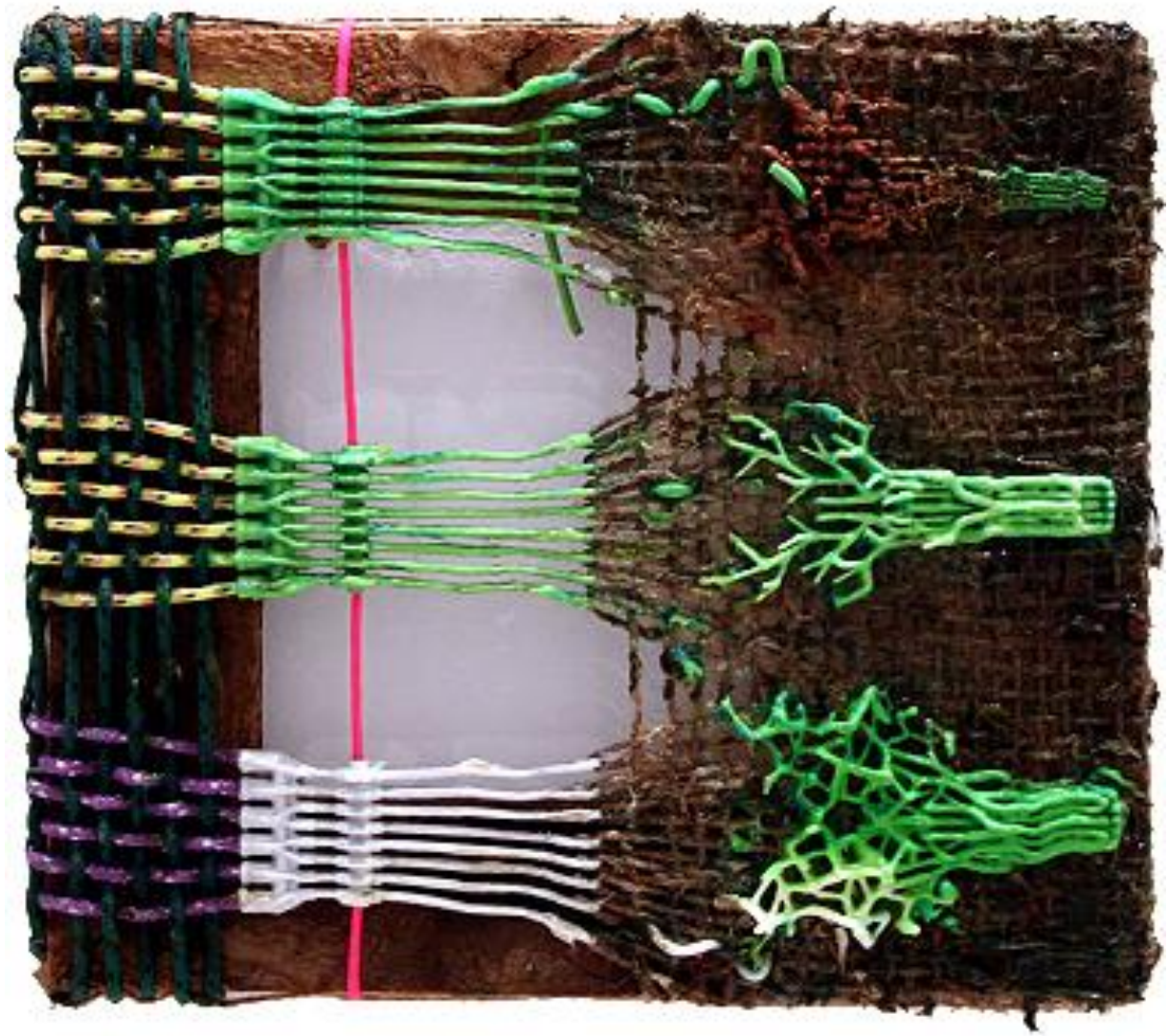


Fig.144. Fabián Marcaccio. "*Arbológico*" (2014). Tejido de cuerda de manila y cuerda sintética, silicona, pintura alquídica y madera 40,5 x 35,5 cm. Imagen recuperada: http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/ Página consultada: 19/08/18

En la evolución de su proceso de trabajo, Marcaccio emplea la cuerda de alpinismo como soporte del material pictórico, una cuerda que por su composición química tiene una excelente adherencia con los materiales pictóricos que utiliza, como son las siliconas, las pinturas alquídicas o los materiales fungibles en forma de hilos de material plástico acrilonitrilo butadieno estireno (ABS) se producen con diferentes composiciones químicas y dependiendo de estas el material plástico puede ofrecer más rigidez o más flexibilidad.

Plastemas impresos sobre cuerda de sintética[173] , nylon, poliéster o polipropileno

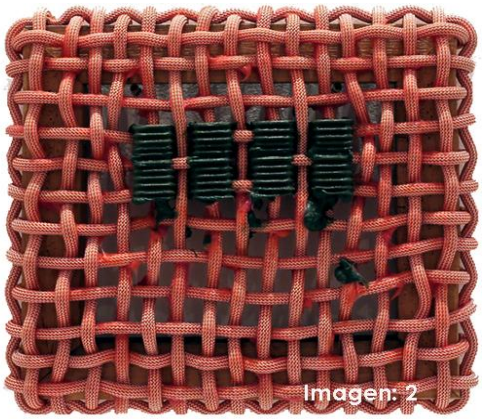




Fig.145. Imagen: 1 "*Plastemic Cluster" (2015)*. Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona, pintura acrílica. Medidas variables. Imagen recuperada: http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/ Página consultada: 19/08/2018
Fig.146. Imagen: 1 Cuerda de Sintética. Imagen recuperada: https://www.manomano.es/cuerdas/cuerda-nylon-trenzada-tendedero-05mm-verdeamaril-madeja-10m-1907410 Página consultada: 19/08/18

Variaciones de la cuerda como soporte multiple.







Fabián Marcaccio. Fig.147. Imagen: 1 Obra: "*Nicole" (2013)*. Detalle. Cuerda de manila tejida a mano, cuerda de escalada, pintura alquídica y silicona 155x188x13cm. Cortesía: Galería Joan Prats, Barcelona http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/ Consultado: 19/08/18
Fig.148. Imagen: 2 Obra: "*Structural Brush Mark (Olive Green)" (2014)*. Tejido de cuerda, cuerda de escalada, pintura alquídica, silicona, madera 40,5 x 35,5cm. Cortesía: Galería Joan Prats, Barcelona http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/ Consultado: 19/08/18
Fig.149. Imagen: 3 Obra: "*Suspended Title" (2016)*. Cuerda de plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona16x12x3cm. http://www.galerieankeschmidt.com/artists/fabian-marcaccio/ Consultado: 19/08/18

[173] Las cuerdas de fibras sintéticas, más conocidas como cuerdas trenzadas, suelen estar elaboradas de nylon, poliéster o polipropileno. Con el nylon se fabrica una cuerda muy fuerte y resistente a las inclemencias del tiempo, además de a la radiación ultravioleta. Por otro lado el poliéster es el material preferido para las cuerdas industriales en trabajos de dificultad media y baja. Son fibras elásticas, livianas pero muy resistentes. Soportan muy bien, el roce, la tracción y la humedad. Además poseen propiedad anti rayos UVA. En cuanto al polipropileno, es un material menos resistentes que los anteriores pero perfecto para el agua porque flota. Este es ligero, no es muy elástico pero no se deteriora ni pierde resistencia con el agua. Se usa para lonas y toldos de media sujeción, además de para cargas leves y usos domésticos. Información recuperada: https://cuerdacieza.es/es/blog/cuerdas-sinteticas-origen-uso-y-composicion-b27.html consultado: 01/05/2019

A continuación, en la siguiente imagen (Fig.150.), de la obra *"The Lynching of Mary Turner"* (2013) podemos observar con detalle, la transición de la cuerda natural de manila de cáñamo, a la cuerda sintética de alpinismo.



Fig.150. Fabián Marcaccio. *"The Lynching of Mary Turner" (2013)*. Díptico. Cuerda de manila tejida a mano, cuerda de escalada, pintura alquídica, silicona, madera, plástico impreso en 3D. Imagen recuperada del video: https://www.youtube.com/watch?v=8AgzuPhElOQ Consultado: 16/11/18

6.5.5.1 LA OBRA SOBRE BASTIDOR

Marcaccio en su obra sobre bastidor no utiliza las telas convencionales. A partir de su concepto GRID (red) realiza una urdimbre sobre el bastidor con cuerdas naturales de Cáñamo de Manila (denominado abacá, nombre común de un vegetal y de la fibra que origina) y con cuerdas sintéticas (las utilizadas en alpinismo) compuestas de materiales derivados del petróleo como la poliamida, el poliéster o el polipropileno. Tanto los bastidores preparados con urdimbres sintéticas como las preparadas con fibras naturales, son cuerdas compatibles con otros materiales pictóricos como los plásticos y siliconas en frío coloreadas, materiales con los que también trabaja Marcaccio. Estos materiales no ofrecen problemas de adherencia por los mismos compuestos de las cuerdas que, compatibles en ambos casos, son apropiados para la combinación con otros materiales pictóricos plásti-

cos. Tanto las siliconas en frío como los "plastemas" impresos en 3D, con hilos de material rígido o blando, no ofrecen contradicciones de material a la hora de ser alternados entre sí. Otro elemento esencial para la fijación del material plástico sobre la superficie de la trama es la apertura de malla, un espacio variable pero no inferior a 1cm^2, llegando incluso a espacios abiertos de 2x2 y 3x3 cm^2. En la elaboración de algunas de sus obras Marcaccio prepara sus bastidores con cuerdas de diferentes composiciones, intercalando las cuerdas de manila con las de alpinismo de diferentes calibres de diámetro. El paso de una cuerda a otra se realiza por medio de conectores, piezas "plastemas", impresos en 3D con material plástico rígido, que son acopladas con diferentes terminaciones para la unión. Estas conexiones las utiliza tanto para la colocación de elementos plásticos rígidos como blandos en combinación con siliconas en frío coloreadas o pinturas alquídicas. En otros casos las cuerdas son unidas con tubos de silicona sobre los que previamente se han impreso quedando las cuerdas y tubos recubiertos por un "Plastema" que hace la función de conector.



Fig.151. Objetos: partes impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas con cuerdas. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 16/11/18

ESTUDIOS PREVIOS PARA LA OBRA SOBRE BASTIDOR, PLASTEMAS Y OBJETOS

"Plastemas", diferentes conectores: Objetos: piezas impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas de cuerda.



Fig.152. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 12/08/18

"Objetos": Partes impresas en 3D. Estudios con silicona para pinturas con cuerdas.

Prueba sobre cuerda de manila de cáñamo. Impresión digital en 3D con hilo fungible "Armadillo rígido" de Ninjatek. En estos "Objetos", Marcaccio interviene directamente sobre la cuerda de manila de cáñamo con siliconas en frío aplicada directamente y objetos impresos digitalmente en 3D sobre la urdimbre.



Fig.153. Fabián Marcaccio "Objetos", partes impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas con cuerdas. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 19/08/18

A continuación en las siguientes imágenes (Fig.154.), (Fig.155.), (Fig.156.), (Fig.158.), (Fig.159.) y (Fig.160.), podemos observar diferentes obras realizadas sobre bastidor, donde se aprecia esta diversidaad de conbinaciones, tejido con cuerda natural de manila combinada con cuerda de escalada, pintura alquídica, silicona, y materiaal plástico impreso en 3D.

Ejemplos de obras realizadas sobre bastidor:*"Joker" (2015),"Zombie 1" (2016), "Nicole" (2013) y "Re-Accomodation Abstract Paintant" (2016).*

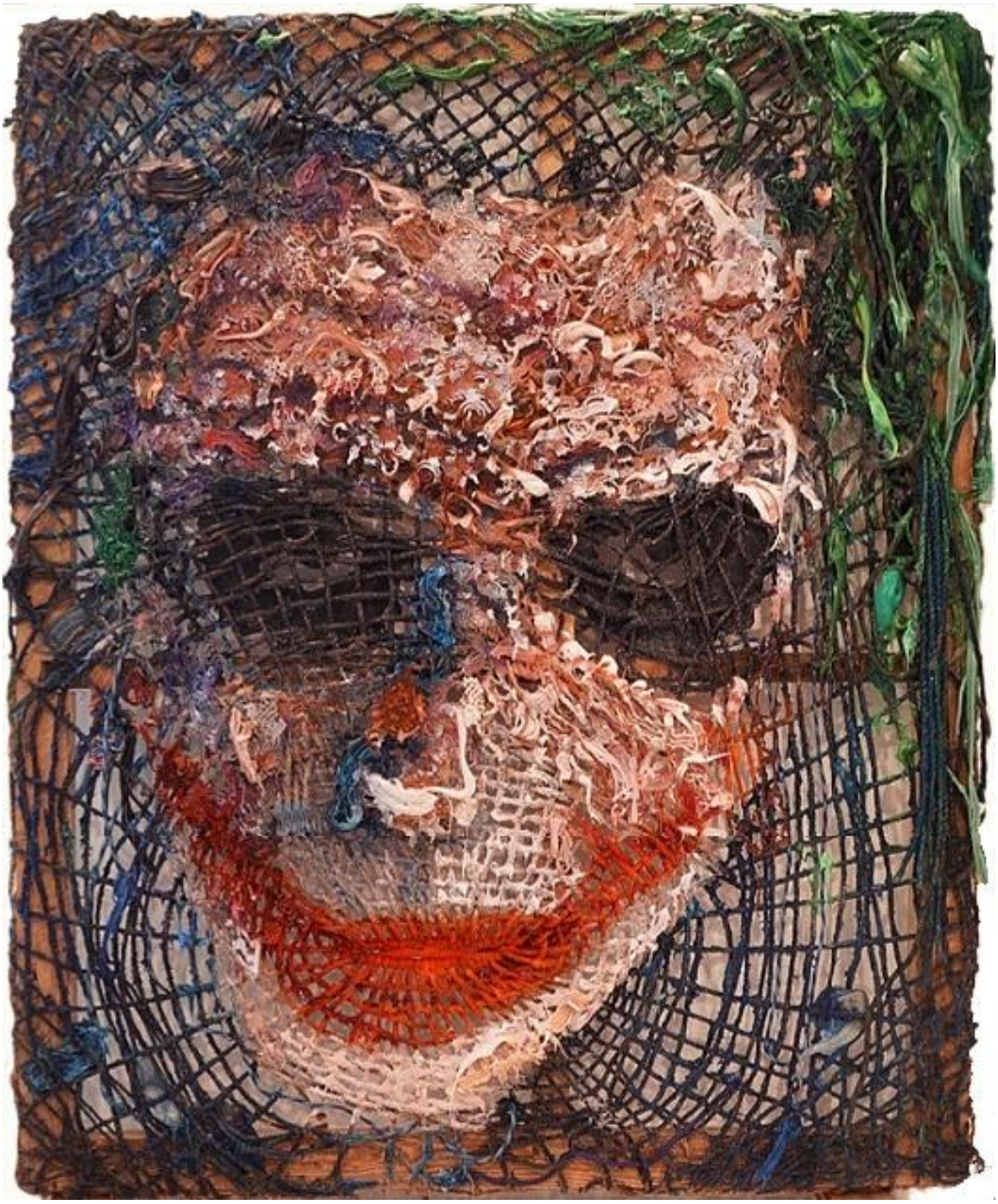


Fig.154. Fabián Marcaccio.*"JOKER" (2015).* Cuerda tejida de manila, cuerda de escalada, pintura alquídica, silicona, madera, plástico impreso en 3D 188 × 155 cm. Imagen recuperada: https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1 Consultado: 19/08/18

En estas obras con cuerdas sobre bastidor apreciamos los síntomas de lo anteriormente comentado. Tanto en la obra "*Joker*" (2015) (Fig.154.) como "*Zombi1*" (2016) (Fig.155.), Marcaccio trabaja sobre una combinación de cuerdas para tejer su urdimbre. Cuerdas de cáñamo natural o de nylon sintéticas son matizadas y entrelazadas con siliconas en frío dando a la cuerda la superficie idónea para que el objeto impreso en 3D tenga una fácil adherencia. Estos objetos "plastemas", rígidos y blandos van alternándose creando la reproducción de la imagen de la foto, La composición se va tejiendo y amasando en un vasto conjunto de materiales plásticos.



Fig.155. Fabián Marcaccio. "*Zombie 1" (2016)*. Cuerda de manila tejida a mano, cuerda de escalada, pintura alquídica, silicona, madera, plástico impreso en 3D, 188 X 155 cm.
Imagen: http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/ Consultado: 19/08/18

Como podemos observar en la imagen anterior (Fig.155.) y también en los detalles de la obra "*Zombi1*" (2016) la urdimbre del tejido se entreteje en combinación con diferentes composiciones de plástico impreso en 3D coloreado o sili-

conas en frío aplicadas sobre la superficie también a modo de urdimbre con cuerdas que junto con los "plastemas" impresos en 3D componen la obra.



Fig.156. Fabián Marcaccio. "*Nicole" (2013).* Cuerda de manila tejida a mano, cuerda de escalada, pintura alquídica y silicona, 155 x 188 x 13 cm. Imagen recuperada: https://paintantsstudio.blogspot.com/2013/02/x-tra-group-show-lesley-heller-gallery.html Consultado: 19/08/18

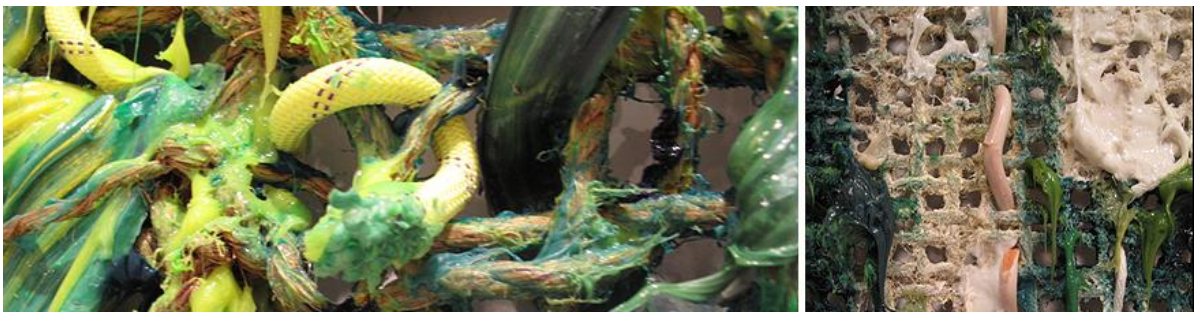


Fig.157. Fabián Marcaccio. "*Nicole" (2013).* Detalle. Imagen recuperada: https://paintantsstudio.blogspot.com/2013/02/x-tra-group-show-lesley-heller-gallery.html Consultado: 19/08/18

En esta obra la silicona es depositada sobre las cuerdas directamente del tubo o por la aplicación con la pistola de silicona que, previamente ha sido depo-

sitada sobre una superficie, para un vez seca la forma creada sea entrelazada sobre la urdimbre de manila. Este proceso se realiza una vez que las cuerdas han sido pintadas con pintura alquídica, una pintura en forma de pátina como medio de adherencia sobre la que aplicar posteriormente, siliconas, "plastemas" o cuerdas de alpinismo. Una combinación de materiales donde las cuerdas son el soporte del material pictórico plástico.

Para esta pieza que trabaja sobre bastidor, Marcaccio aporta un elemento nuevo, nos referimos a los conectores rígidos de plástico. Que ya hemos avanzado anteriormente. "Objetos", formas transitorias impresas en 3D directamente sobre la cuerda.

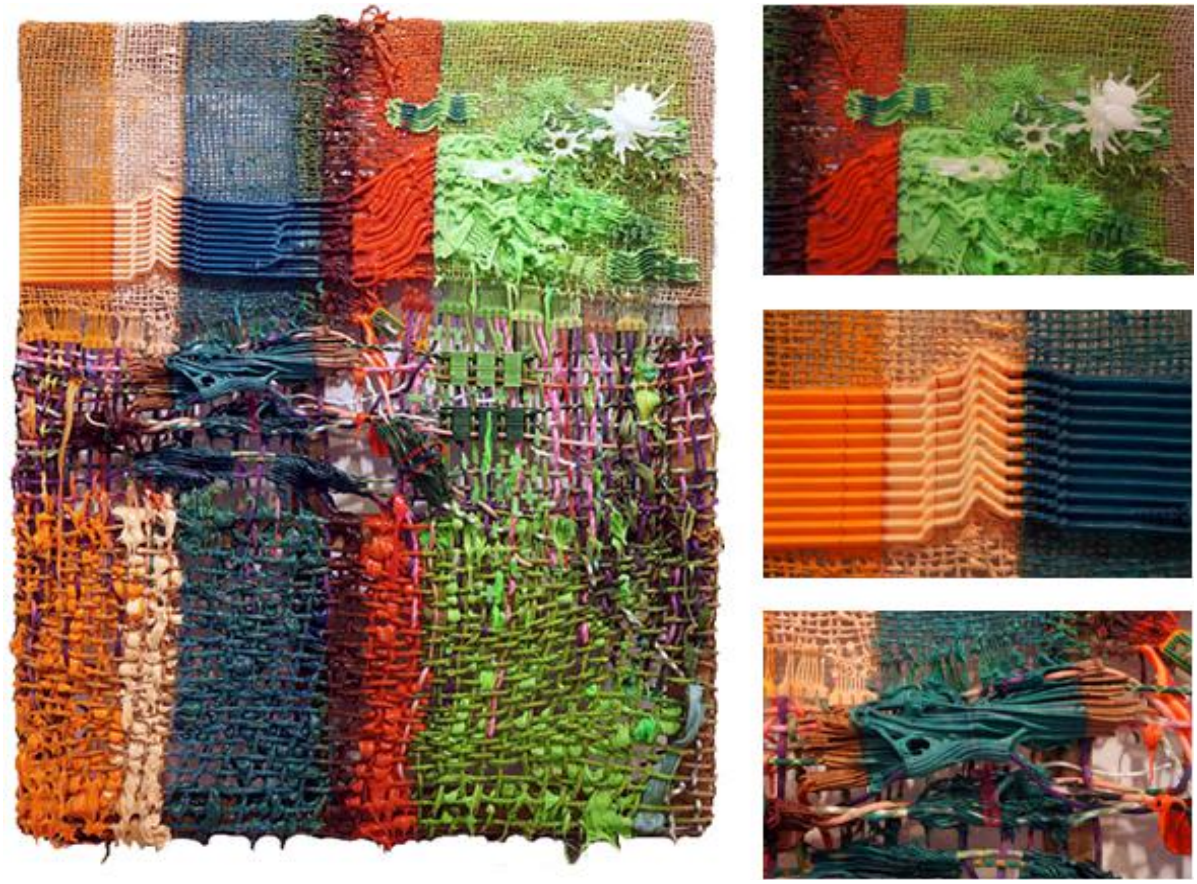


Fig.158. Fabián Marcaccio "*Re-accomodation Abstract Paintant" (2016)*. Cuerda de manila tejida a mano, cuerda de escalada, pintura alquídica, silicona, madera, plástico impreso en 3D, 190 x157x 20cm. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2016/06/art-basel-switzerland-galerie-thomas.html Consultado: 19/08/18

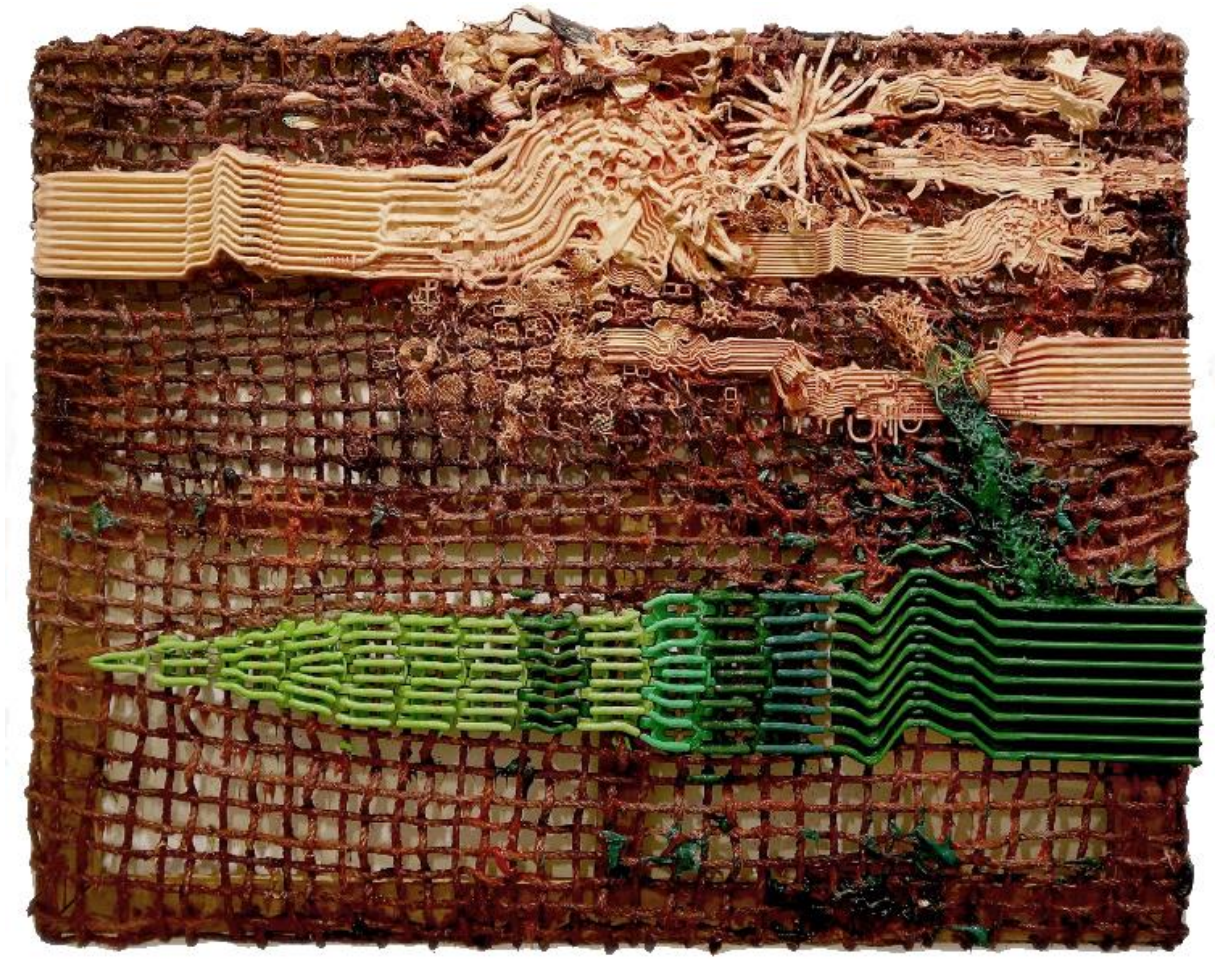


Fig.159. Fabián Marcaccio. "*Abstract" (2015).* Cuerda tejida a mano de manila, pintura alquídica, silicona, madera, impreso en 3D, plástico 188 × 157.5 × 15.2 cm. Imagen recuperada: https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1 Consultado: 19/08/18



Fig.160. Fabián Marcaccio. "*Islamic-Catholic" (2016)*. Tejido de cuerda, cuerda de escalada, pintura alquídica, silicona, madera, plástico impreso en 3D 188 x 155 cm. Imagen cortesía Galería Joan Prats http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/ Consultado: 19/08/18

6.5.5.2 EL TEJIDO IMPRESO DIGITALMENTE EN 3D, UN PASO MÁS EN LA OBRA SOBRE BASTIDOR

El diseño de la urdimbre es creada digitalmente, esta se confecciona no sólo en forma de red cuadricula, el tejido adopta una diversidad de formas que se combinan y entrelazan.

En la siguiente imagen (Fig.161.) podemos observar la imagen digital en pantalla de la urdimbre, imagen que más tarde será impresa digitalmente en 3D como superficie para el desarrollo de la pintura.

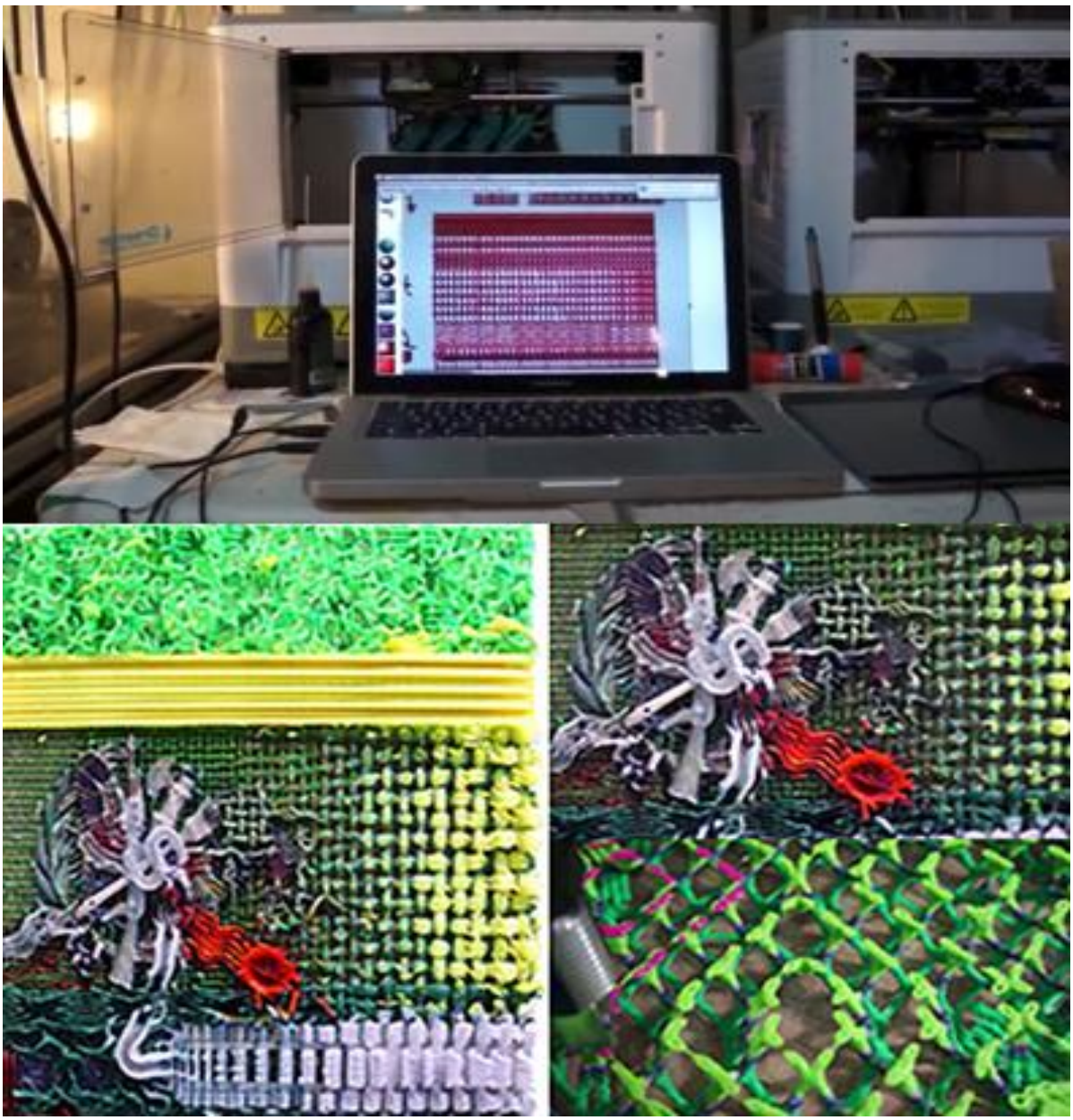


Fig.161. Estudio laboratorio Lab. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=j_qS9BIUgI0 Consultado: 19/08/18

Una urdimbre realizada con material plástico coloreado e impreso íntegramente en 3D. Esta composición ha sido creada digitalmente en su totalidad, las formas y signos se combinan y fusionan sobre la urdimbre creando un totalidad y unidad a partir de la impresión por capas e intercalando el color del hilo para crear la tonalidad y armonía entre fondo y figura. El fondo de la obra ya no se diferencia, este pasa a ser parte de la figura en forma íntegra.

En la siguiente imagen (Fig.162.) podemos observar con detalle la impresión digital 3D de la urdimbre como soporte y pintura a la vez.

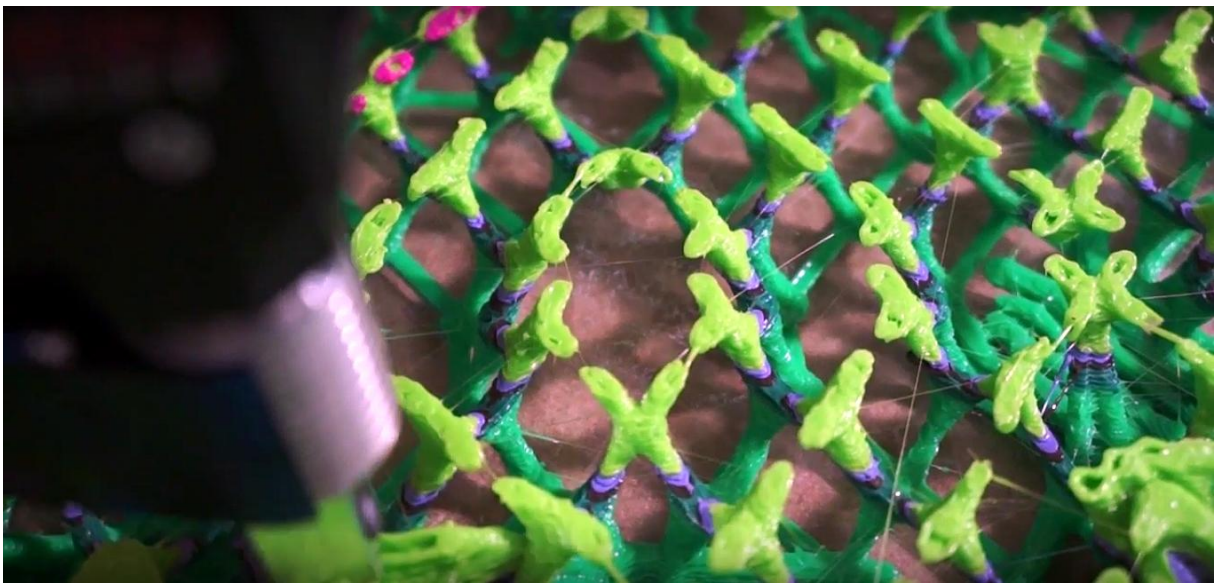


Fig.162. Fabián Marcaccio. Estudio laboratorio Lab. En esta imagen podemos apreciar como la urdimbre ha sido volteada para proseguir imprimiendo.
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=j_qS9BIUgI0 Consultado: 19/08/18

Una vez impresas las primeras capas de la urdimbre, esta es volteada para continuar inprimiendo el original anteriormente creado en pantalla. Sobre esta superficie se continua imprimiendo la urdimbre fusionando "plastemas" y objetos impresos en 3D sobre estas primeras capas de la superficie de material plástico.

En el trabjo de Marcaccio observamos un avnce muy significativo en el campo pictórico hablando del soporte ha abandonado el tradicional, la tela, para dar paso al material plástico coloreado como soporte y obra a la vez.

Podemos decir que la pintura ha pasado del caballete a la máquina de impresión 3D. La pintura se ha despojado y deja de ser sostenida por una estructura auxiliar para ser una estructura integrada en la obra.

En este trabajo pictórico global expandido, el trabajo de Marcaccio cobra un nuevo sentido como "pintura de acción", un concepto y forma de trabajo de mediados del siglo XX, que ahora Marcaccio retoma nuevamente en sus proyectos murales (sus "paintants"). Ya sea haciendo una intervención desde el espacio digitalizado, ya sea en sus intervenciones directas en sus murales. En el primer caso, por las características técnicas de la impresión digital, Marcaccio interviene desde fuera de la superficie de la impresora, donde el cabezal extrusor imprime sobre la plataforma, aquí Marcaccio dirige y controla el matiz de la superposición de las capas interviniendo, bien en el intercambio del hilo de color ABS (rígido) bien con la aplicación del hilo PLA (flexible) para conseguir el resultado y efecto deseado mayormente. Hablamos de procesos de trabajo donde la máquina de impresión digital 3D está en todo momento siendo alterada, no sólo a través del software, sino también por la mano del artista, que al final es el que dota a la obra de alma, de emoción y fuerza expresiva que es donde radica esta pintura de acción.

Marcaccio ha creado múltiples enlaces y conectores alterando el tamaño de trama para la creación de obras sobre bastidor donde la tela es la misma impresión 3D con hilo fungible "Armadillo rígido" de ninjatek.

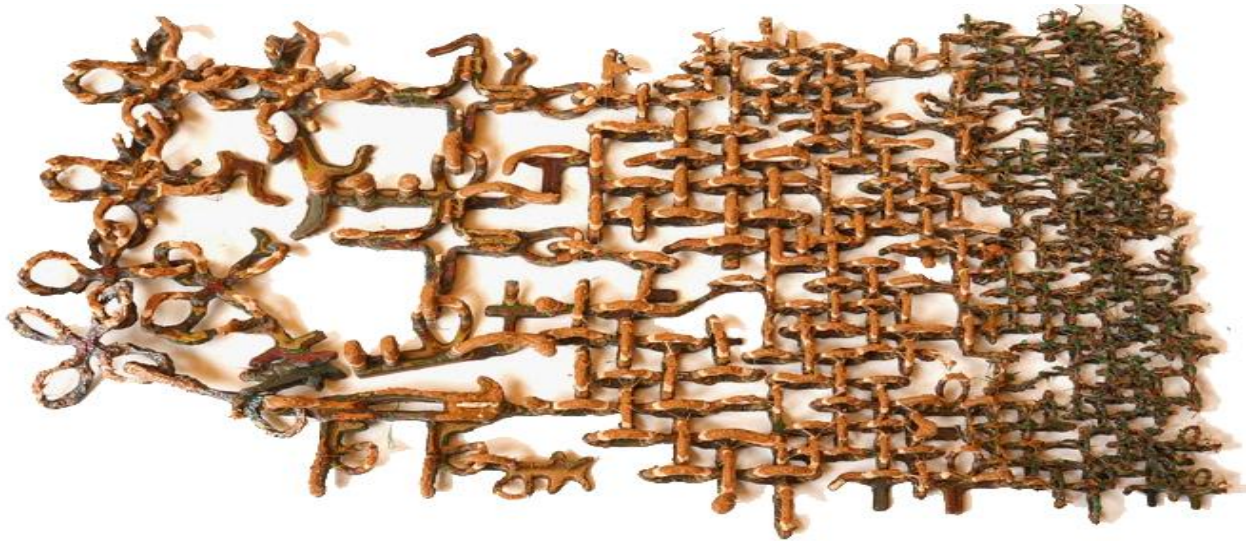


Fig.163. Fabián Marcaccio. "Objetos", partes impresas en 3D y estudios de tramas y urdimbres para pinturas con cuerdas. Imagen recuperada: http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html Consultado: 06/09/18

A continuación, en las siguientes imágenes (Fig.164.), (Fig.165.) y (Fig.166.), mostramos algunas obras creadas por Marcaccio, donde el bastidor como soporte tiene una función transitoria. Este, una vez se ha impreso digitalmente la tela en 3D, se

desprende dejando la urdimbre liberada, perdiendo el bastidor su función como soporte, pasando a ser la tela parte de la composición de la obra.

Obras creadas por medio de impresiones en 3D con hilo fungible "Armadillo rígido" de *Ninjatek: "Ready-Grown Paintant" (2017), "Pictorial Reflux" (2017) y "Fibrous Aura" (2017).*



Fig.164. Fabián Marcaccio. *"Ready-Grown Paintant" (2017).* Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona 76.2 × 76.2 × 10.2 cm. Imagen recuperada: https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1 Consultado: 19/08/18

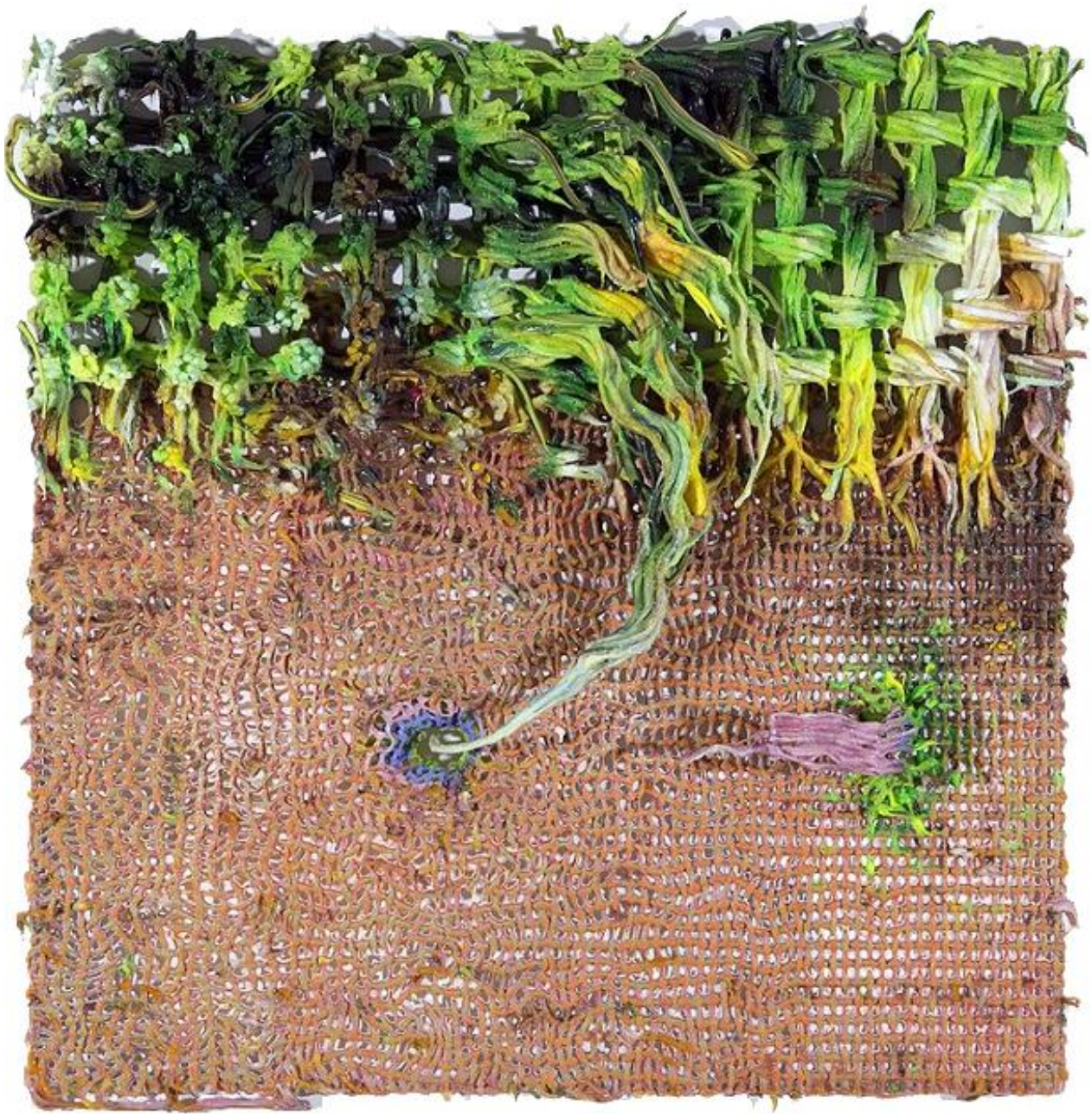


Fig.165. Fabián Marcaccio. "*Pictorial Reflux" (2017)*. Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona76.2 × 76.2 × 10.2 cm. Imagen recuperada: https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1 Consultado: 19/08/18



Fig.166. Fabián Marcaccio. "*Fibrous Aura" (2017)*. Plástico impreso en 3D, pintura alquídica, silicona 76 × 76 × 11.5 cm. Imagen recuperada: https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1 Consultado: 19/08/18

6.5.5.3 A MODO DE RESUMEN SOBRE EL TRABAJO Y OBRA DE FABIÁN MARCACCIO



Fig.167. Fabián Marcaccio. Proceso de trabajo de la impresión digital (el píxel) a la materialidad de la pintura por medio de la intervención con de siliconas coloreadas.
Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/
Consultado: 09/ 08/ 2016

El software o el hardware, el continente o el contenido, lo plásmico o lo plástico, o lo que es lo mismo el cuerpo y la mente, son dualidades que se presentan y analizan en la obra pictórica de Marcaccio. Estos conceptos se materializan en unas obras donde el tema, el concepto y la novedad son muestras incesantes de una búsqueda en el trabajo a partir de un archivo de imágenes digitales. Su obra se va desarrollando a través de una imagen digital, esta imagen compuesta de píxeles son vistos en pantalla, manipulando, ampliándolos o distorsionado para posteriormente ser impresa sobre loneta o vinilo. Una vez la imagen ha sido impresa pasa por un proceso de experimentación con la aplicación sobre la superficie de diferentes materiales pictóricos en forma de resinas o siliconas aglutinadas con pigmentos y pinturas alquídicas.

En este continuo proceso de experimentación y búsqueda, la imagen impresa sobre la superficie, Marcaccio la concibe siempre como una pintura que no se limita al soporte, esta se expande siempre sin perder el concepto de volumen que va modificando hasta desarrollar una pintura tridimensional en todo su amplio sentido, nos referimos a una obra pictórica que puede ser recorrida, transitada o vista en 360º. Para al final la virtualidad de la imagen digital del ordenador se configure en un objeto pictórico real a través de la impresora 3D. Este proceso de trabajo íntimo que el ordenador le facilita, le proporciona a su vez una especie de fondo neutro, donde puede comprobar

la metamorfosis de sus obras desde la imagen bidimensional vista en pantalla hasta verla convertida en imagen tridimensional.

En resumen podemos decir que el carácter de su trabajo es fruto de un pensamiento pictórico muy espacial y expandido. Sus "paintants", como él las ha denominado, son pinturas que nacen de un dialogo entre la imagen del fondo digitalizado y la figura junto a los "plastemas". Como un organismo mutante que se retroalimenta de esta imagen digital del fondo.

Como ya hemos comentado, el proceso de trabajo de Marcaccio no se limita, su obra transita entre lo monumental de sus "Paintants" a lo objetual de sus "plastemas" impresos en 3D con material termofungible de plástico coloreado. Este material plástico pictórico es el elemento esencial en sus obras. Trabajando con muy diversos materiales plásticos pictóricos desde: siliconas a pinturas alquídicas, sobre cuerdas naturales como el cáñamo o cuerdas sintéticas de alpinismo, desarrolladas y expandidas con medios técnicos y tecnologías informáticas digitales. Esta diversidad en sus procedimientos de trabajo lo hace ser un artista novedoso. Un trabajo de investigación en el campo de la pintura y su campo expandido, donde la pintura tecnológica es su seña de identidad. Esta se desliza, bien por el soporte impreso digitalmente, en sus "Paintants", bien para configurarse en una pintura escultura donde la imagen digital en pantalla se transforma en pintura impresa tridimensionalmente. El pixel, "lo plásmico", ha pasado de lo inmaterial a un impulso de color material "lo plástico", proyectándose en múltiples soportes, o en la ausencia de este en forma de objeto impreso en 3D. De nuevo esta dicotomía entre lo intangible del pixel y lo material de la pintura se hace posible en estas obras multidisciplinares donde la pintura como material tecnológico plástico se apodera de técnicas y tecnologías digitales para configurarse en pintura expandida.

Ante la pregunta siguiente de Inés Katzenstein: *"En tu última exposición en Nueva York, el año, 2003 mostraste una pintura-robot. ¿En qué consistía ese aparato"?*

Marcaccio dice:

> *"[…] Era una máquina pictórica. Mediante una computadora, una pistola iba tirando un disparo de pintura cada treinta segundos en un lugar predeterminado de la pared. Así se*

iba creando una especie de pintura meteorológica por la cual un píxel de la computadora se transformaba en un splash de pintura […]."[174]

En ese sentido la pintura de Marcaccio se inicia a partir de una imagen digital, una imagen escaneada o tomada de internet, una imagen que como hemos comentado anteriormente es modificada desde el ordenador. Ahora el referente de la pintura para Marcaccio no es la realidad observada, ahora este referente parte de una imagen intangible para convertirse en una imagen real, tangible y sensitiva. Por esta razón podemos hablar de una pintura real expandida, ya no hablamos de un simulacro como podíamos advertir en la pintura tradicional donde el motivo y el referente es la naturaleza o el objeto que es copiado o reproducido creando un efecto ilusorio. La pintura de Marcaccio no intenta imitar la realidad observada, su pintura se crea a partir de la virtualidad intangibilidad de la imagen digital. Si en el expresionismo abstracto americano la pintura se expandió fuera de los límites del marco, la pintura de Marcaccio ha ido más allá, ésta ha llegado a conquistar el espacio fuera del soporte para situarse, no sólo en la pared de la sala de exposición, sino para situarse en el centro de esta.

Queremos concluir el estudio y análisis sobre obra pictórica de Fabián Marcaccio con la explicación que sobre su obra "*Paintant*" hace el autor y dice:

"*[…] La palabra "**Paintant"** (pintante) parecería remitir a algo así como "lo que pinta" o "lo que está pintando". Parecería referir a una pintura que se hace sola y continuamente, como si la obra fuera más un mecanismo que un objeto […]."*[175]

[174] Fabián Marcaccio. Información recuperada:
http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintantlab.html Consultado: 28/10/17
[175] *Ibíd.,*

6.5.5.4 ENTREVISTAS Y ESCRITOS DE AUTOR

Entrevista con el Sr. Santi Salleras, Gerente de la Galería Joan Prats. Realizada en el mes de diciembre de 2013 a proposito de la figura y obra de Fabián Marcaccio. En el momento de la visita la galería puso a mi disposición toda la información y el material que en aquel momento disponía: escritos y obra sobre papel para poder visualizar y fotografiar.

Queremos agradecer a la Galería Joan Prats y en el nombre del Sr. Santi Salleras (Gerente) y Nuria García (Gestora) la buena disposición en facilitarnos toda la información documental y fotográfica sobre la obra del artista Fabián Marcaccio.

A continuación proponemos un recorrido visual sobre la obra "Megan: Variant Paintants" (2010) obra que fue expuesta en la Galería Joan Prats de Barcelona, desde el 28/10/2010 al 11/12/2010.

En esta obra podemos observa, más allá de la evolución de medios pictóricos, la metodología de trabajo empleada por Marcaccio. A continuación, en las siguientes imágenes (Fig.168.), (Fig.169.) y (Fig.170.), podemos visualizar esta evolución experimental transversal, tanto en la técnica personal, cómo en la utilización de la tecnología digital empleada, así como de los múltiples materiales industriales y tecnológicos con los que Marcaccio viene investigando y expandiendo en su pintura.

"MEGAN: VARIANT PAINTANTS" (2010)

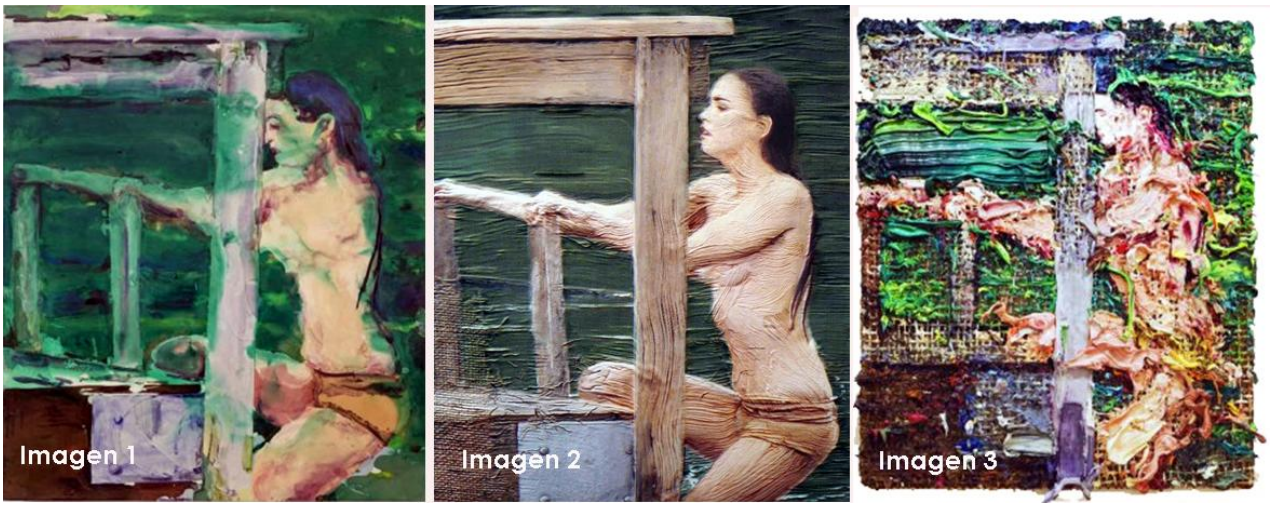


Fig.168. Fabián Marcaccio. Imagen 1. *"Megan: Croncrete Paintant" (2010)*. Hormigón pigmentado en madera. 53, 30 x 45, 70 cm.
Fig.169. Fabián Marcaccio.Imagen 2. *"Megan: CNC Paintant" (2010)*. Digital y talla en PVC en láminas Sintra® 120 x 100 cm.
Fig.170. Fabián Marcaccio.Imagen 3. *"Megan: Rope Paintant" (2010)*. Cuerda Manilla tejida a mano, pintura alquídica, silicona. 243 x 218,50 x 22,9cm.
Imagen recuperada: http://www.galeriajoanprats.com/megan-variant-paintants/ Consultado: 19/08/18

A través de una foto tomada por los paparazzi de la actriz Megan Fox, Fabián Marcaccio se ha comprometido con un proyecto en el cual interviene la pintura, el dibujo, la escultura e incluso la animación digital, teniendo como resultado las ocho variantes que se muestran en la exposición.

Cada trabajo implica un acercamiento totalmente diferente al mismo tema, enfoque un tanto opuesto en ocasiones a la imagen inicial. De este modo Marcaccio se dispone a componer con materiales y técnicas diversas una obra que proponga una visión y un paso más allá dentro del espacio contemporáneo de la pintura.

En este trabajo la imagen de la actriz Megan Fox es el motivo reconocible por el público, sobre esta imagen reconocible e iconográfica Marcaccio centrará el desarrollo de su trabajo. En este proceso desarrollado en el 2010 se aglutina la gran mayoría de sus elementos conceptuales para la modificación de la imagen digital. En un primer momento esta imagen será reproducida pictóricamente de forma tradicional para ser confrontadas con sus diferentes variantes "Variant Paintants" (2010) de modo que la imagen sufre una metamorfosis pasando por diferentes estadios de configuración plástica. Este trabajo es en síntesis una obra global que pasa de la imagen fotografiada a la reproducción desdibujada, distorsionada y retorcida e incluso a lo ilusorio de una animación digital en pantalla para pasar a convertirse en la imagen real en forma de escultura-pictórico expandida.

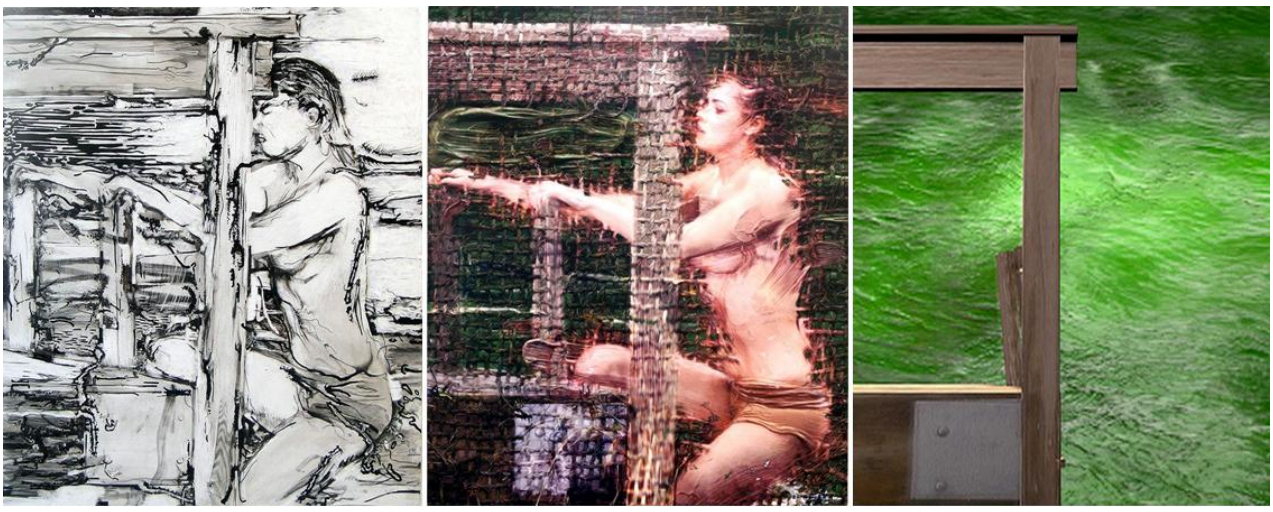


Fig.171. Imagen 4. "*Megan: Draftant" (2010)*. Varios materiales de dibujo en PVC en láminas Sintra®. 61x50,8 cm. Fig.172. Imagen 5. "Megan: Panel Paintant" (2010).Tinta pigmentada y pintura sobre lienzo. 157, 50 x 132,10 cm. Fig.173. Imagen 6. "Megan: Animation Paintant" (2010). Animación digital. Edición de 8 Imagen recuperada: http://www.galeriajoanprats.com/megan-variant-paintants/ Consultado: 19/08/18

A continuación hacemos un breve recuento de los diferentes materiales y soportes que Marcaccio ha ido utilizando como ejemplo de los procesos de trabajo sobre la imagen de la actriz Megan Fox y su versátil transformación:

MATERIAL **/** SOPORTE

- *Hormigón pigmentado*/sobre madera.
- *Impresión Digital y talla***/**sobre PVC en láminas Sintra®.
- *Pintura alquídica, silicona*/Cuerda Manila tejida a mano.
- Varios materiales de dibujo /en PVC en láminas Sintra®.
- *Tinta pigmentada y pintura alquídica sobre*/ lienzo.
- *Animación digital*/Soporte digital.
- *Tinta pigmentada, aluminio, pintura alquídica, silicona*/ sobre lienzo**.**

En esta línea de trabajo y continuando con este proceso de investigación y dentro del trabajo de Marcaccio, de forma concreta podemos observar en la siguiente imagen (Fig.174.), como conclusión de este proceso expansivo en la obra "*Megan: Variant Paintants*" (2010) una pieza pictórico-escultórica donde convergen múltiples y transversales procesos de trabajo dentro del entorno y espacio digitalizado que muta de la ilusión de una imagen digital a la concreción de un objeto pictórico tridimensional.



Fig.174. Fabián Marcaccio. "*Megan Structural Canvas Paintant" (2010)*. Tinta pigmentada sobre lienzo, aluminio, pintura alquídica, silicona 172,70 x 210 x 162 cm. Imagen: http://www.galeriajoanprats.com/megan-variant-paintants/ Consultado: 19/08/18

6.5.5.5 VOCABULARIO: NUEVAS APORTACIONES DE AUTOR EN LA PRÁCTICA PICTÓRICA

VOCABULARIO:

- PAINTANTS (Pintante)
- "PLASTEMAS",
- ACTANTES,
- REPLICANT O MUTANT
- PICTORIALIDAD

A partir de la representación de sus obras y para clasificarlas crea neologismos, utiliza palabras y dobles sentidos y las conjuga de la siguiente forma: "pintantes ambientales", "hiper textural amenazante", "media cracia", "los ready-mades genéticos" o la "tecnocra $ ia"

A continuación relacionamos todos y cada una de estas técnicas y tecnologías empleadas, así como la diversidad de materiales tecnológicos-plásticos utilizados y que vinculan la práctica pictórica de Marcaccio con el entorno digital.

TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS

- Hardware.
- Software.
- Animación digital.
- Vacuum-formed plastic.
- Impresión Digital.
- Impresión Digital 3D.

MAQUINARIA IMPRESIÓN

- Impresora Lulzbot 3D, cabezal de herramienta Lulzbot.
- Plotter UV de impresión de rígidos.
- Máquina de extrusión.
- Maquina de corte con láser.

MATERIALES TECNOLÓGICOS

- Siliconas en frío coloreadas.
- Resinas para escultura.
- Resinas Poli-Ópticas
- Polímero.
- Polímero en Vinilo.
- Silicio.
- Poliestireno de Alto Impacto.

- Plexiglás.
- Carretes de filamento termoplástico fungible ABS "Armadillo rígido" de *n Ninjatek*.
- Carretes de filamento termoplástico fungible TPE Filamento *Ninjaflex Cheetah Flexible*.
- Tela sintética.
- Impresión digital con tintas pigmentadas *Encad Go* (CMYK).
- Pintura alquídica.
- Tintas pigmentadas.
- Cuerda sintética (Nylon).
- Hormigón pigmentado.
- Aluminio.

MATERIALES TRADIONALES

- Madera.
- Estructura de metal.
- Óleo.
- Cuerda de Manila de Cáñamo.

6.5.5.6 ÚLTIMOS AVANCES EN LA INVESTIGACIÓN SOBRE LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO

Tras un persistente proceso de búsqueda hemos dado con la web de "TRIMAXION BELLAS ARTES", una empresa técnica que está trabajando para el autor en la realización de piezas de metal cortadas con láser que pensamos que puedan ser parte de su última producción o de algún proceso de investigación propio a su dinámica artística. Y debemos mantenernos en el terreno de la suposición pues a día de hoy no hay nada publicado ni por el autor ni por la crítica especializada.

Nos resulta especialmente grato presentar las imágenes:(Fig.175.) y (Fig.176.) como síntoma y ejemplo de su trabajo más novedoso.

Nos preguntamos si no estaremos ante una evolución de los "plastemas"…

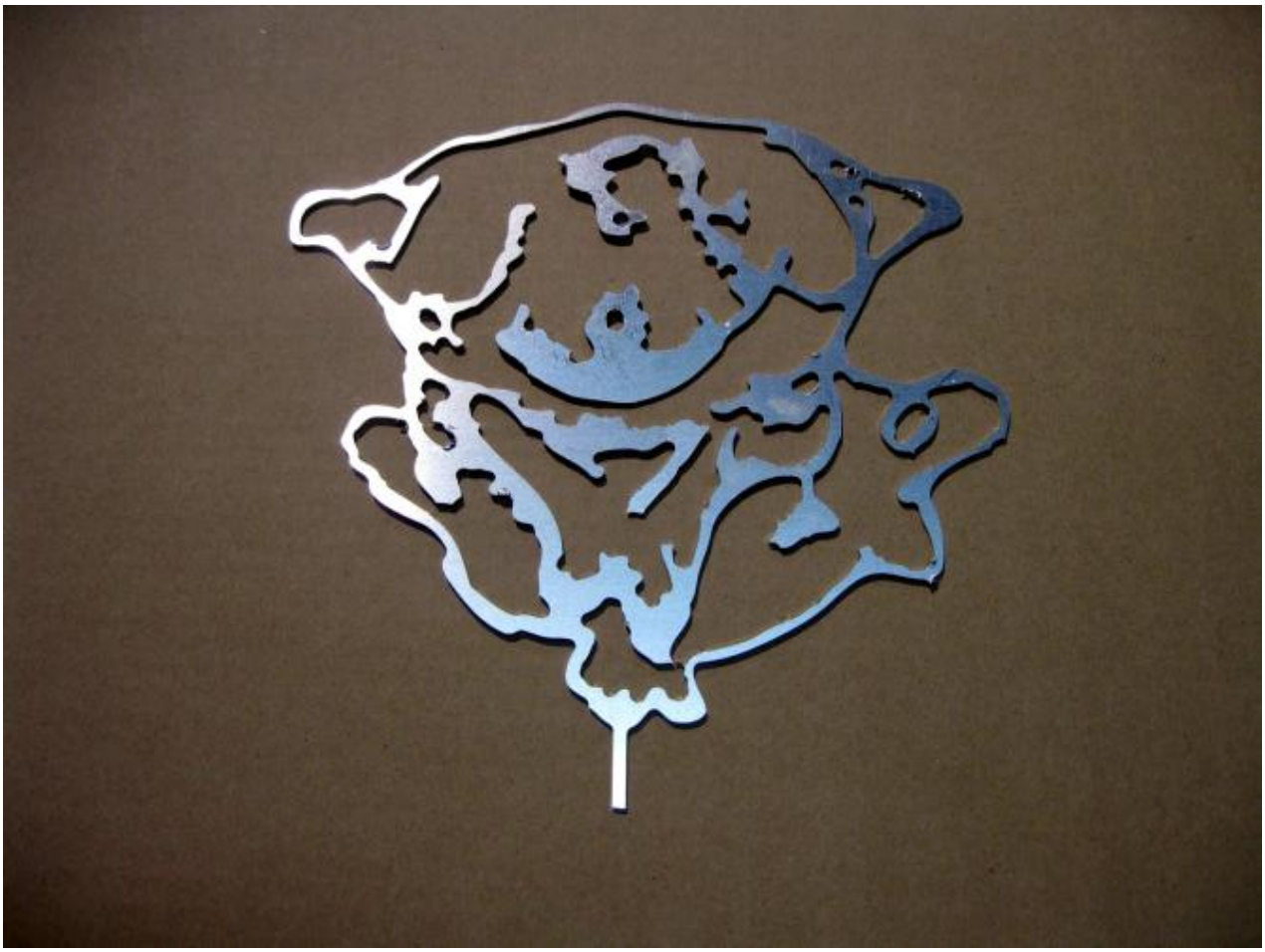


Fig.175. Fabián Marcaccio (2017) Trimaxion. Obra sobre metal de aluminio cortado con láser. Imagen recuperada: http://www.trimaxion.com/post/841841923/aluminum-framework-for-a-piece-by-artist-fabian Consultado: 21/08/18

Piezas de aluminio para un proyecto por definir del artista Fabián Marcaccio.



Fig.176. Fabián Marcaccio (2017) Trimaxion. Imagen recuperada: http://www.trimaxion.com/post/841841923/aluminum-framework-for-a-piece-by-artist-fabian Consultado: 21/08/18

CAPÍTULO **VII.**

ANÁLISIS DE AUTOR / **II. PETER HALLEY**

7 II. PETER HALLEY



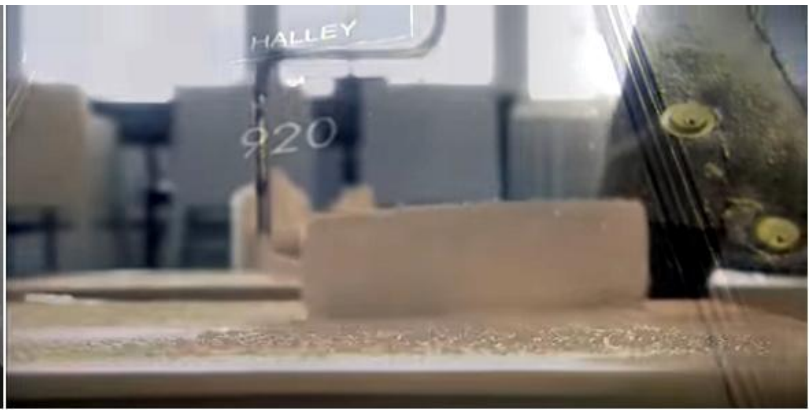


Fig.177. Peter Halley. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Consultado: 30/05/2018
Fig.178. Imagen recuperada: http://ropac.net/artist/peter-halley; Artcity NY - Peter Halley - 01 Career Consultado: 30/05/2018

PETER HALLEY, Nova York (1953)

Se graduó en Historia del Arte por la Yale University (New Haven, Connecticut) en 1975, y un máster en Pintura por la University of New Orleans en 1978. Desde el comienzo de su carrera artística, Halley responde a la complejidad y escala de la estructura urbana de la ciudad, diagramando los sistemas de movimiento y comunicación de la misma en sus pinturas y dibujos en la era digital. Su crítica de arte fue galardonada con el Premio Frank Jewett Asociación de Arte Mather de la College en 2001. De 2002 a 2011, se desempeñó como Director de Estudios de Posgrado en Pintura y Grabado en la Universidad de Yale.

La obra de Halley se desarrolla empleando pinturas *DayGlo* fluorescentes y enlucido *Roll-a-tex* sintético. Su obra prueba que un arte puramente geométrico no es inevitablemente abstracto o alejado de toda realidad exterior al cuadro. Halley en un primer momento observa y pinta un mundo de modelos geométricos matemáticos y arquitecturas duras que condicionan a su vez el urbanismo; la organización social, del hospital, la prisión y la fábrica, para más tarde dar paso a las geometrías blandas de las autopistas, los ordenadores y los juegos electrónicos.

PALABRAS CLAVE: NEO GEO, CÉLULA, PRISIÓN, CELDA, GRID (Red)

7.1 PETER HALLEY, ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO

"[…] Empecé con una situación de geometría coercitiva simbolizada por la cárcel. Entonces me moví a una geometría más seductora, simbolizada en los colores del Day-Glo, los sistemas de conductos, y el tipo de espacio de videojuegos que creo que mi pintura tiene ahora […]."[176]

"[…] En mi obra, el espacio es exactamente considerado un campo digital de esa clase, en el que se sitúa células con una textura de estuco simulado, de las cuales irradia conductos. Ese espacio, es pariente del espacio simulado del videojuego, del microchip y del rascacielos de oficinas: un espacio que, más que realidad concreta, es un modelo del "espacio celular" en el que se basa el "intercambio social cibernetizado", que "irradia sobre el cuerpo social sus circuitos operativos". Aquí se muestra un sistema en el que los edificios son "como columnas de un cuadro estadístico", un sistema cuya imagen "ha pasado de la pirámide a la tarjeta perforada […].[177]"

"[…] Baudrillard dice que en la cultura posmoderna todo es hiperreal, más intensamente real que lo real. Usted toma rojo, por ejemplo, y quiere hacerlo más intenso que lo real, por lo que lo hace Day-Glo rojo. Y eso me pareció correcto, porque coincidía con mi propia experiencia […].[178]"

"[…] Me volví a concentrar en el Minimalismo y Arte Pop. Aunque quería seguir creando objetos pictóricos -más o menos pinturas- quería encontrar un medio mucho más radical con el que pintar estos confinados espacios amurallados […]."[179]

"[…] Dedico mucho tiempo a pensar cómo está constituida la sociedad, pero también mi trabajo puede ser visto como un trabajo autobiográfico. No creo que mi pin-

---

[176] Arts Magazine. Entrevista a Peter Halley realizada por Jeanne Siegel. Septiembre de 1985, pp. 72-76. Texto recuperado: https://www.peterhalley.com/interview-jeanne-siegel Consultado: 01/12/16

[177] Peter Halley, *"La crisis de la geometría"*, en Peter Halley, Madrid, Museo Nacional Reina Sofía, 1992, p. 42.

[178] Flash Art. Entrevista a Peter Halley, realizada por Michèle Cone, febrero-marzo de 1986. pp. 36-38. Texto recuperado: https://www.peterhalley.com/interview-michele-cone Consultado: 01/12/2016

[179] Kathryn Hixson. Entrevista a Peter Halley. Catálogo de la exposición "Peter Halley: obras de 1982 a 1991", CAPC, Musée d'Art Contemporain, Burdeos, 1991, pp. 9-33. Texto recuperado: https://www.peterhalley.com/interview-with-kathryn-hixson Consultado: 01/12/2016

tura sea sólo crítica, yo me siento más bien como un realista que intenta descubrir el diagrama, la imagen del espacio subterráneo de la sociedad […]."[180]

"[…] Casi todos los artistas tienen un vocabulario inconsciente de formas que no pueden cambiar. La geometría forma parte de mi inconsciente y mi sensibilidad, y mi maduración como artista tiene que ver con el intento de entender qué es la geometría y cómo puede representar simbólicamente a la naturaleza […]."[181]

"[…] mi trabajo tiene que ver mucho con lo que es la arquitectura, la electrónica y la tecnología, y no tanto con la piel, el cuerpo y lo biológico […]."[182]

"[…] Percibo un marcado énfasis en lo que son los procesos, la mutación, la simulación de lo orgánico a través de la computadora por ejemplo, el ataque al cuerpo por parte de la tecnología […]."[183]

"[…] En términos sencillos pienso que la abstracción en las artes visuales nos permite comprender y analizar el mundo de nuestra experiencia, descomponer o articular sus elementos y analizarlos para llegar así a una verdad aún más real que la que nos da el empirismo […]."[184]

"[…] los elementos abstractos que componen nuestra experiencia, es algo que tiene un gran impacto en casi todas las áreas del conocimiento, incluyendo la economía, las ciencias sociales y la psicología […]."[185]

La obra de Peter Halley engloba todo aquello que hace referencia a lo social, como por ejemplo, la estructura de la vivienda donde se habita o la imagen y el color que envuelve el entorno social digitalizado, todo ello se aglutina y se sintetiza en una geometría nueva donde sus "prisiones" son el contenedor que lo contextualiza.

---

[180] Mora, Miguel. (29 de 12 de 1996). Entrevista a Peter Halley: *En EEUU, los pintores somos parte del "Show-business"*. de Entrevista a Peter Halley. Texto recuperado: http://elpais.com/diario/1996/12/29/cultura/851814005_850215.html Consultado: 15/10/2016
[181] Mora, Miguel. *óp. Cit.* (29 de 12 de 1996). Entrevista a Peter Halley
[182] Halley, Peter. (14 de 10 de 2016). FRAGMENTOS DE UNA ABSTRACCIÓN DESCONOCIDA. Texto recuperado: http://www.esferapublica.org/red_alterna/haley.html Consultado:14/10/2016
[183] Ibíd.,
[184] Ibíd.,
[185] Ibíd.,

7.2 EL PROYECTO PICTÓRICO Y CONCEPTUALIZACIÓN EN LA OBRA DE PETER HALLEY, LA GEOMETRÍA UNA CUESTIÓN SOCIAL

En el panorama actual dentro de la práctica pictórica, hay muchos planteamientos claros sobre las temáticas a tratar. Después de la segunda guerra mundial se produjeron diferentes acontecimientos lo suficientemente globales que produjeron cambios sustanciales y revolucionarios en la pintura y su práctica artística. Desde ese tiempo la pintura vivió una eclosión de movimientos artísticos, tendencias, y líneas de expresión como fueron: El Expresionismo Abstracto americano o su versión europea del Informalismo matérico, también el Op art, el Pop art, el nuevo Realismo, Hiperrealismo, el Arte Conceptual y nuevamente el retorno a los orígenes de la pintura figurativa con nuevas versiones como el neo-expresionismo entre otros. Es desde ese momento hasta finales del S/XX que, con la irrupción de internet y, como consecuencia global, las relaciones sociales a través del entorno digitalizado, que no había surgido un argumento lo suficientemente transcendente como para definir una tendencia en el panorama artístico. Es con la irrupción del espacio digitalizado de forma global en la sociedad cuando empezamos a observa cambios significativos dentro de la práctica y producción artística. En el campo de la pintura, esta se ha transformado con más profusión, la pintura ha experimentado un cambio de paradigma, un nuevo hito[186] dentro de la práctica del arte con la utilización de nuevos medios técnicos y tecnológicos digitales para la elaboración y el desarrollo de lo que algunos vienen denominando, y que ya hemos comentado en este estudio, como pintura expandida.

[186] Hito. Persona, cosa o hecho claves y fundamentales dentro de un ámbito o contexto. Recuperado: http://dle.rae.es/?id=KXfBEVb Consultado:12/06/18

En el caso que nos ocupa, la obra de Peter Halley, sí se vislumbra un discurso que acompaña a la obra más allá de una estética de la imagen del entorno digital. La obra geométrica de Peter Halley se han involucrado en un juego de relaciones entre lo que él llama prisiones y células, iconos que reflejan la creciente geometría del espacio social en el mundo en el que vivimos. Un trabajo que se desarrolla desde una visión transversal del entorno y espacio digital conjuntamente con la aplicación de materias y materiales tecnológicos no tradicionales.



Fig.179. Artcity NY- Peter Halley - 02-Studio. Fotograma Video. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Consultado: 30/05/2018

La obra de Halley se centra en la geometría y, de como el espacio digital ha creado un territorio nuevo para esta nueva geometría, el Neo-Geo[187]. Su obra prueba que un arte puramente geométrico no es inevitablemente abstracto o alejado de toda realidad exterior al cuadro. Halley observa y pinta un mundo o los modelos matemáticos y arquitecturas apremiantes que condicionan a su vez el urbanismo, la organización social, las instituciones (escuelas, hospitales...) que él representa a través de su obra pictórica y más representativa, sus Prisiones, él trabaja la representación de una consecuencia que el entono digital ha creado, las relaciones entre las personas son cada vez más frecuentes a través de la red (*Grid*) un concepto

[187] El Neo-Geo es un movimiento artístico que surge en los años ochenta. Es la abreviatura de Neo-Geométrico que preconizaba la utilización de objetos domésticos como materiales esculturales. También se le llama Neoabstracción Geométrica o Pintura Neo-Geo. La pintura Neo-Geo volvió a poner al gusto actual los preceptos visuales del minimalismo, readaptados a la nueva codificación lineal de la sociedad urbana, cuyas descripciones se convirtieron en el apoyo de juegos visuales, o, en escultura, la ocasión de ready-made, sacralizando la vacuidad: el Three Ball Total Equilibrium Tank y Vacuum Cleaner (aspirador) de Jeff Koons son los símbolos más destacados, con la pintura de Peter Halley, A Perfect World, Black Cell por ejemplo. Recuperado: https://es.wikipedia.org/wiki/Neo-geo Consultado: 01/06/2018

también utilizado por Fabián Marcaccio, pero que a diferencia de este último, que lo entiende como la trama o urdimbre donde configurar su obra, Halley lo desarrolla, entiende y trabaja desde un significado diferente, la red es el entorno de relación social que directamente sostiene y mantiene a la persona en su prisión (cárcel).

La obra de Halley es critica desde su "*minimalismo*", entendida como austeridad de medios, esta da visualidad de una sociedad cada vez más envuelta en esta nueva geometría de la ciudad informatizada, encasillada dentro de construcciones arquitectónicas, donde la ciudad se amontona y se configura por medio de espacios en forma de, como refiere Halley, celdas o prisiones, (espacios tecnológicamente conectados por conductos y controlados por redes sociales, internet). Es desde esta crítica de cambio de la geometría y su función donde hace hincapié y fundamenta su obra.

7.3 EL REFERENTE PICTORICO EN LA OBRA DE PETER HALLEY

En la obra de Halley, los referentes los sitúa en la pintura geométrica de Kasimir Malevich (Fig.180.) en esta, toma como referencia las figuras geométricas, el cuadrado y el rectángulo de color, de Piet Mondrian (Fig.181.). El color para Halley, ahora se ha adaptado al tiempo y entorno digital que representa con su gama de color fluorescentes *DayGlo*, o Donald Judd (Fig.182.) en su referencia a lo seriado e industrial, con sus aplicaciones de estuco *Roll-al-Tex*, así como sus procesos de de producción en serie a través de su equipo de colaboradores. Todos y cada uno de estos elementos los podemos observar en sus prisiones, que dota, a la composición de la obra, de contenido dentro de un contexto de nueva geometría en el entono digitalizado de las ciudades.

Todos y cada uno de estos elementos que observamos en su obra son la consecuencia como signo y significado, reflejo y metáfora, de las ciudades en las que vivimos. Con esta nueva geometrización del entorno globalizado se ha producido una nueva arquitectura para sociedades ricas, también exportable a núcleos de población industriales, como un producto más de consumo.

La geometría para Peter Halley, sufre una transformación influenciada por esta sociedad tecnológica e interconectada por medio de redes, como son las conexiones eléctricas, conductos de agua o el teléfono, pero sobre todo, como él mismo explica, la interconexión de Internet, donde se genera esta relación social virtual puesta al alcance de una sociedad cada vez más alienada y atrapada por esta

nueva geometría digital y la arquitectónica de las ciudades modernas.

Ante la pregunta de la artista Olga Spiegel en una entrevista en La Vanguardia, 16 marzo de 2005, ¿Por qué se decidió a adoptar un vocabulario formal geométrico?

Peter Halley dice:

> *"[…] A principios de los ochenta quise hacer una revisión de la pintura geométrica del XX, Malevich, Mondrian, Judd. Empecé con el cuadrado de Malevich, luego le puse barras y se transformó en una cárcel aislada, qué yo relacionaba con el existencialismo. Después la conecté con una celda, luego vinieron los conductos qué conectaban unas y otras como se conectan a las casas la electricidad, el agua, el teléfono y ahora está internet; entonces no existía, pero yo pensaba ya en la comunicación tecnológica […]."*[188]

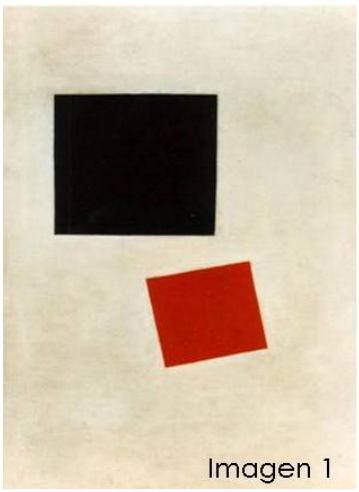






Fig.180. Imagen 1. Malevich, Kazimir. *"Plaza Negra y Plaza Roja" (1915).* Óleo sobre lienzo, 71,4 x 44,4 cm. Museo de Arte Moderno, NY
Imagen recuperada: http://www.galleryintell.com/artex/boy-knapsack-color-masses-fourth-dimension-kazimir-malevich/ Consultado: 30/05/18
Fig.181. Imagen 2. Piet Mondrian. *"Composición II en rojo, azul y amarillo" (1930)*
Imagen recuperada: http://artlistr.com/piet-mondrian-6-interesting-facts/piet-mondriaan-composition-ii-in-red-blue-and-yellow-1930/ Consultado: 30/05/18
Fig.182. Imagen 3. Donald Judd: "Sin título" (1969/1982). Aluminio anodizado azul. Cada uno de 10 unidades de 15,2 x 68,6 x 60,9 cm. Imagen recuperada: https://juddfoundation.org/art/untitled-67/ Consultado: 30/05/18

[188] Spiegel, O. (16 de Marzo de 2005). *La pintura geométrica puede reflejar la sociedad de hoy*. La Vanguardia, 16 de marzo de 2005, p. 44.Texto recuperado: https://www.peterhalley.com/interview-by-olga-spiegel Consultado: 30/05/18

Nuevamente, ante la pregunta de la artista Olga Spiegel: ¿Quiso criticar o dar contenido social a la abstracción geométrica?

Peter Halley dice:

> *"[…] Yo quería hacer una crítica a la geometría ideal. Además, los cuadros de Mondrian, nunca los vi como una abstracción, los veía como parte del entorno real, reflejaba el mundo más geometrizado del siglo XX. Lo mismo pasa con Judd, sus cajas me recordaban la producción en masa salida de la fábrica. La geometría de mis cuadros me recuerda la arquitectura de Nueva York […]."*[189]

Sobre su obra y en relación a la geometría en su trabajo Halley dice:

> *" […] cuadrados, rectángulos, barras o segmentos que aluden a cárceles, celdas o células y un juego ambiguo de la palabra Cell (a sistema neuronales o de terminales informáticos […]."*[190]

Peter Halley justifica su trabajo y reflexiona sobre lo que debería ser la pintura hoy. Dice:

> *"[…] Me interesa reflexionar sobre el lenguaje de la pintura, que no copien fotografías como hacen hoy tantos pintores en EE.UU. Pienso que la pintura sigue siendo central porque vivimos en sociedad de imágenes y la pintura las integra todas. Me gusta la fotografía, pero creo que la pintura combina lo visual con lo táctil. Un Van Gogh, un De Kooning pintan imágenes, pero son táctiles [...]."*[191]

[189] Spiegel, O. *Óp. Cit.* (16 de Marzo de 2005).
[190] Ibíd.,
[191] Ibíd.,

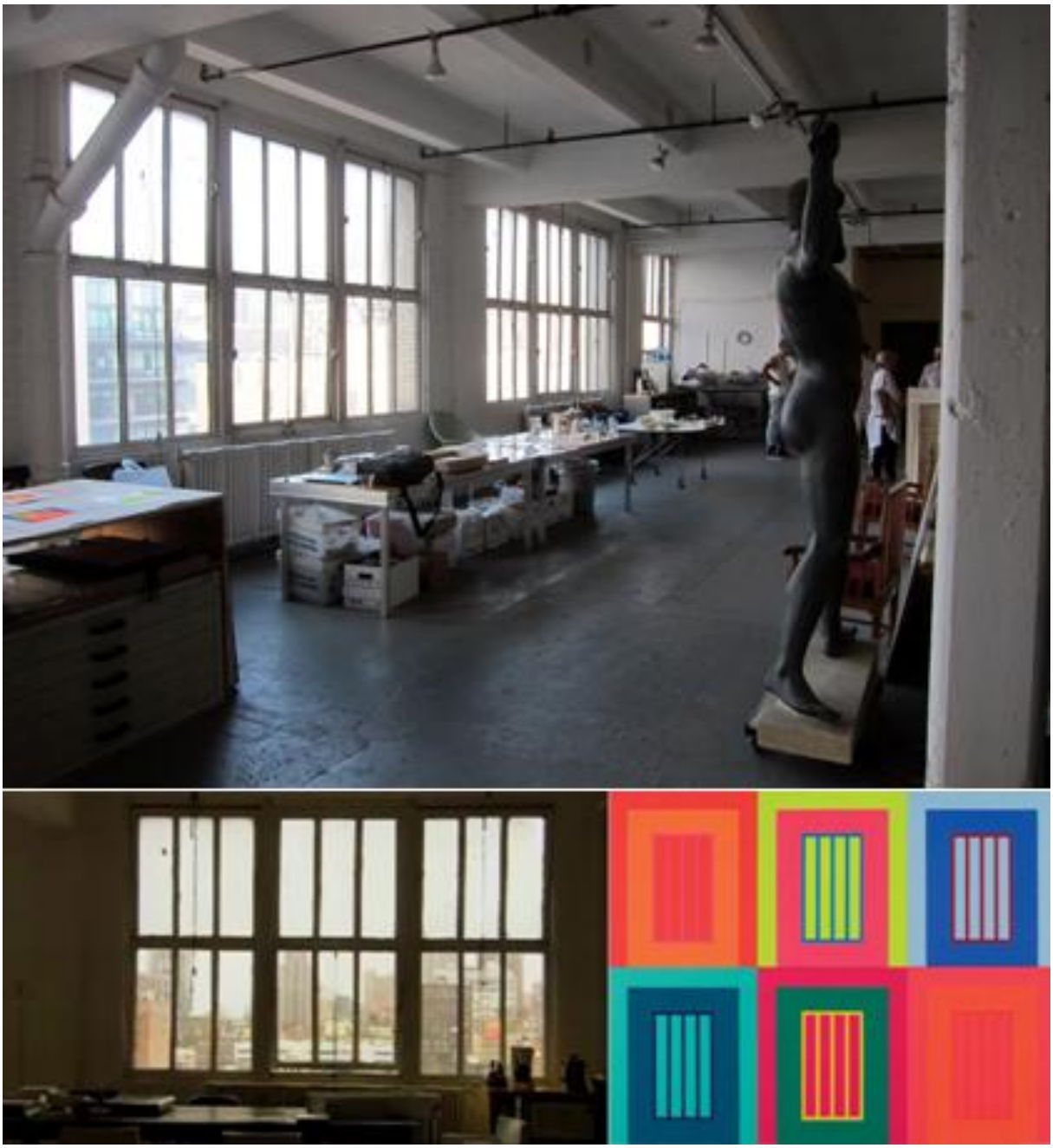


Fig.183. Estudio Peter Halley. Chelsea13 de julio de 2011. El entorno de trabajo reflejo en la composición de la obra de Halley Imagen recuperada: https://theballast.wordpress.com/2011/07/13/peter-halley-studio-visit-chelsea/ Fig.184. Obra Artcity NY - Peter Halley - 02-Studio
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Consultado: 30/05/18

Esta realidad en la actualidad es el modelo que sustituye al modelo de consumo, de ocio o de la naturaleza. Todos estos modelos de realidad han sido conquistados por la geometría, una geometría sobre la que Peter Halley reflexiona y dice:

> *"[…] A través de la geometrización del paisaje se ha producido la geometrización del pensamiento, la realidad concreta es desplazada por la primacía del modelo. Y*

el modelo se impone a su vez sobre el paisaje, desplazando de esta manera la realidad en un proceso de circulación creciente […]."[192]

En base a lo expuesto por Peter Halley podemos decir que el referente en la obra del autor es el espacio geométrico que invade el entorno personal del cual deriva su discurso.

7.4 LA COMPOSICIÓN EN LA OBRA DE HALLEY

Dentro del espacio de la composición en las prisiones de Halley, observamos que la disposición de la obra se compone de formas geométricas, cuadrados y rectángulos son dispuestos en múltiples configuraciones nada arbitrarias. Estas variaciones, tanto de las formas geométricas, como del color, tamaño, composición así como sus conexiones, siguen un patrón modular con todo su contenido de signos y significados.

En relación a la composición de sus obras Peter Halley en su entrevista con la artista Olga Spiegel dice:

"*[…] las celdas están siempre conectadas. El año pasado hice otras con las rejas de las cárceles pero sin conductos. Las más recientes tienen un vocabulario más Minimalista y repetitivo y los barrotes de las cárceles son horizontales, la posición de los muetos […].*"[193] *(Spiegel, 2005)*".

Ante la pregunta sobre la disposición de sus celdas: ¿A qué se deben estos cambios?

Halley dice:

"*[…] Son una respuesta a la nueva situación en EE.UU. después del 11-S. Desde entonces toda la Administración se basa en el miedo y la gente cuando tiene miedo se cierra, hay menos comunicación e intercambio internacional con otras culturas. Yo vivo a cinco manzanas de la zona del 11-S. No pienso todo el día en ello, pero pienso*

---

[192] "*Crisis de la Geometría*" por Peter Halley. Arts Magazine, New York.Vol. 58, N° 10, Junio de 1984.
[193] Spiegel, O. *Óp. Cit.* (16 de Marzo de 2005).

en la situación en Iraq, todo eso ha afectado a mi pintura. Es un reflejo del clima general de la sociedad de hoy, y la pintura geométrica puede responder a este tipo de acontecimientos […]."[194]

7.5 UN RECORRIDO VISUAL GEOMETRICO A TRAVES DEL PROYECTO EN LA OBRA EN DE PETER HALLEY



Fig.185. Peter Halley. Artcity NY - Peter Halley - 01 Career
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=qrUwAPSN_8&list=PLA598DF514A3E7300
Consultado: 30/05/18

En el trabajo de Halley podemos observar el desarrollo durante las tres últimas décadas del siglo XX, hasta la actualidad del siglo XXI. Las relaciones entre los elementos geométricos planos y posteriormente texturizados en su obra, prisiones, célu-

[194] Spiegel, O. *Óp. Cit.* (16 de Marzo de 2005).

las, interconectada a través de sus conductos, ha sufrido diferentes variaciones en su producción. Para Halley estos elementos y su lógica evolución compositiva, comprenden un vocabulario formal que refleja un cambio del entorno geométrico digitalizado en los espacios habitados de las sociedades del mundo en el que vivimos. Espacios habitados en ciudades que desde los años 80. Se ha ido readaptando ante el avance de este entorno digital.

La obra de Halley ha adquirido varios enfoques dentro del arte, a veces, y como ya hemos comentado, se identifica como el conceptualismo neo-geométrico o *Neo-Geo*, o como crítica tanto del expresionismo como de la abstracción no objetiva, en un contexto informado por las ideas contemporáneas sobre el control social, la mediación y la simulación.

Estas ideas son un posicionamiento por parte del autor que podemos leer en varios de sus escritos donde Halley, a lo largo de su carrera nos habla sobre arte y cultura en sus ensayos publicados por primera vez durante la década de1980. En estos años ya aborda la situación de la cultura posmoderna las prácticas de arte contemporáneo y la revolución digital de esa década a través de la visión de la crítica postestructuralista[195]. Ante esta reconsideración de la geometría de un espacio macroestructurado, ordenado y conectado de los edificios de las ciudades, su referente ha pasado al espació microestructurado del circuito impreso y como consecuencia de este muevo espacio geométrico, una nueva realidad de relación de su obra con lo social. El trabajo de Halley se convierte en un reflejo de esta nueva realidad tanto en la composición, el material y en el color en su pintura.

---

[195] Posestructuralismo. El descentramiento posestructuralista producido en la epistemología y previsto tanto por la crítica de la verdad en Nietzsche como por la crítica de la auto-presencia en Freud y por la crítica de Derrida al modelo referencial del lenguaje correspondería, en el arte, a la ruptura producida por los artistas de la alta modernidad. Muchos teóricos del arte de la segunda parte del siglo XX, como sería el caso de Rosalind Krauss e Yve-Alain Bois, analizaron la contribución del collage cubista en la subversión de la estructura tradicional en el campo del signo artístico. Para R. Krauss, el collage es "el primer ejemplo, en las artes pictóricas, de algo parecido a una exploración sistemática de las condiciones de representabilidad implicadas por el signo." Al insertar en sus bodegones trozos de periódico, Picasso experimentaba con una pintura que ya no buscaba representar la realidad, sino que se reivindicaba a sí misma como realidad.
LOREDANA NICULET. Posestructuralismo y estética: fundamentos y metáforas de la crítica del arte contemporáneo Información recuperada: http://www.disturbis.esteticauab.org/DisturbisII/Niculet.html Consultado: 31/05/18

A continuación, y en este sentido, hemos creído conveniente volver a comentar el siguiente texto de Halley, extraído de su libro, "*La crisis de la geometría*" publicado en *Arts Magazine, New York. Vol. 58, N° 10,* junio de 1984*,* en el que clarifica el sentido de su obra:

> *"[…] En mi obra, el espacio es exactamente considerado como un campo digital de esa clase, en el que se sitúan "células" con una textura de estuco simulado, de las cuales irradian "conductos". Ese espacio, es pariente del espacio simulado del videojuego, del microchip y del rascacielos de oficinas: un espacio que, más que realidad concreta, es un modelo del "espacio celular" en el que se basa el "intercambio social cibernetizado", que "irradia sobre el cuerpo social sus circuitos operativos". Aquí se muestra un sistema en el que los edificios son "como columnas de un cuadro estadístico", un sistema cuya imagen "ha pasado de la pirámide a la tarjeta perforada […]."*[196]



Fig.186. Peter Halley. "*Revolver*" (2009). Detalle obra.
Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/new-page-2/ Fig.187. La obra de Halley y su referente. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Consultado: 31/05/18

[196] Peter Halley, "*La crisis de la geometría*", en *Peter Halley*, Madrid, Museo Nacional Reina Sofía, 1992, p.42

Desde esta perspectiva del espació geométrico del campo digital que inunda las ciudades, la obra de Halley cobra todo el significado dando sentido a la idea de la composición en su obra.

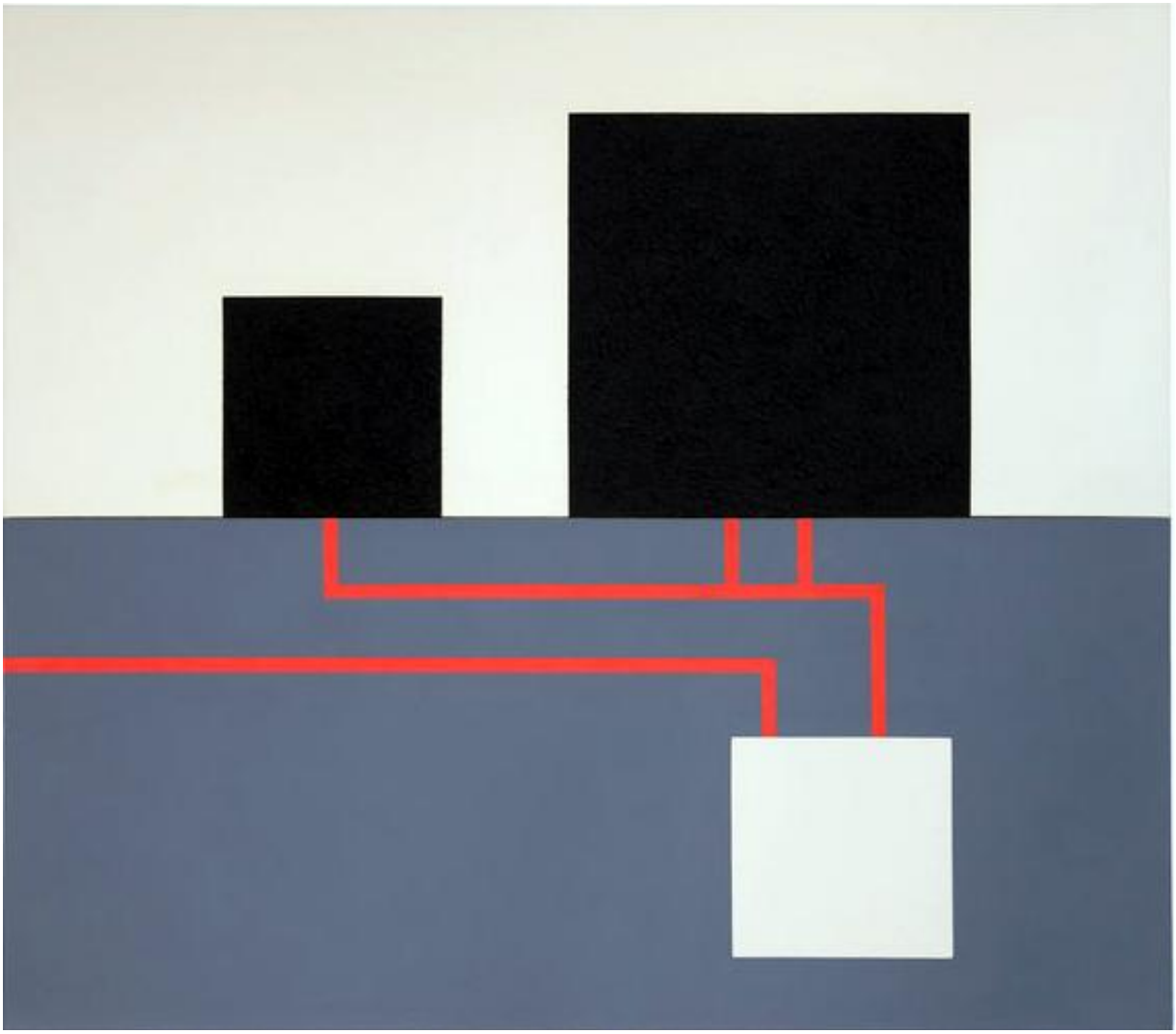


Fig.188. Peter Halley. "*Two Cells with Conduit and Underground Chamber" (1983)*. (Dos celdas con conducto y cámara subterránea, 1983). Acrílico, acrílico fluorescente DayGlo y Roll-a-Tex en lienzo sin imprimación. 177,8 x 203,2 cm. Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/1980s-/ Consultado: 31/05/18

En esta nueva realidad del entorno social geometrizado, el artista da un paso más allá, pasando de la conciencia geométrica estructuralista[197] a una visión ge-

[197] Estructuralismo. Podemos definir al estructuralismo como una ciencia que, se ocupa del estudio de los datos en el contexto real en el que se encuentran y las relaciones entre ellos. Desde este punto de vista, el estructuralismo busca estudiar las estructuras a través de las cuales se produce el significado

ométrica posestructuralista en el ordenamiento de sus composiciones donde el material utilizado es síntoma y signo en su obra. Si analizamos la evolución que las ciudades modernas vienen experimentando podemos observar que en la actualidad, estas ciudades vienen sufriendo una constante renovación de sus espacios, redes y conexiones, el planteamiento que Halley hace desde las tecnologías de los "*mass media*" (medios de comunicación de masas) han provocado una nueva realidad dentro de los espacios geométricos de pisos y habitaciones de las ciudades, que ahora se han convertido en "celdas".

Es este modelo de ciudad y como consecuencia las relaciones sociales son las que han sufrido un cambio, de una forma sutil y progresiva, hacia una realidad virtual. La información y relación que se genera en este nuevo espacio habitado también ha sufrido este cambio, se ha sustituido el libro por la consola de videojuegos, por el ordenador, por el televisor y con todo ello, se está rompiendo la posibilidad de aventura, de conocer el mundo que nos rodea, se va a lo superficial, a lo inmediato, a lo fácil, a lo que no requiere esfuerzo.

El trabajo de Halley se sumerge para poder comprender estas realidades a través su obra, que podemos observar a través del proyecto. La idea y posterior desarrollo de la obra de Peter Halley vista en imágenes hace compresible un referente geométrico digital aplicado a sus estructuras y composiciones.

A continuación en las imágenes (Fig.189.), (Fig.190.) y (Fig.191.), podemos observar en síntesis, el planteamiento y proceso creativo en la obra de Halley:

---

dentro de una cultura. Esto quiere decir que, se basa principalmente en el estudio de las reglas y normas de ordenamiento (estructuras) existentes en cualquier fenómeno, campo o acontecimiento. Recuperado: https://diferencias.eu/entre-estructuralismo-y-funcionalismo/ Consultado: 04/06/18

PROYECTO. Del Dibujo al cuadro "*prisión*", objeto.

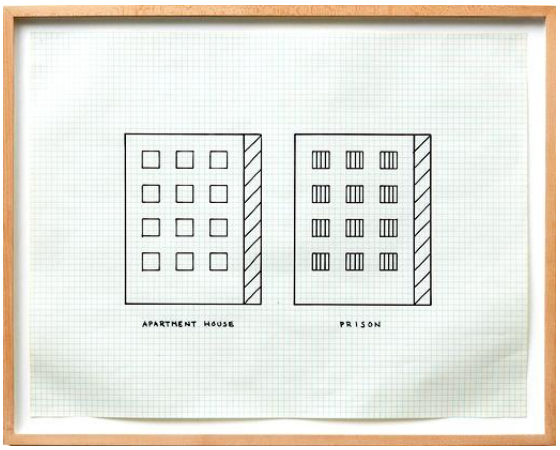


Fig.189. Peter Halley 2017. Bocetos de sus proyectos "*Prisiones*", *Modern Art, London*, de la exposición: Pinturas de la década de 1980. Imagen recuperada: http://www.contemporaryartdaily.com/2017/03/peter-halley-at-modern-art/ Consultado: 31/05/18

Para Halley, la ventana-celda fue concebida originalmente como una prisión, una crítica o parodia del modernismo idealista y formalista.

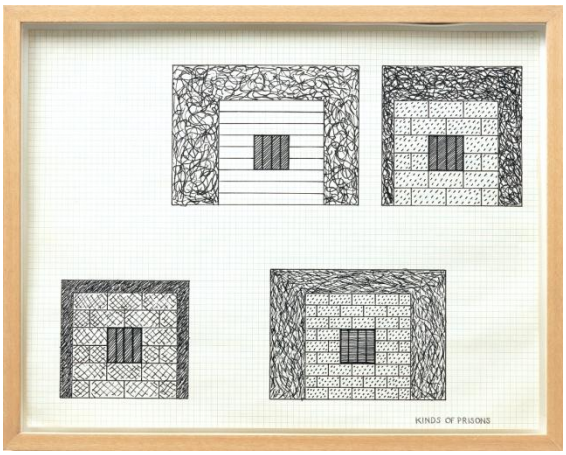


Fig.190. Peter Halley 2017. Bocetos de sus proyectos "*Prisiones*", *Modern Art, London*, de la exposición: Pinturas de la década de 1980. Imagen recuperada: http://www.contemporaryartdaily.com/2017/03/peter-halley-at-modern-art/ Consultado: 31/05/18

Pero la idea de la celda interesa particularmente a Halley porque su significado abarca desde lo concreto, como una habitación, a su aplicación virtual en la telefonía móvil y ordenadores. La geometría aparece así como una metáfora de la sociedad, las celdas rectangulares, unidas por conductos lineales, representan organismos individuales a partir las redes y de la existencia urbana contemporánea.

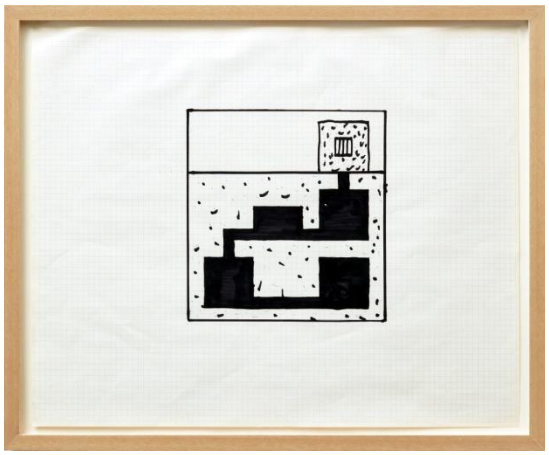


Fig.191. Peter Halley 2017. Bocetos de sus proyectos "*Prisiones*", *Modern Art, London*, de la exposición: Pinturas de la década de 1980. Imagen recuperada: http://www.contemporaryartdaily.com/2017/03/peter-halley-at-modern-art/ Consultado: 31/05/18

La obra de Halley por su estructura física y su estructura modular, nos recuerda y hace referencia a la obra como objeto.



Fig.192. Peter Halley. "*Silver prison with blue bars" (2007). (Prisión de plata con barras azules, 2007).* Acrílico metalizado, acrílico nacarado y *Roll-a-Tex* sobre lienzo 114.5 x 101.5 cm.
Imagen recuperada: http://www.xippas.com/es/artists/peter-halley/ Consultado: 01/06/18

Ante este posicionamiento y sobre el referente en su pintura Halley dice:

> *"[…] Me mantengo fiel a la idea de que todo arte, incluyendo lo que llamamos pintura abstracta, tiene una referencia en el mundo exterior y en el mundo de la realidad social. A medida que pasa el tiempo me siento aún más comprometido con el hecho de que las pinturas pueden ser un equivalente gráfico de la experiencia espacial en nuestra sociedad […]."*[198]

Y en la misma línea Guasch[199] dice:

> *"[…] Como es sabido, la modernidad no ha implicado la desmitificación, la iluminación absoluta del mundo, sino que bajo nuestras condiciones, la sociedad moderna ha generado una nueva mitología, un nuevo hechizo de nuestras relaciones. Bajo la apariencia de la racionalidad de los planes urbanos, los arquitectos y urbanistas modernos han realizado la arquitectura mítica por excelencia: el nuevo laberinto de la ciudad actual. En este contexto, el arte puede actuar como una fuente de regeneración, el objetivo no es tanto la representación de éste en sueño colectivo, sino de nuestra liberación del mismo […]." "[…] La acción común tiene una dimensión temporal. El tiempo ya breve o prolongado, le es sustancial y el juego de relaciones entre la pluralidad de individuos y su mundo común se basa en la memoria y el recuerdo. Ciertamente la modernidad ha puesto demasiado énfasis en el futuro y demasiado poco en el pasado. Sin embargo, cuando hablamos de comunidad, de acción política, de cómo nos relacionamos con los demás, en cada uno de nosotros está clara la presencia de una responsabilidad amnésica sobre lo que se ha hecho en el pasado. Como dijo Walter Benjamin: "Cada generación está dotada de un débil poder mesiánico que le hace responsable de lo que ocurrió en el pasado […]." "[…] La recurrencia de la historia es, pues, en definitiva, un reconocimiento de que todas las cosas se ven impregnadas por el tiempo. Pero el tiempo no es un receptáculo en el que ocurre la historia. La historia esta intrínsecamente vinculada al presente, y para que sea realmente eficaz, la remembranza siempre debe ser crítica […]." "[…] La remembranza crítica restituye ciertos elementos del pasado al presente: sigue mante-*

---

[198] Peter Halley. *Maintain Speed*, Nueva York, D.A.P., 2000, p. 22.
[199] Guasch, Anna Maria. Profesora de Historia del Arte Contemporáneo de la Universidad de Barcelona (UB) y de Estudios Visuales Globales. Crítica de arte.
Información recuperada: https://annamariaguasch.com/en#about Consultado:30/09/18

niendo como hechos pasados, pero siempre establece una relación que los vincula al presente. Nuestras acciones como seres humanos deberían constituir una práctica constante de cerrar y abrir relaciones capaces de transformar cualquier remembranza histórica en algo más que una simple tradición muerta […]."[200]

7.6 ENTORNO DE LO REAL, LA CRISIS DE LA GEOMETRÍA COMO CRISIS DE MODELOS Y SIGNIFICADOS

El filósofo y sociólogo, Jean Baudrillard en su trabajo y análisis de la posmodernidad y la filosofía del postestructuralismo, ya nos da algunas pistas y reflexiona sobre esta idea en la que se fundamenta la obra de Halley. En algunos de sus escritos pone el acento en esta nueva realidad social digitalizada y, como ejemplo de este fenómeno social.

En este sentido queremos hacer referencia a algunos de sus escritos donde Baudrillard dice:

> "[…] hacer advenir un mundo real equivale a producirlo, y lo real jamás ha sido otra cosa que una forma de simulación. No cabe duda de que es posible conseguir que exista un efecto de objetividad, pero, en sí, lo real no existe. Lo virtual, en tal caso, sólo es una hipérbole de la tendencia de pasar de lo simbólico a lo real, que sería su grado cero. En dicho sentido, lo virtual abarca la noción de híperrealidad. La realidad virtual, esa que estaría perfectamente homogenizada, numerizada, "operacionalizada", sustituye a la otra porque es perfecta, controlable y no contradictoria"; "Ahora, lo virtual es lo que sustituye a lo real, es la solución final en la medida en que, a un tiempo, consuma el mundo en su realidad definitiva y firma su disolución […]".[201]

---

[200] *Los Manifiestos del Arte Posmoderno*. Textos de exposiciones, 1980-1995. Anna Maria Guasch, ed. Akal / Arte contemporáneo. Pág.284-285. Edición original: Manuel Borja-Villel, jean François Chevrier, Craigie Horsfiel, ed., La ciudad de la gente (Fundación Antoni Tàpies, Barcelona, 1997, pp.11-13 y 61-71).

[201] Jean Baudrillard, 2002. Contraseñas. Ed. Anagrama, Barcelona. p.47-48.

Siguiendo en esta línea de argumentación, en su texto publicado en 1984, en la revista Arts Magazine, "*La crisis de la geometría*",[202] Peter Halley ante esta nueva visión de la geometría dice:

> "*[…] Es un entorno en el que el confinamiento Foucaultiano se ha transformado en división Baudrillardiana, en la que las geometrías duras del hospital, la prisión y la fábrica han dado paso a las geometrías blandas de las autopistas, los ordenadores y los juegos electrónicos[…].*"[203]

Podemos concluir después de leer estos textos que analizan el espacio del entorno digitalizado, que la obra de Halley se estructura a partir de una nueva geometría donde el modelo representado ha sufrido un cambio de lo analógico a lo digital.

7.7 LA OBRA DE PETER HALLEY SE EXPANDE

Análisis de las argumentaciones en torno a la nueva geometría: de la prisión pasando por la celda *(cell)* para llegar a la célula explosiva *("Exploding Cell")*. Ante la obra de Halley observamos que ésta no solo queda concretada como objeto cuadro, su obra se expande utilizando técnicas y tecnologías que incorpora en su obra, a través del grabado sobre papel impreso y pintado digitalmente a modo de tira de cómic, que nos introduce en el relato. Este relato nos conduce a la visualización de unas imágenes de sus prisiones que va modificando hasta llegar a su explosión. De nuevo el relato no concluye, su obra se relaciona a través de conductos que la conectan globalmente a la sala de exposición.

---

[202] "*La crisis de la geometría*". Un texto clásico de Peter Halley publicado en *Arts Magazine* en 1984, quizás el más leído y citado del artista, puede servir de hilo conductor para una serie de reflexiones en torno a la articulación entre su práctica artística y la teoría contemporánea; en este sentido, la crisis de la geometría es, más generalmente, una crisis del significado, enmarcada por la propia crítica postestructuralista. Los dos textos que orientan el gesto teórico de Halley serán, como él mismo lo señala al comienzo del artículo, Vigilar y castigar de Michel Foucault y Simulacros y simulación de Jean Baudrillard. Al intentar una suerte de periodización del arte geométrico, Halley vinculará la perspectiva foucaultiana con algunos artistas de los años setenta (Robert Smithson y Robert Morris, principalmente) y sugerirá, al concluir el artículo, que la teoría de la simulación sería algo así como el relevo teórico de la genealogía foucaultiana a la hora de entender el arte geométrico de los años ochenta.
Recuperado: http://discursovisual.net/dvweb08/aportes/apofabian.htm Consultado: 06/06/18

[203] Peter Halley, "*La crisis de la geometría*", en Peter Halley, Madrid, Museo Nacional Reina Sofía, 1992, p. 40.

Una vez la obra es situada en la sala, la propia sala cobra un sentido de obra global. Globalidad que podemos observar en las conexiones que, por medio de una diagramación de líneas sobre la pared, entrelazan todas las obras a modo de red.

Esta "puesta en escena" es realizada con el soporte de técnicas y tecnologías digitales. Halley expande su pintura con su intervención y trabajo en la sala, transmitiendo su idea inicial, que es la "prisión" conectada por conductos y redes para llegar a su "*Exploding Cell*" (1994) (Fig.193.) en forma de obra impresa digitalmente sobre papel, llegando a crear y expandir una nueva imagen iconográfica.

Sobre su trabajo "*Exploding Cell" (1994) Halley dice:*

> *"[…] En una colorida cuadrícula de nueve cuadros, del tamaño de una pared, se desarrolla una narrativa del estilo de dibujos animados. En el primer cuadro, un cuadrado central (o "celda", en la terminología de Halley) sugiere un edificio en un paisaje vacío. Sin ventanas y sin puerta, no tiene entrada o salida aparente salvo dos "conductos": una tubería subterránea debajo y una chimenea arriba .En los cuadros siguientes, lea de izquierda a derecha como una tira cómica, esta celda se transforma en estados de contaminación, explosión, fusión y, finalmente, nada. Para la instalación, Halley cubrió las paredes detrás de los nueve trabajos enmarcados con una versión simplificada, en blanco y negro, infinitamente repetible de estas serigrafías en color. Concebido como un proyecto digital, este fondo de pantalla amplía los límites del grabado tradicional; cada vez que está instalado, Influenciado por las teorías sobre los sistemas ocultos y las ideologías que gobiernan la actividad en la sociedad postindustrial, Halley, continuamente recrea sus células y conductos en series continuas de variaciones pintadas e impresas. En su grabado, se permite más libertad para jugar con sus posibilidades narrativas, demostrando que no son simplemente composiciones abstractas, sino representaciones simbólicas y esquemáticas de cuerpos arquitectónicos y sociales […]."*[204]

[204] Extracto de la publicación del Museo de Arte Moderno, destacados del MoMA desde 1980, Nueva York: *The Museum of Modern Art, 2007*, p. 152.

Esta configuración así como la disposición de su obra, se entiende desde un aspecto formal, por la ubicación de sus pinturas dentro del espacio en un entorno de redes donde las paredes dejan de ser blancas para convertirse en un entramado de conexiones, a veces creadas por el mismo, pero por lo general, en colaboración con otros artistas y disciplinas del arte digital. Esta forma de concluir la presentación de su obra, también la podemos observar en algunos de los trabajos de Fabián Marcaccio o Matthew Ritchie, elemento que relaciona la obra de estos artistas con la de Halley. En el caso de Halley, es una constante donde más allá de lo estético, es un recurso que adopta, nuevamente, como concepto de red (*Grid*) algo que ya hemos observado en sus prisiones que nos remite a la relación y comunicación social a través de internet.

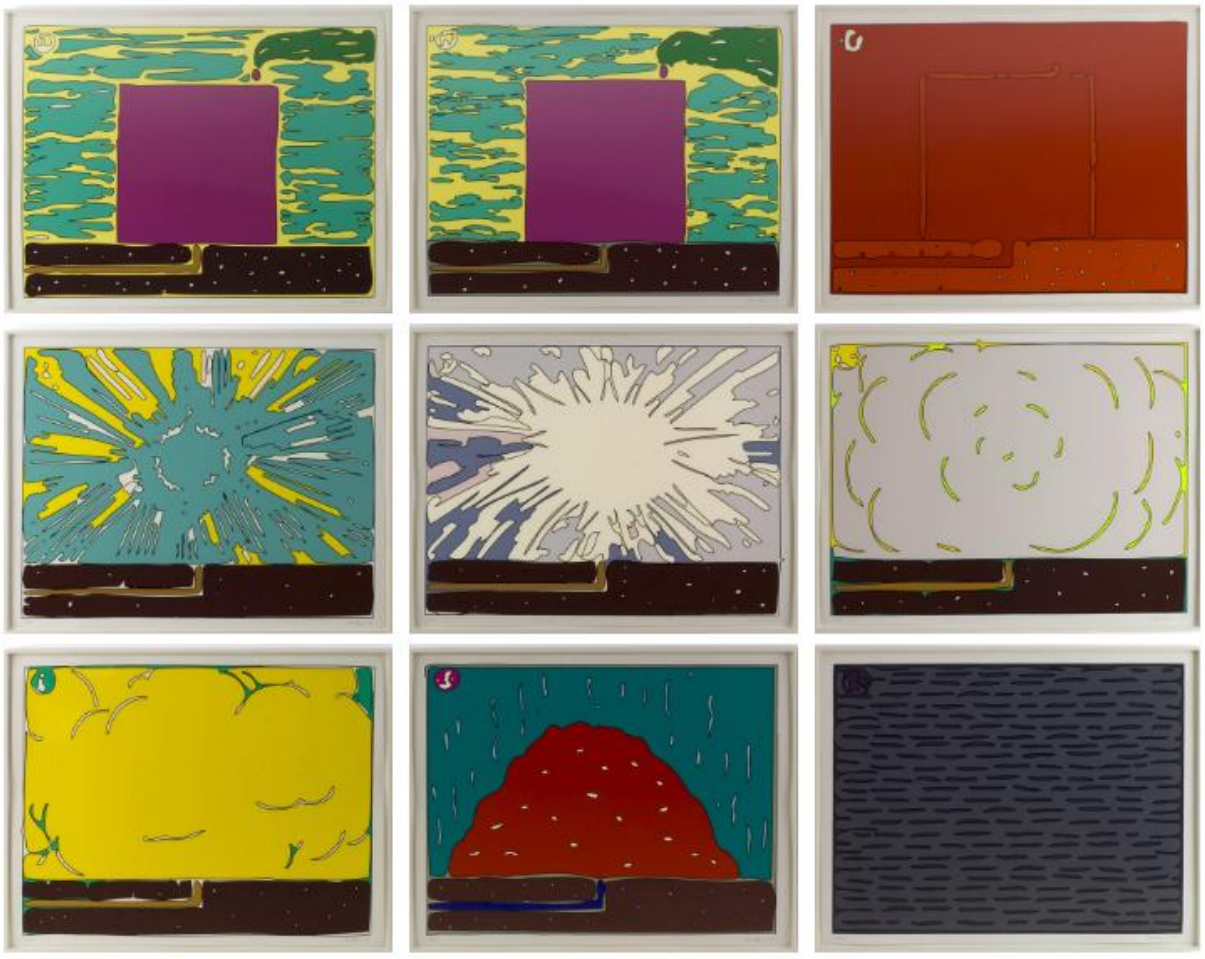


Fig.193. Peter Halley. *"Exploding Cell"* (1994) (*Célula explosiva, 1994)*. Derechos de autor © 2018 Peter Halley. Composición y hoja (cada uno): 92.7 x 121.3 cm Imagen recuperada: https://www.moma.org/artists/2467?locale=es&page=1&direction Consultado: 25/08/18

Ante esta realidad compositiva a la hora de presentar su trabajo, la obra de Halley, el desarrollo y la expansión de su imagen icónica (la celda) queda referida dentro del extracto de la publicación de un ensayo de Starr Figura, en Deborah Wye "*Artists and Prints": Masterworks del Museo de Arte Moderno:*

> *"[…] Peter Halley primero ideó su imaginería de "célula y conducto" a principios de la década de 1980, cuando emergió como practicante del estilo Neo-Geo de la abstracción geométrica en Nueva York. Desde entonces, ha seguido creando pinturas geométricas a gran escala en las que un rectángulo central es la "celda" a la que están conectados uno o más circuitos entrantes o salientes, o "conductos". Influenciados por la teoría estructuralista y posestructuralista francesa, las imágenes están destinadas a evocar los sistemas ocultos y las ideologías que gobiernan la actividad en la sociedad postindustrial. En muchas de las aproximadamente treinta ediciones que Halley, ha producido desde 1989, ha utilizado el grabado para ilustrar lo que está sucediendo en el mundo hermético y codificado de sus pinturas. En 1994 hizo una serie de nueve serigrafías de colores brillantes,* "Exploding Cell"*, en el que una célula muta de un todo unificado en estados de contaminación, explosión, fusión y finalmente vacío o estática. Presentada en una tira de estilo cómic, la narración explícita demuestra que las células y los conductos de Halley no son simplemente composiciones abstractas, sino representaciones simbólicas y esquemáticas de cuerpos arquitectónicos o sociales.* Fondo de pantalla de la célula explosiva, *creado por primera vez en 1995, es una versión simplificada en blanco y negro de las serigrafías a color. Concebido como un proyecto digital, amplía los límites del grabado tradicional; cada vez que se va a instalar, una impresora de serigrafía debe generar las hojas de fondo de pantalla usando archivos en un disco de computadora que posee el Museo de Arte Moderno […]."*[205]

---

[205] Extracto de publicación de un ensayo de Starr Figura, en Deborah Wye, *Artists and Prints: Masterworks* del Museo de Arte Moderno, Nueva York: *The Museum of Modern Art, 2004*, p.246. Recuperado: https://www.moma.org/collection/works/72810 Consultado: 15/06/18
Nota: Los archivos también se han utilizado como base para un proyecto interactivo que el Museo produjo en colaboración con Halley. recuperado:
http://www.moma.org/onlineprojects/Halley/index.html Halley aprecia que los archivos digitales se puedan almacenar y revisar fácilmente para generar nuevas imágenes. Por ejemplo, también ha realizado varias versiones en color del fondo de pantalla para usar en instalaciones de sus pinturas y grabados. Originalmente de TextEntryID 69545 (TextTypeID 127) permanece sin autorización pendiente de resolución de url a proyecto en línea. (http://www.moma.org/onlineprojects/Halley/index.html) Consultado: 15/06/18

7.8 LA PINTURA DE PETER HALLEY, PARADIGMA DEL USO DE NUEVAS MATERIAS Y TECNOLOGÍAS EN LA PINTURA DE LOS AÑOS 80.

A continuación y a modo de recorrido visual, observaremos la evolución del trabajo y obra de Peter Halley escogiendo algunas de sus obras más significativas y situándolas cronológicamente. En estas obras podemos observar esta innovación en la utilización y aplicación de nuevos materiales tecnológicos e industriales.

7.8.1 OBRAS

DÉCADA DE 1980:

En un primer momento la "prisión" carece de barrotes, el color es plano, geometría simple y el soporte aún no es modular, es un bastidor convencional.

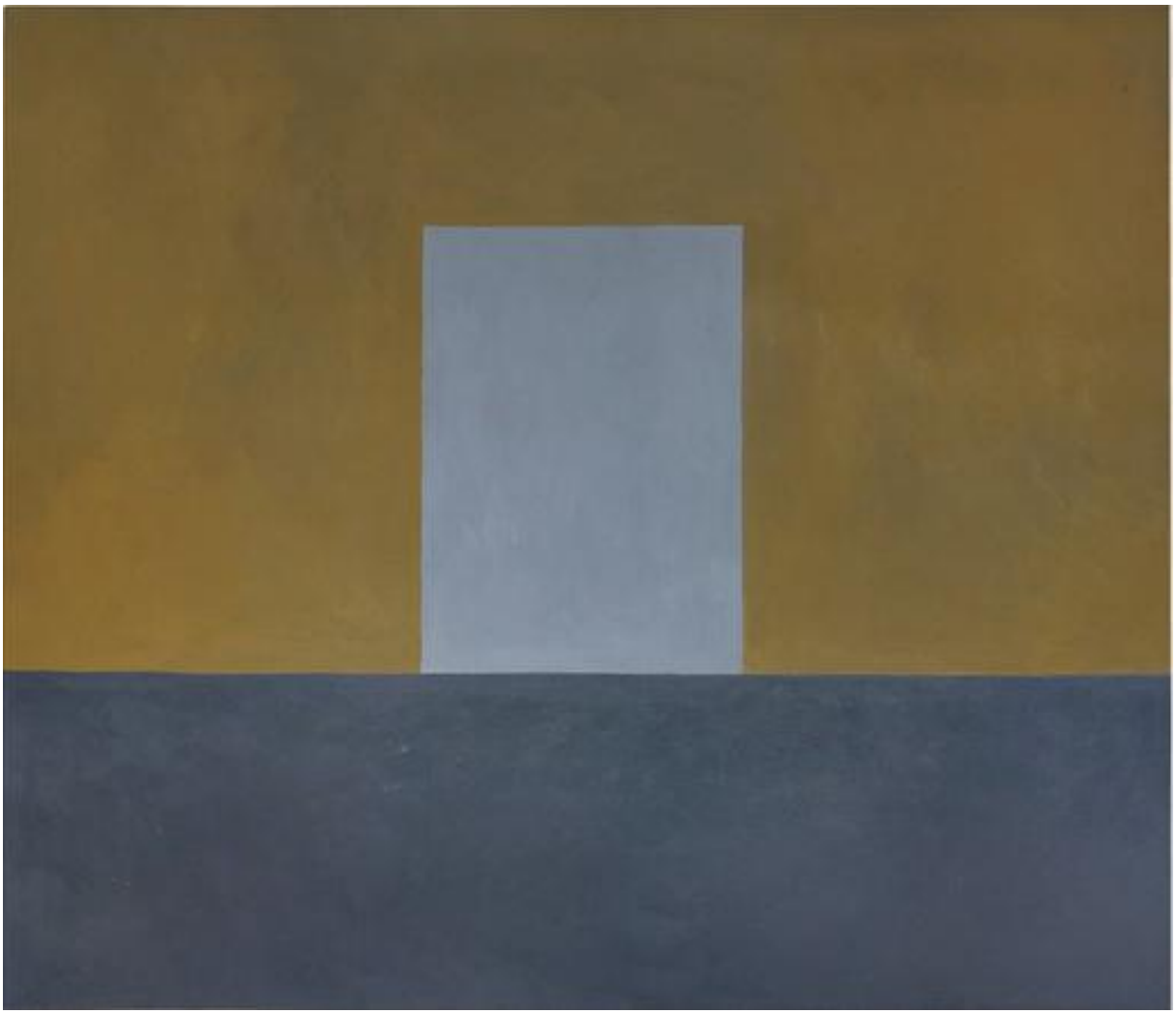


Fig.194. Peter Halley. *"The Grave" (1980)*. Acrílico sobre lienzo, 125,73 x 153,67 cm. Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/1980s-/ Consultado: 06/06/20184

En este mismo periodo su geometría empieza adoptando un proceso más rico, tanto en sus composiciones como en la utilización de nuevos materiales tecnológicos de la industria de la construcción de edificios.

De este mismo periodo y en la siguiente obra "Prisión con conducto" (1981) (Fig.195.) ya se aprecia estos nuevos elementos comentados en sus composiciones. Aparece los barrotes de sus "celdas" y va incorporando en su obra sus primeros materiales pictóricos acrílicos fluorescentes y materiales de estuco *Roll-a-Tex*.

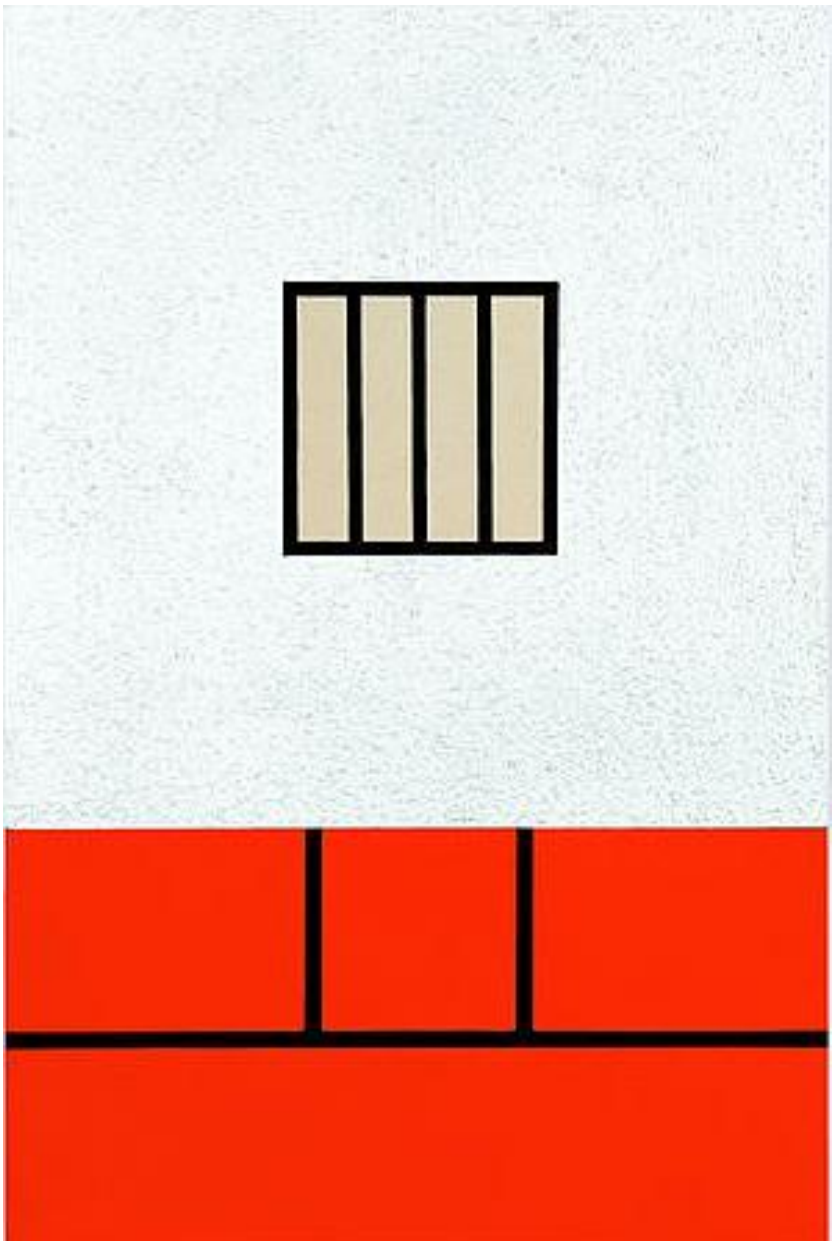


Fig.195. Peter Halley. "*Prisión con conducto" (1981)*. Acrílico, acrílico fluorescente y *Roll-a-Tex* sobre lienzo 137,16 x 91,44 cm. Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/1980s-/
Consultado: 17/06/2018

DÉCADA DE 1990:

Aparecen los conductos en la parte inferior del cuadro, la división del lienzo compone el bastidor en un elemento constructivo a modo de panel monumental prefabricado de edificio. Aparece una nueva paleta de color *DayGlo*.

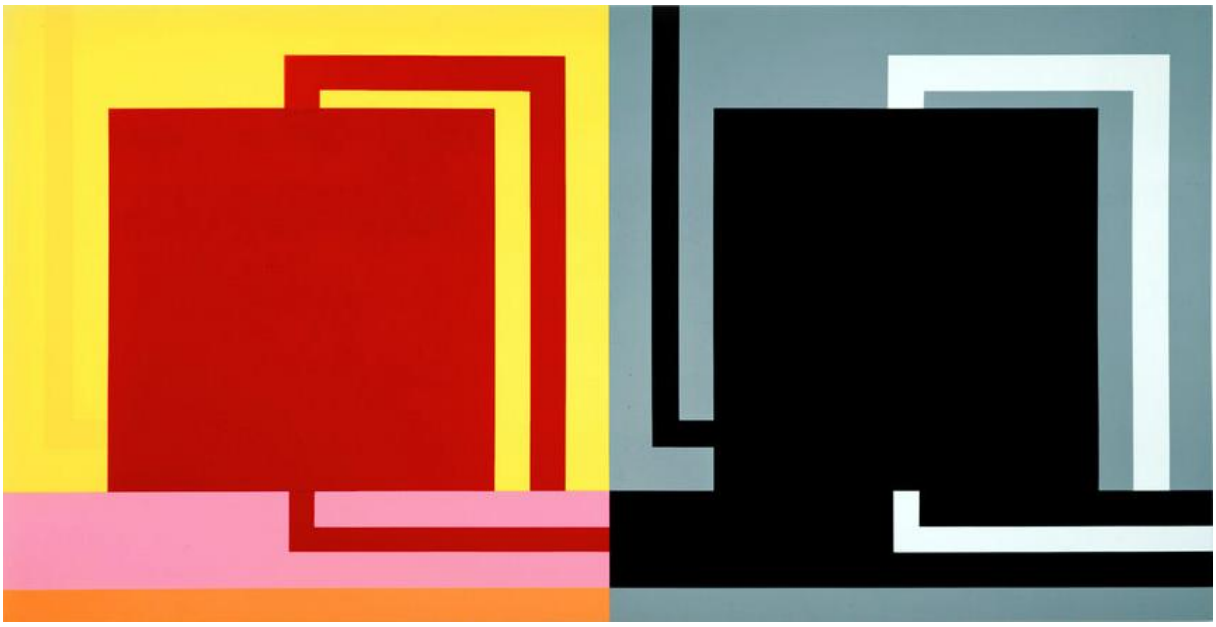


Fig.196. Peter Halley. "*Doble Elvis" (1990)*. Acrílico, acrílico fluorescente y Roll-a-Tex sobre lona, 248,92 x 482,6 cm. Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/1990s/ Consultado: 17/06/18

Del mismo modo su obra vuelve a sufrir un cambio dentro de sus composiciones. En su siguiente obra "*Extensis*" (1999) (Fig.197.), apreciamos cada vez más la combinación en una superposición de diferentes elementos geométricos como referencia a la visión que uno puede tener a la hora de observar la urbe neoyorquina.



Fig.197. Peter Halley. "*Extensis" (1999)*. Acrílico, acrílico metálico, acrílico nacarado *DayGlo* y *Roll-a-Tex* sobre lienzo 233,68 x 314,96 cm. Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/1990s/ Consultado: 17/06/18

DÉCADA DE 2000:

La celda se combina en multiples verticales para formar una composición unitaria. la obra de Halley se simplifica y se ejecuta dentro de un esquema de color amplio y vibrante buscando vínculos particulares con las actividades humanas. Obras de color brillantes inspiradas en espacios urbanos y hechas con materiales industriales, al tiempo que alude a referencias del espacio y los entornos digitalizados de las ciudades.



Fig.198. Peter Halley. *"Cross Roads" (2002)*. Acrílico *Day-Glo* & *Roll-a-Tex* sobre tela, 244 x 213.5 cm. Peter Halley©. Cortesía de la Galería Andrea Caratash, Zurich. Imagen recuperada: https://www.waddingtoncustot.com/news/22/ Consultado: 17/06/18

DÉCADA DE 2010:

Vuelta a una concreción de la prisión el color, la textura y la composición como signo y síntoma en su obra. Una geometría tecnológica. Es en esta década donde compone la obra, *"Untitled"* (2017) (Fig.199.), obra que nuevamente significará un cambio en su paleta de color, como referencia de la ciudad vista de noche. Nos referimos a la utilización de una nueva gama de color acrílico fluorescente del tipo: *DayGlo® Screamin 'SRX*[206]

[206] Screamin 'SRX Fluorescent Paint, es una pintura de látex fluorescente premium, de bajo olor y con base de agua. La máxima solidez a la luz y la integridad de la película dependen del uso del *DayGlo* FILTERAY® tipo "W" (sobrerrecubrimiento transparente). Las pinturas *DayGlo® Screamin 'SRX* parecen brillar en la oscuridad cuando se exponen a la luz negra. Información técnica recuperada: https://www.dayglo.com/products/paint-coatings/screamin-srx-fluorescent-acrylic-paint/
Consultado: 25/08/18

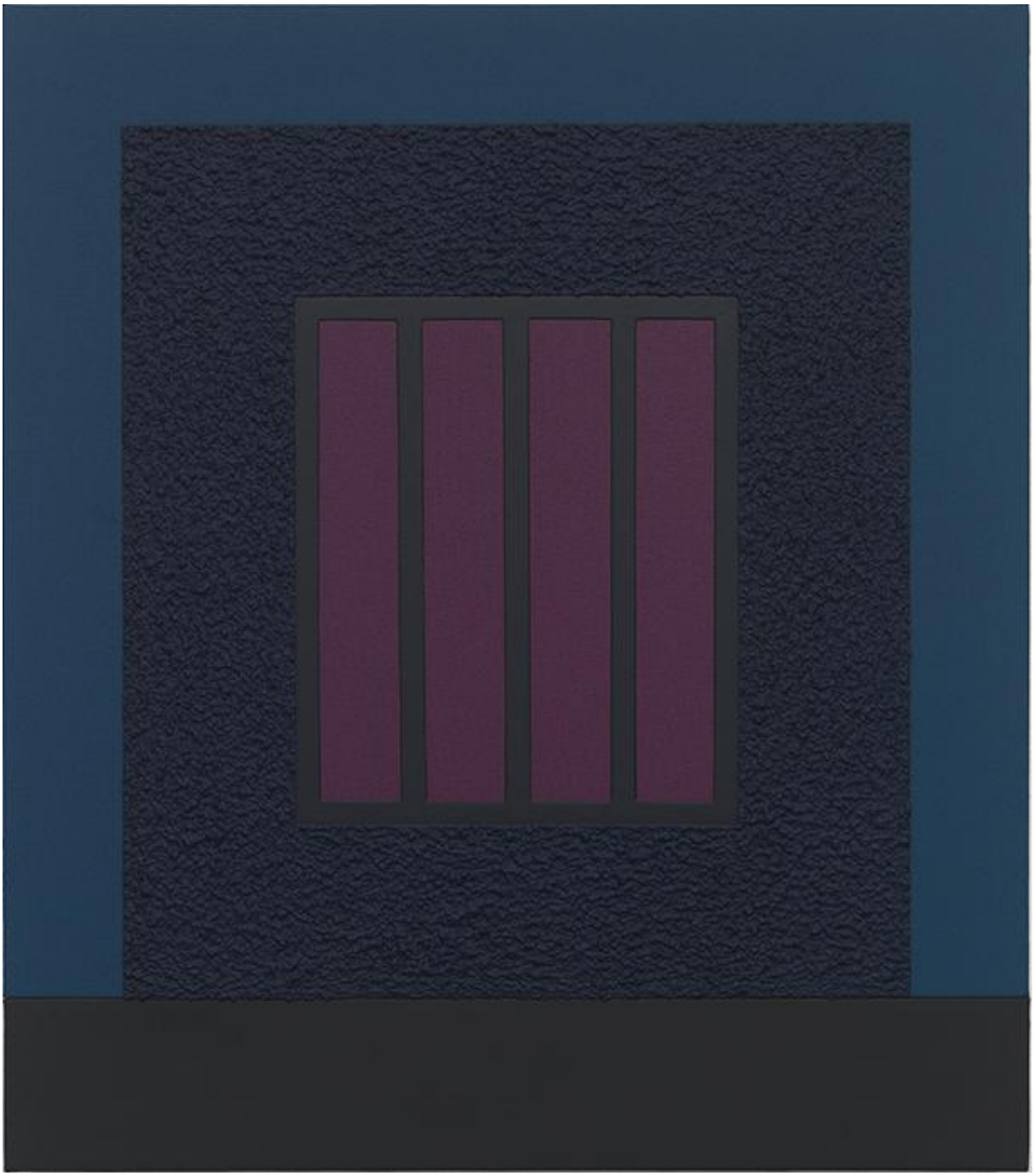


Fig.199. Peter Halley. **"***Untitled" (2017)***.** Acrílico fluorescente y *Roll-a-Tex* sobre lienzo 87 x 76 cm. Imagen recuperada: https://galeriasenda.com/ca/artista/peter-halley/#galeria-grid Cortesía de la Galería Senda Barcelona. Consultado: 17/06/18

Del mismo periodo de creación es la siguiente obra de Halley "*Relieve* fucsia" (2001). (Fig.200.) producida en bajo relieve con plástico reforzado de fibra de vidrio moldeada.



Fig.200. Peter Halley. "*Relieve* fucsia" (2001). Acrílico perlescente de color individual sobre fibra de vidrio moldeada, 825,5 x 901,7 x 5,08 cm. Edición de 15 + 3 AP, 2/15 Imagen recuperada: https://www.solwaygallery.com/Peter-Halley_exhibition.html Consultado: 30/09/2018

La fibra de vidrio[207] moldeada PRFV (Plástico Reforzado con Fibra de Vidrio) configura la prisión de Halley. Este material Plástico reforzado con fibra de vidrio tiene una larga vida útil, son ergonómicos, retardante al fuego, ligeros, no conductivos, resistentes a impactos y una alta resistencia comparada con su peso[208].
Obra producida digitalmente con un enrutador Fabricada con material plástico molido de poliestireno expandido.



Fig.201. Peter Halley. "*Exploding Cell" (2013)* prototipo. Acrílico de color único sobre poliestireno molido digitalmente 101,6 x 101,6 cm. Tamaño de edición por determinar, Publicado por *Carl Solway Gallery*. Imagen recuperada: https://www.solwaygallery.com/Peter-Halley_exhibition.html
Consultado: 30/09/2018

[207] La fibra de vidrio es un material que consta de numerosos filamentos poliméricos basados en dióxido de silicio (SiO2) extremadamente finos. El óxido de silicio (IV) o dióxido de silicio (SiO2) es un compuesto de silicio y oxígeno, llamado comúnmente sílice. Este compuesto ordenado espacialmente en una red tridimensional (cristalizado) forma el cuarzo y todas sus variedades. Si se encuentra en estado amorfo constituye el ópalo, que suele incluir un porcentaje elevado de agua, y el sílex. Es uno de los componentes de la arena. Recuperado: https://es.wikipedia.org/wiki/Fibra_de_vidrio Consultado: 03/10/18
[208] Información técnica recuperada: Arc Plast: http://www.arcplast.com.ar/Plasticos-reforzados-con-fibras-de-vidrio-servicios.html Fibergrate: http://fibergratemexico.com/plastico-reforzado-fibra-vidrio.html Consultado: 09/10/18

7.8.2 INSTALACIONES Y COLABORACIONES

Peter Halley comenzó a realizar instalaciones y obras *site-specific*, ad hoc (específicos para el lugar de exhibición) en 1995, adecuando su concepto de la geometría al espacio expositivo y adaptando su obra pictórica mayormente sobre bastidor al entorno como una intervención global-expandida.

En este trabajo global-expandido lo podemos observar por la utilización de múltiples técnicas pictóricas. La sala de exposición se convierte en un enorme lienzo donde sitúa tanto su obra sobre bastidor realizado con material concebido para la industria de la construcción como el estuco *Roll-al-tex* para paredes de edificios, combinado con su paleta y sus gamas de color *DayGlo* que nos recuerda al entorno digitalizado del espacio social. Sus pinturas se combinan con su trabajo lineal sobre las paredes de la sala que se entremezclan y conectan en paredes que sostienen materiales, como tintas de serigrafía o diagramas impresos digitalmente sobre material de vinilo e incluso con la proyección de imágenes en monitores de televisión y luego adaptándolo al entorno y fisonomía de paredes, espacios y volúmenes de la sala.

Estas instalaciones siempre están inspiradas en su imagen icónica "la Celda" como signo y síntoma de este entorno social informatizado y alienado. A simple vista y como motivo de esta multiplicidad de medios plásticos, sus instalaciones pueden convertirse en "barrocas" por esta misma global-expansión.



Fig.202. Peter Halley, "*Abajo/Arriba*" (2018). Vista de la exposición, Galería Xippas, París, 2018. Foto: Frédéric Lanternier. Cortesía del artista y la Galería Xippas. Imagen recuperada: http://www.xippas.com/es/exhibition/peter-halley-xippas-2018/ Consultado: 24/09/2018

La obra de Halley se mueve en esta dualidad estética, por un lado su trabajo se compone por la pureza de línea de sus composición, y por otro, por la frialdad de su paleta de color que combina con la robustez y el montaje acoplado de sus bastidores ensamblados (nada convencionales) haciendo que su obra, en la sala, se transforme y mute hacia un cierto barroquismo.

Paradójicamente, siendo su obra sobre bastidor, un trabajo inspirado en la geometría de los edificios o en la placa del microchip, esta nos remite a movimientos artísticos como el Minimalismo o el Pop Art, que difícilmente podríamos encasillar como obras barrocas, sí, por el contrario, en el trabajo de Halley, por esta misma expansión de técnicas que convergen en la sala podamos percibir ese cierto barroquismo antes citado.

A continuación para poder comprender mejor este sentido "neobarroco" de la obra de Halley, aportamos una seria de imágenes vistas cronológicamente de sus instalaciones, que nos sitúan ante esta realidad de la composición que va más allá del marco tradicional de la pintura. Instalaciones representativas donde Halley, individualmente o en colaboración con otros artistas y técnicos, se desarrolla y expande.

INTERNACIONAL CON MONUMENTO, NUEVA YORK (1985).

Peter Halley en esta exposición sitúa su obra en la sala convencionalmente, su trabajo es de una síntesis geométrica simple donde podemos observar diferentes opciones en relación a sus "Prisiones". La "Celda" aparece y desaparece, los conductos igualmente y la composición del bastidor, a modo ensamblaje, puede variar; a veces aparece horizontalmente en la parte inferior o verticalmente en un lateral, desplazando la celda del centro de la composición.



Fig.203. Peter Halley. "*Exposición" (1985)*. Internacional Con Monumento, Nueva York
Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/installations-1/ Consultado 01/10/18

Estos son los inicios de la década de los 80. La expansión de su trabajo, entre obra y sala, aún no se ha manifestado. Más adelante analizaremos, cronológicamente, esta expansión dentro del espacio expositivo, tanto individualmente como en sus colaboraciones con otros artistas y técnicos.

GALERIE THADDAEUS ROPAC, PARÍS (1995)

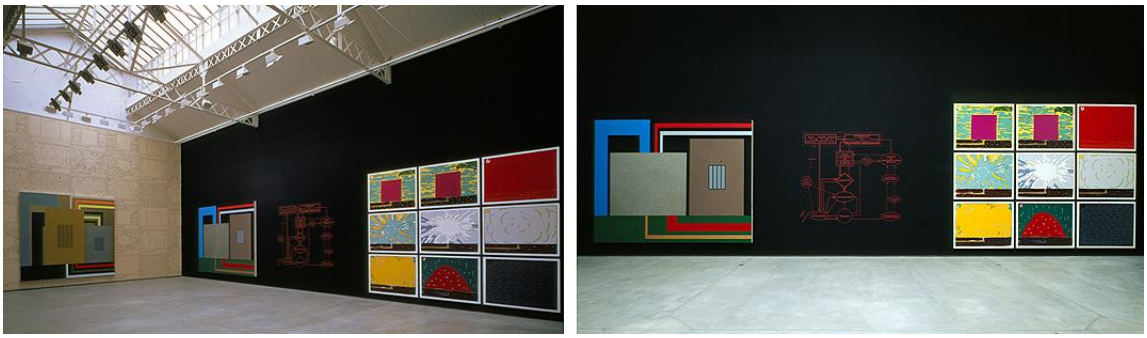


Fig.204. Peter Halley, 1995 Exposición Galerie Thaddaeus Ropac, París
Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/installations-1/ Consultado: 01/10/18

La obra de Halley de esta década de los 90, se expande e interactúa con las paredes de la sala. Ahora sus obras reflejan todos y cada uno de sus elementos. Son su seña de identidad, la celda, los conductos y sus materiales utilizados como *Roll-a-Tex* en combinación con su gama de color *Day-Glo,* identifican su trabajo. Sus prisiones y celdas conviven en la sala de exposición en un dialogo, entre la obra y el fondo de las paredes, con una carga grafica digital llena de códigos, que de igual manera conviven con esquemas a modo de mapa mental, todo con una carga de síntesis de significados que pasa de la geometría dura de los edificios, a la geometría blanda de las redes, conductos y placas informáticas.

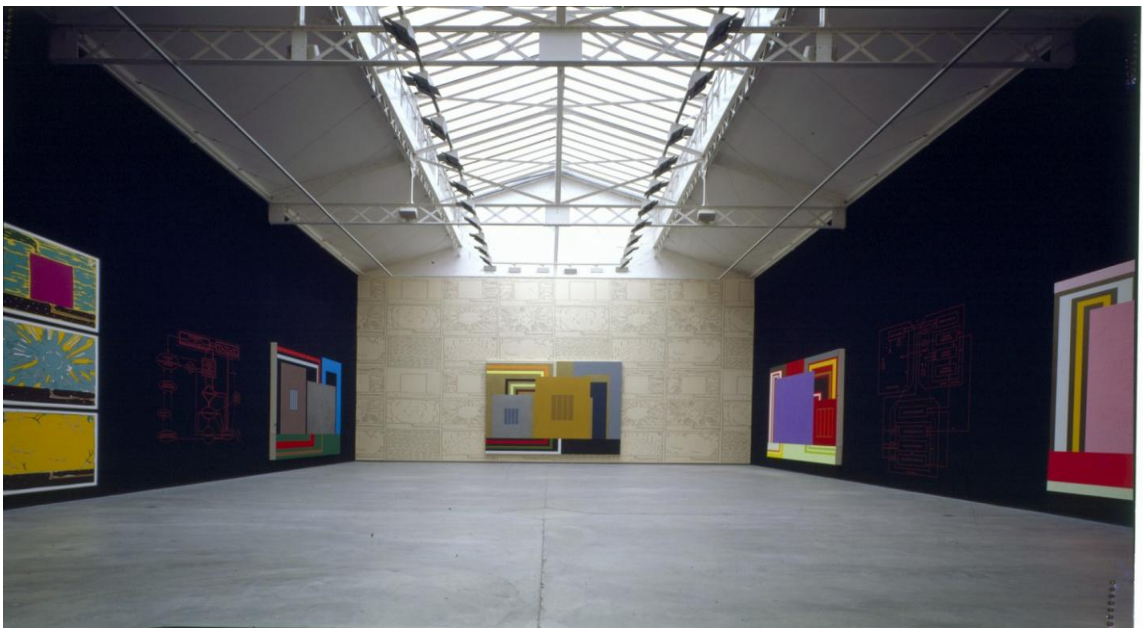


Fig.205. Peter Halley, (1995). Exposición Galerie Thaddaeus Ropac, París
Imagen recuperada: https://www.peterhalley.com/installations-1/ Consultado 01/10/18

En 2007 un paso más, Peter Halley en colaboración con la diseñadora industrial Matali Crasset exponen en la galería *Thaddaeus Ropac* de París. En la sala principal, Peter Halley, muestra una serie de pinturas concebidas especialmente para interactuar con los dibujos de pared de Matali Crasset, que a su vez instala cuatro piezas, alrededor de las cuales Peter Halley creó una composición mural que se expande en el espacio expositivo combinando la línea de las paredes, el color de sus "*prisiones*" con el volumen y la geometría de las esculturas de Crasset en un trabajo colaborativo.



Fig.206. Peter Halley / Matali Crasset, 2007. Galería Thaddaeus Ropac de París. Imagen recuperada: http://www.matalicrasset.com/en/project/rebours-peter-halley-galerie-thaddaeus-ropac-paris-0 Consultado: 19/09/18

A continuación en el siguiente texto extraído con motivo de la exposición: *Conexiones cósmicas, entrevista Matali Crasset, Peter Halley con Jeff Rian (Crítico de Arte)* en la Galeria Thaddaeus Ropac de París en 2007, Halley comenta y justifica la relación del color con el entorno digital.

Ante la utilización del color por parte de Halley Matali Crasset afirma:
…y Jeff Rian asevera:

> *"[...] Matali, has llamado a los colores de Peter radiactivos, como si fueran objetos emisores de luz [...]."*[209]

[209] Un rebours (cuenta atrás) con Peter Halley. Entrevista con Jeff Rian. Galeria *Thaddaeus Ropac*, París 2007. Texto recuperado: http://www.matalicrasset.com/en/project/rebours-peter-halley-galerie-thaddaeus-ropac-paris-0 Consultado: 19/09/18

A su vez Peter Halley afirma:

> *"[...] Hace veinte años me interesaba relacionar el color con una luz tecnológica y no con luz natural. Pensé que los de Rothko eran agradables, pero la luz era sobre la naturaleza. Me interesaba el tipo de luz en un centro comercial o, como se vio después, en una computadora. Usé colores fluorescentes. Pero también tiendo a pensar expresivamente con el color. Supongo que es la forma en que estoy conectado. Pero lo que Matali dice acerca de que el color es un lenguaje común, es interesante. He mostrado en muchos países diferentes, y las pinturas se leen de manera similar [...]."*[210]

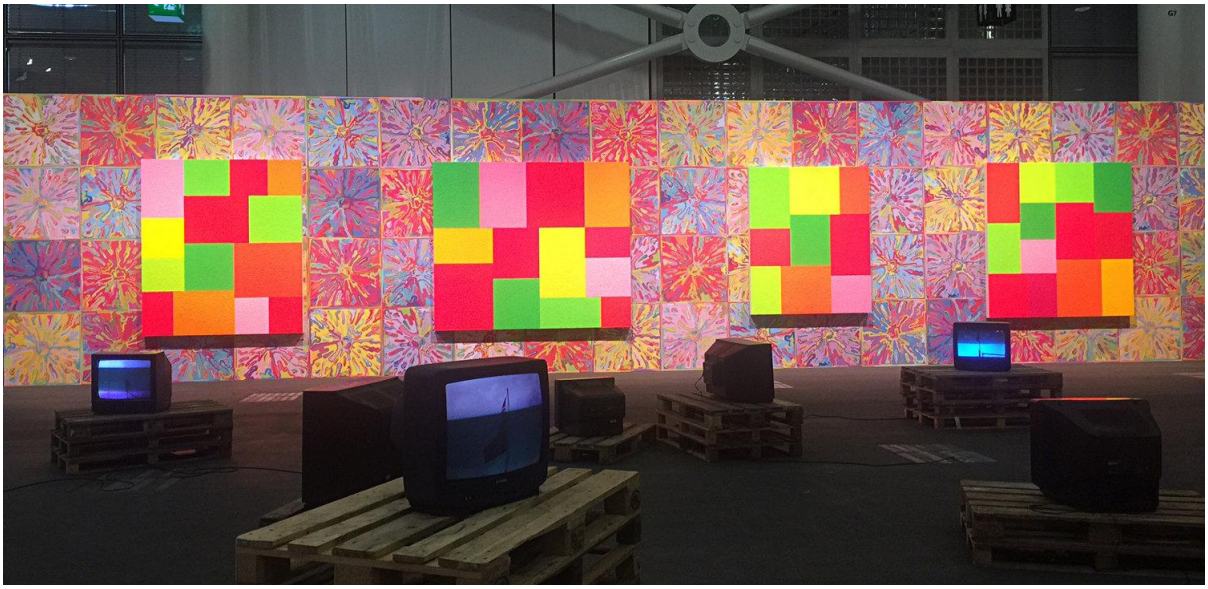


Fig.207. Peter Halley. "*Weak Force , Basilea ilimitada" (2016).* 4 pinturas de paneles múltiples, acrílico y acrílico fluorescente sobre lienzo, impresión de inyección de tinta de archivo en vinilo, 1800 x 400cm. Imagen: https://www.peterhalley.com/installations-1/ Consultado: 02/10/18

Peter Halley ha creado instalaciones específicas *ad hoc* (para cada sitio) integrando sus pinturas con otros artistas y colaboradores técnicos y que este caso convive con imágenes emitidas por televisores. Su obra está compuesta en un primer plano de bloques de color intenso sobre un fondo de grabados en la pared producidos digitalmente con imágenes esquemáticas de explosiones, aludiendo a la destrucción que subyace a la solidez de lo que construimos. Su trabajo revierte las expectativas convencionales de fondo y figura a la figura y fondo.

---

[210] Un rebours con Peter Halley, óp. cit.

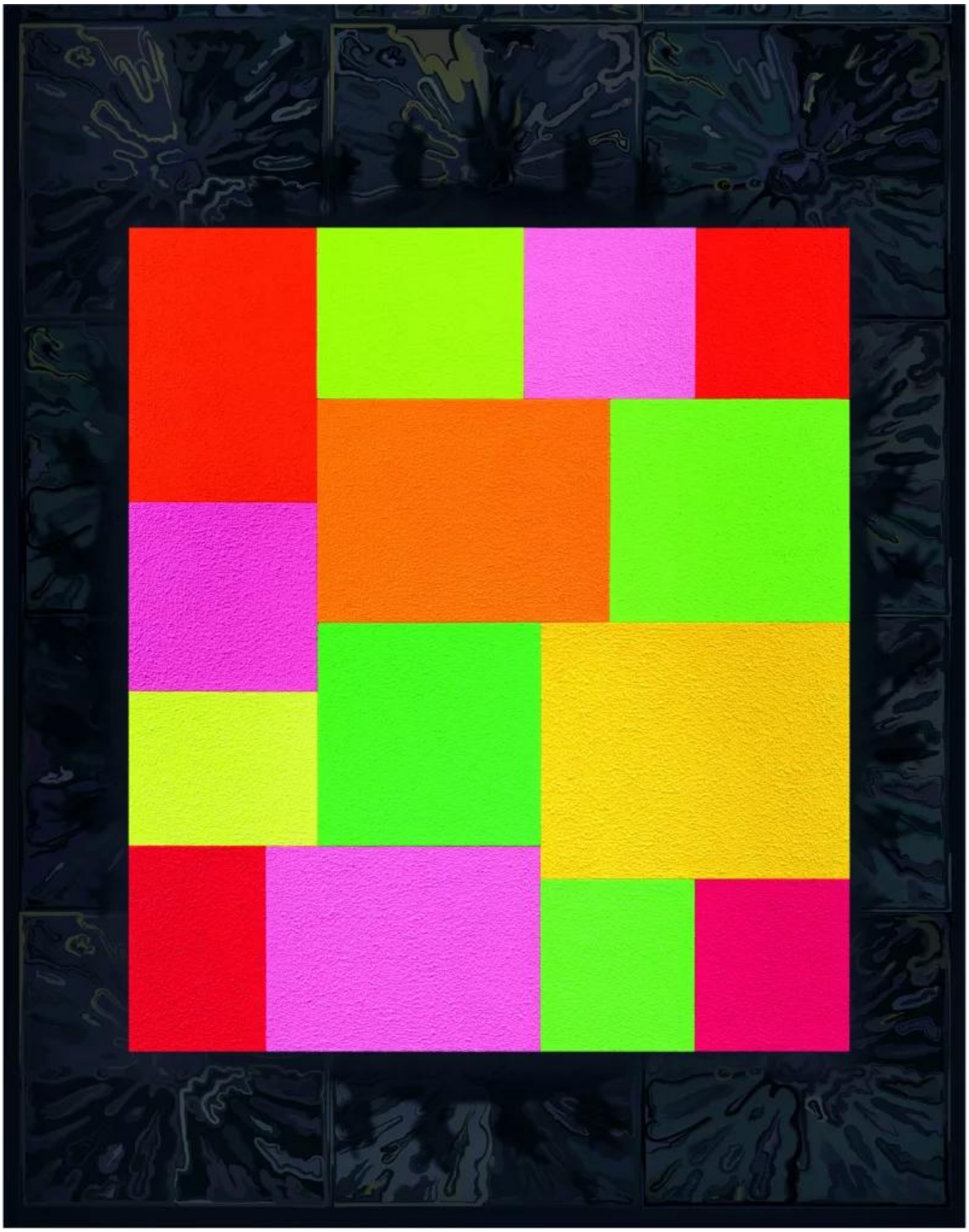


Fig.208. Peter Halley. *"Fuerza débil" (2016).* Acrílico y acrílico fluorescente sobre lienzo, impresión de inyección de tinta y vinilo, 1.800 x 400cm.
Imagen: https://www.artbasel.com/catalog/artwork/39153/Peter-Halley-Weak-Force Consultado: 02/10/18

No queremos concluir este recorrido visual sobre la obra de instalación de Halley sin la visualización de este trabajo colaborativo. En este caso Halley colabora con la Fundación *Emerald City* de Hong Kong con un trabajo múltiple a base de imágenes de su elemento icónico "La Celda" o "Prisión", impresa digitalmente.



Fig.209. Peter Halley, 2018. Instalación de la pared "prisiones" impresa digitalmente, encargado por la Fundación de Arte K11, en la entrada del espacio emergente de la Fundación de Arte K11, Sheung Wan, Hong Kong
Imagen1: http://www.k11artfoundation.org/en/programme/emerald-city/
Imagen2: https://www.peterhalley.com/installations-1/ Consultado: 02/10/18

Halley colabora como artista que utiliza el espacio geométrico de las ciudades, que refiere y relaciona, dentro de un trabajo donde los elementos geométricos se utilizan, en el arte, como metáforas del espacio social.

En *Emerald City* se examina la idea de la traducción dentro de la geometría y compara dos conceptos importantes en la traducción cultural, transparencia y opacidad, reuniendo una impresionante variedad de obras de arte contemporáneo, incluidas pinturas, videos, esculturas e instalaciones específicas de múltiples visiones y artistas de diferentes sociedades pero que por efecto de la globalización comparten problemáticas de las urbes del siglo XXI.

7.9 EL TEMA EN LA OBRA DE PETER HALLEY

Para Halley, la ventana del edificio se ha convertido en celda, una celda que es reflejo de un síntoma. Halley, con la ventana, focaliza y nos sitúa ante una realidad social, una parte importante de la sociedad se encuentra atrapada por las redes sociales de internet. La habitación para Halley se ha convertido, para esta parte social, en la prisión del usuario de estas tecnologías digitales, que a través de diferentes dispositivos como ordenadores, tabletas o teléfonos de última generación, conectados a la red de internet, son los elementos que han cambiado la forma de comunicar y relacionarse socialmente, convirtiendo a esta parte de usuarios en seres dependientes que se alienan y, en algunos casos, se aíslan del contacto social físico, realizando su relación desde una habitación conectada a modo de celda o prisión.

Virilio plantea uno de los problemas de esta "hiperciudad" virtual y dice:

> *"[…] El hecho de estar más cerca del que está lejos que del que se encuentra al lado de uno es un fenómeno de disolución política de la especie humana […]."*[211]

La geometría de los edificios de las ciudades ha mutado por la geometría de la placa informática. Este cambio es el elemento que ha transformado la simple geometría de la ventana en una geometría múltiple y conectada que es el "campo de batalla" de Halley donde desarrolla su proyecto pictórico, una evolución natural de la pintura geométrica Neo-Geo.
Formalmente estas celdas parecen marcos de ventanas, divididos por líneas verticales y horizontales. Las intersecciones creadas por estas líneas aparecen cubiertos por masas de color uniforme y distintas texturas, que producen el efecto confuso de no saber si se está mirando hacia el exterior o hacia el interior desde esa ventana.

Ante este cambio de paradigma de la geometría y la ciudad Halley dice:

---

[211] Virilio, Paul (1997). *El Cibermundo, la política de lo peor.* Entrevista con Philippe Petit. Madrid: Teorema. P.48.

"[…] Si en otro tiempo la geometría fue señal de estabilidad, orden y proporción, hoy ofrece un cúmulo de significados variables e imágenes de confinamiento y disuasión […]."[212]

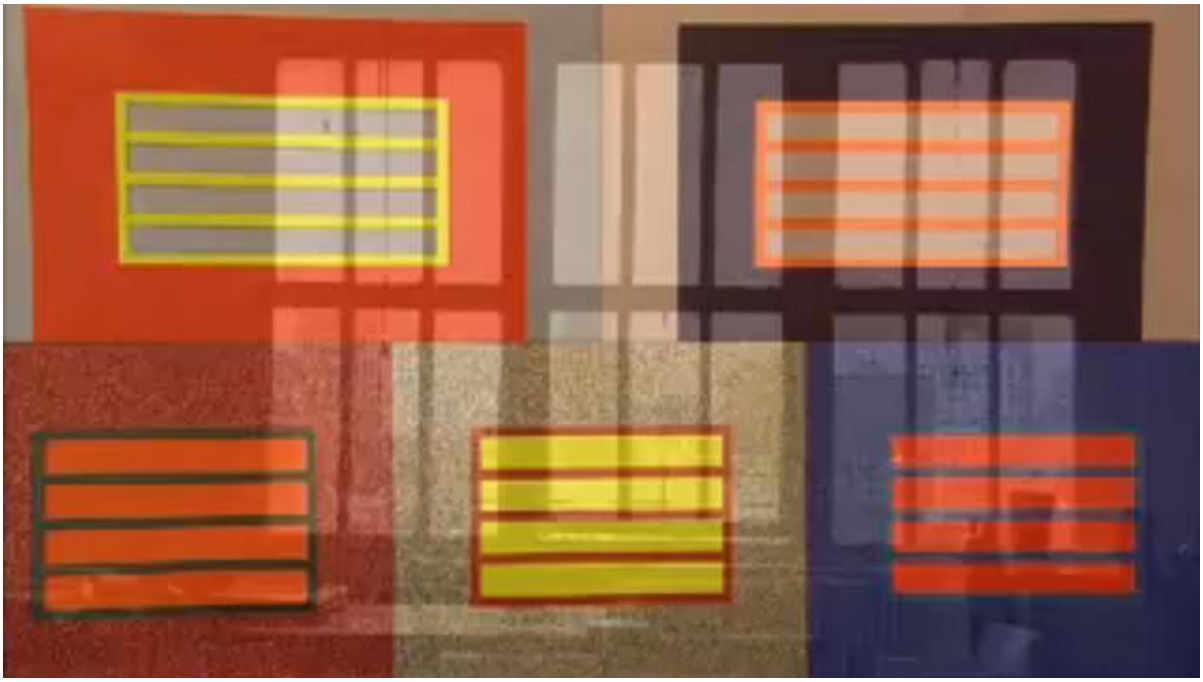


Fig.210. Artcity NY - Peter Halley - 02-Studio Equipo de trabajo en el proceso creativo. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Fecha de publicación: 23 de Enero. 2009 Consultado: 17/09/18

7.9.1 APUNTES SOBRE LA GEOMETRÍA

Al situarnos frente a la obra de Halley e intentar descifrar los códigos y significados de su geometría, creemos necesario ir a la fuente y significado de la palabra geometría para comprender que su trabajo va más allá de una abstracción geométrica.

"[…] La geometría (del latín geometría, y este del griego γεωμετρία de γῆ gēo, 'tierra', y μετρία metría, 'medida') es una rama de las matemáticas que se ocupa del estudio de las propiedades de las figuras en el plano o el espacio, incluyendo: puntos,

[212] Peter Halley. "La crisis de la geometría", óp. cit., p.34.

rectas, planos, politopos (que incluyen paralelas, perpendiculares, curvas, superficies, polígonos, poliedros, etc.) […]."[213]

CLASES DE GEOMETRÍAS:

"[…] Teniendo en cuenta más axiomas que otras geometrías (en las cuales todo lo dicho hasta aquí es válido). Si damos por cierto el axioma del paralelismo de Euclides, obtenemos la Geometría euclidiana también conocida como geometría plana […]."" […] Agregando a estos los axiomas relativos al espacio, obtenemos la geometría espacial (estos últimos no son más extensos que los axiomas relativos al plano). La Geometría descriptiva, es la que se encarga de los problemas posibilitar la resolución de los problemas de la geometría del espacio por el medio de las operaciones efectuadas en un plano […]."" […] Si agregamos otros axiomas, ya sean diferentes postulados de paralelismo o de existencia de conjuntos de puntos mayores que el plano, se obtienen las geometrías no euclídeas […]."" […] Utilizando los conocimientos de otras áreas (y por lo tanto, sus axiomas respectivos) se obtiene: la Geometría analítica, los métodos del álgebra y del análisis matemático […]."[214]

Una vez analizada la geometría y sus diferentes estados de estudio y, como ya advertimos anteriormente en este estudio, la obra de Peter Halley ha sufrido un cambio significativo desde sus inicios como observamos en su obra "*The Grave*" (1980) (Fig.194.) donde la geometría plana componía su obra, para más adelante ir evolucionando hacia una geometría más espacial y analítica como se observa en sus posteriores trabajos "*Extensis*" (1999) (Fig.197.) o "*Cross Roads*" (2002) (Fig.198.) respectivamente.

Ante esta realidad geométrica en la obra de Halley cabe preguntarse: ¿Para qué le sirve la geometría a Halley?

Para Halley, la geometría le hace descubrir y analizar el mundo que le rodea. La naturaleza, las construcciones que llenan ciudades, las máquinas e instrumentos tecnológicos digitales que habitan en estas ciudades, que deshumanizan la ciudad

[213] Geometría. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Geometr%C3%ADa Consultado: 02/10/18
[214] Clases de geometrías. Información recuperada: http://www.culturageneral.net/matematicas/definicion_geometria.htm Consultado: 02/10/18

y que Halley descompone en sencillas figuras geométricas (sus prisiones o sus celdas) que en un primer momento nacen como idea de configuración euclidiana para, posteriormente, ordenar la composición de su obra en los múltiples signos, que aporta la materia y el material tecnológico, y significados, que de sus diferentes composiciones sobre la "celda" o "prisiones" facilitan las dificultades de comunicación en la complejidad de la vida actual en las ciudades.

Sobre la ciudad Paul Virilio dice:

> *"[…] La ciudad ha sido siempre un dispositivo teatral con el ágora, el atrio, el foro, la plaza de armas, etc. Ha sido, simplemente, un espacio en el que poder reunirse, un espacio público. Ahora bien, hoy en día, el dispositivo tele cambia el espacio público por la imagen pública y la imagen pública está descendiendo de la ciudad. La imagen pública no está en la ciudad, o en la tele-ciudad, ciudad virtual ya, en la que se pretende convivir porque miran juntos el informativo televisivo. Creo que lo que se cuestiona por el problema del espacio virtual es la pérdida de la ciudad real. Yo soy urbanista y la ciudad real es para mí el lugar del cuerpo social, el lugar de la gente que la habita […]" "[…] Creo que lo que se cuestiona tras el problema del espacio virtual es la perdida de la ciudad real […]"*[215]

[215] Virilio, Paul (1997). óp. cit., p.47.

7.10 LA COMPLEJIDAD Y LA PINTURA EXPANDIDA: ANÁLISIS DE LAS TECNOLOGÍAS Y TÉCNICAS DE TRABAJO, METODOLOGÍAS

PROCESOS DE TRABAJO

El proceso de trabajo de Halley es analítico y muy medido. Éste, parte de su imagen iconográfica, la ventana, que él representa como "celda" con todo el sentido e intención de crítica social que se observa en sus "prisiones". Se vale de un material pictórico nada tradicional pero si tecnológicamente nuevo. Para poder dotar de toda la carga emocional los materiales y el soporte aporta este sentido tanto en la realización de su bastidor, como en la gama de color que aplica sobre una superficie texturada como signo y significado de un tiempo y entorno social.

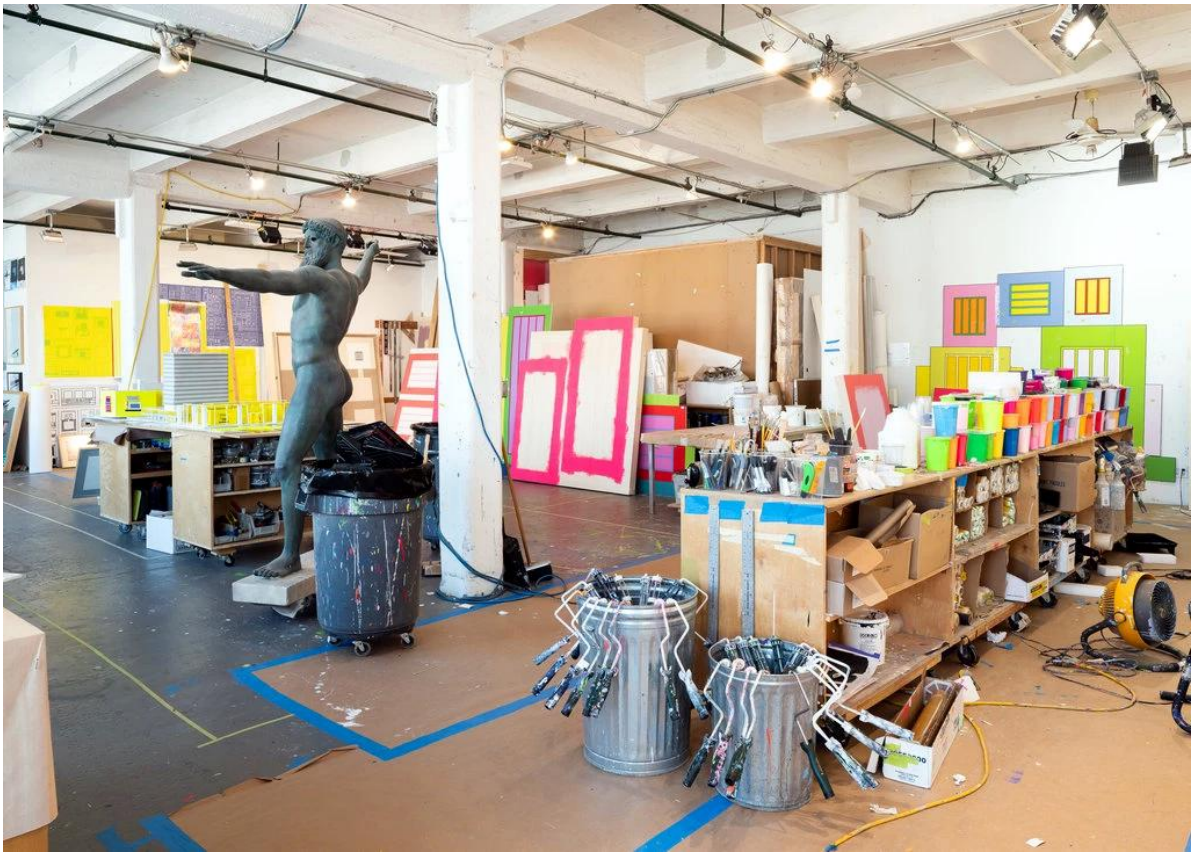


Fig.211. Artcity NY - Peter Halley - 02-Studio. Foto: © 2018 Nicholas Calcott. Imagen recuperada: https://www.nytimes.com/2018/09/14/t-magazine/peter-halley-lever-house.html Consultado: 04/10/18

LA PRISIÓN O CELDA, ÉSTA SE REALIZA DE LA SIGUIENTE FORMA:

Sobre un bastidor de madera de gran perfil y volumen, compuesto por un marco dividido en dos partes, la superior de gran superficie, el 80%, y la inferior de un 20% de su totalidad y entelado previamente por separado, este es ensamblado por medio de una tornillería industrial robusta (Fig.220.). El ensamblaje proporciona un efecto deseado por el artista a modo de panel de revestimiento pre-fabricado para edificios. La tela como superficie no se acondiciona previamente, no lo necesita, el mismo material de estuco que utiliza tiene las características de preparación y el acondicionamiento deseado como superficie preparada para ser pintada. Este soporte de gran grosor por si solo ya transmite esta idea de superficie de edificio, pero lo que dotará a la obra de esta sensación de superficie de construcción, será la textura a modo de material de estuco *Roll-al-tex*® que, como hemos comentado recientemente, sirve de acondicionamiento para la tela como superficie preparada para la aplicación de sus pinturas plásticas de la gama *DayGlo*®, pinturas de referencia que reproducen los colores del entorno plástico y digital de la sociedad actual del siglo XXI.

La obra de Halley es un trabajo interconectado, la "prisión" por si sola ya está conectada en forma modular y esta a su vez se conecta en la sala por un entramado, una serie de conductos que dan sentido global y que, anteriormente, ya hemos podido ver en el trabajo de Fabián Marcaccio, remitiéndonos al trabajo de Halley que podremos ver nuevamente, pero de forma más breve, en la obra de Matthew Richie, otro de los artistas escogidos en este estudio.

LA MATERIA Y EL COLOR EN LA OBRA DE PETER HALLEY

Dentro del marco de sus estructuras características de "Cárceles" también denominadas "prisiones", la "célula" o el "conducto", ha utilizado una amplia variedad de materiales: acabados industriales tales como *Roll-al-tex*® un aditivo de pintura en polvo utilizado para crear los tratamientos de pared interior texturizado; pintura fluorescente *DayGlo*®, que imita la luz de la pantalla LED; pinturas perladas y metálicas. Halley ha sido influenciado por los procesos de producción en masa y los medios digitales se han aplicado a sus pinturas recientes, para comprimir o estirar versiones de composiciones anteriores. Sus paneles se configuran a través de en-

samblaje, estos, son la metáfora de la habitación donde el individuo permanece conectado con el mundo exterior a través de las redes informanticas.

La utilización de estos materiales tecnológicos, Halley lo explica así:

> *"[…] En una época en que las tecnologías de la comunicación de masas controlan cada vez más el juego de la imaginación, la sociedad pierde la fe en los actos de creación puros, personalizados. En un mundo de coloración informática, ¿aún podemos trabajar con los colores que queramos? ¿Escribimos o simplemente "procesamos" palabras? Parece que nuestro comportamiento se convierte en lo dicta la "sociedad"; nos modelamos a nosotros mismos según un número limitado de tipos sociales, empleando su discurso y sus imágenes […]."*[216]

En las sociedades industrializadas y más avanzadas tecnológicamente el concepto de espacio tiempo es relativo, ya no se le da prioridad al primero, ya no nos preguntamos la distancia entre ciudades, sino que más bien es el tiempo que tardamos en ir de una a otra. Nuevamente esta relación entre el espacio y el tiempo se ha relativizado, relacionándose con la velocidad que el ordenador e internet nos pone al alcance de la información. La inmediatez del momento, se ha transformado en el concepto de "velocidad virtual" y esta velocidad la hemos exportado al concepto de movilidad, de personas o de mercancías, que están siendo adaptadas a las necesidades de las sociedades industrializadas, condicionadas al tiempo que transcurre para estos flujos de movimiento. Paradójicamente, ante esta velocidad e inmediatez, las sociedades que se relacionan en entornos digitalizados, se han transformado en sociedades sedentarias, por esta facilidad de relacionarse a través de una tecnología en red, una relación social tecnológica que con solo apretar un botón podemos viajar vía webcam al otro lado del planeta o, comunicarnos y relacionarnos por video conferencia por internet donde el viaje se ha convertido en una "prisión" como nos transmite Halley. En contraposición, si hablamos de sociedades nómadas, las menos avanzadas tecnológicamente, estas siguen con patrones de relación social arcaica y tradicional que paradójicamente y sin los avances tecnológicos en medios de transporte, son sociedades más libres sin las ataduras

[216] Newman, B. óp. cit., p.18.

de la red. Como pasa con la geometría, se han invertido los sentidos, el modelo ha cambiado y el significado también.

Así, Peter Halley dice:

> *"[…] Es un entorno en el que el confinamiento foucaultiano se ha transformado en disuasión baudrillardiana, en el que las geometrías del hospital, la prisión y la fábrica han dado paso a las geometrías blandas de las autopistas, los ordenadores y los juegos electrónicos […].*"[217]

Las obras de Halley son el reflejo de esta realidad social que bajo esta imagen icónica de "celda o prisión" son de gran impacto visual. Lo inmediato y lo explosivo de estas se consigue, más allá del signo y significado que conlleva la imagen, por un lado, por la utilización de una paleta de color y, por otro lado, por el efecto y sentido de objeto que sus bastidores de gran volumen causan; sus acabados, unos bordes nítidos y de líneas definidas que nos remiten a obras del minimalismo, pero con los elementos diferenciadores de su obra, tales como la aplicación del material de estuco *Roll-a-tex*® por medio de rodillos industriales y la utilización de una gama de pintura especial *DayGlo*®, que nos recuerda el entorno del color digital, creando soluciones sutiles o brillantes de un cierto barroquismo.

7.11 EL PROYECTO Y LO SERIADO EN LA OBRA DE PETER HALLEY



Fig.212. Artcity NY – Peter Halley - 02-Studio. Primeros bocetos, imágenes asistidas por ordenados. Video recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Fecha de publicación: 23 de enero de 2009. Consultado: 02/10/18

[217] PH, "*La crisis de la geometría*", óp. cit., p.40.

Para Peter Halley, el dibujo constituye un paso previo en su proceso de creación más allá del boceto preparativo de la pintura, lo realiza en un primer momento sobre papel, para más tarde empezar a generar y configurar a través de software de dibujo y utilizando hardware como soporte donde crear sus diferentes variantes de la imagen. Más adelante, una vez la imagen está definida, pasa al proceso físico de fabricación. Un proceso de trabajo en serie de forma global. Esta globalización de su trabajo la podemos ver en la interconexión de su equipo, un grupo de personas que participan del trabajo desde el inicio de la idea hasta la concreción de la obra.

A continuación, en las siguientes imágenes (Fig.213.) y (Fig.214.) a modo de ejemplo, podemos observar una secuencia de imágenes sobre los procesos de trabajo en la obra de Peter Halley de forma colaborativa y producción en cadena.

La reserva con cinta de carrocero es una constante en este proceso de trabajo tanto para la aplicación del material de estuco *Roll-a-Tex*® como en su posterior aplicación del color DayGlo, se realiza, en ambos casos, con diferentes rodillos industriales donde la superficie del rodillo cambia en relación a la aplicación de textura o color.



Fig.213. Artcity NY - Peter Halley - 02-Studio. Equipo de trabajo en el proceso creativo Video recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Fecha de publicación: 23 de Enero. 2009 Consultado: 17/09/18

Sobre el referente de la "prisión" Halley se expresa de la siguiente forma:

> *"[…] Me mantengo fiel a la idea que todo arte incluyendo lo que llamamos pintura abstracta, tiene una referencia en el mundo exterior y en el mundo de la realidad social. A medida que pasa el tiempo me siento aún más comprometido con el hecho de que las pinturas son un equivalente gráfico de la experiencia espacial en nuestra sociedad". "Soy una especie de realista dentro de una sociedad abstracta […]."*[218]

La pintura de Halley invierte el referente de representación. La metáfora de lo social se refleja en las conexiones de sus obras fuera del marco a través de las paredes que las sostienen conectando unas con otras en forma de red social. Dicha red de comunicación social se acentúa aún más allá, a la hora de trabajar en conexión con todos y cada uno de los miembros de su equipo.

Al visualizar el resultado de su obra, podemos crear cierta sensación de rechazo hacia ella por la frialdad que emana. El motivo de estas sensaciones proviene de las texturas de revoco que utiliza *(Roll-al-tex)* un material industrial que introduce en la elaboración de sus obras, aplicándolo de forma manual con rodillos de diferentes texturas y tamaños y que, como ya hemos comentado anteriormente, será la preparación de la superficie sobre la que aplicará el color de ese entorno real digitalizado; una gama de color, a veces fluorescente, otras veces metalizada o incluso perlada y que, hasta el momento en que no empieza a ser utilizada por Halley, no era una gama de color considerada para la práctica pictórica artística, sino para el uso en la industria del plástico, la automoción o la publicidad relacionada con lo digital, pero que consigue que el espectador se sienta atraído por un impacto cromático en una obra de estructura industrial.

[218] Halley, P. Maintain Speed, Nueva York, D.A.P., 2000, p. 22.



Fig.214. Artcity NY – Peter Halley - 02-Studio. Aplicación de estuco por medio de rodillos industriales (Roll-a-Tex).Video recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s Fecha de publicación: 23 de Enero. 2009. Consultado: 17/09/18

La aplicación de la pintura *DayGlo*®, sobre pintura acrílica conjuntamente con el aditivo de estuco *Roll-a-tex*®[219] crean nuevos efectos y soluciones sutiles o brillantes sobre la obra de Halley.

ACERCA DEL ADITIVO PARA TEXTURAS DE ARENA Roll-a-Tex®

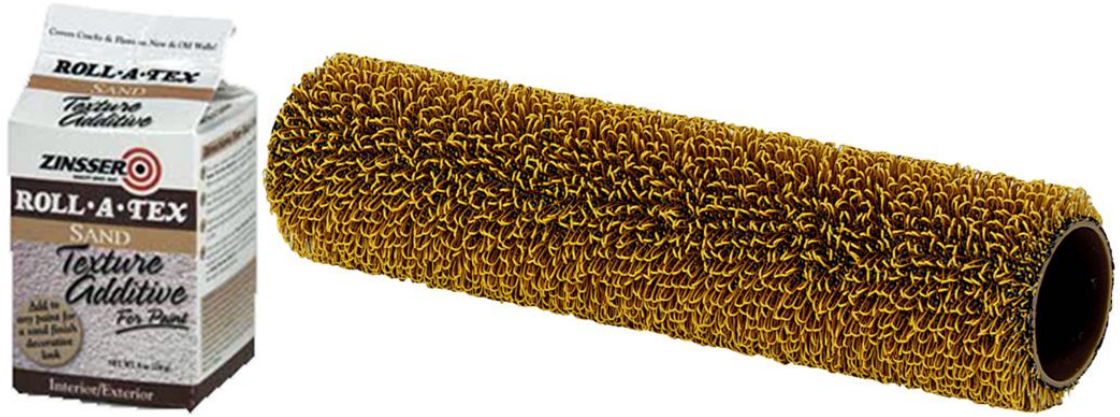


Imagen: **1** Imagen: **2**

Fig.215. Imagen: 1 Aditivo de textura de arena Roll-a-Tex®
Fig.216. Imagen: 2 Shur-Line Texture Specialty Roller Cover. Rodillo para la aplicación del material de estuco *Roll-a-Tex*® Imagen recuperada: https://www.walmart.com/ip/ADDITIVE-TEXT-IN-EX-COARSE-1LB/39914546?athcpid=39914546&athpgid=athenaItemPage&athcgid=null&athznid=PWVAV&athieid=v0&athstid=CS020&athguid=466001f5-d207f132-aff73c3fd6fda24&athena=true Consultado: 28/05/2019

[219] Roll-a-tex®, es una fórmula de aditivos textura de látex y pinturas a base de aceite, de alto rendimiento con que emulsionan y se convierten en parte de la pintura, se aplica fácilmente con un rodillo y se dispone de tres tipos de granos que actúan en diferentes acabados y efectos. https://www.rustoleum.com/product-catalog/consumer-brands/zinsser/additives/roll-a-tex-sand-texture-additive/ Consultado: 06/10/18

APLICACIÓN:

El aditivo[220] de textura de arena *Roll-a-tex*® (Fig.215.), es un componente para la pintura que dota de un acabado de textura de arena que se puede agregar a cualquier pintura interior o exterior para crear una textura ligera y decorativa para paredes y techos. Se aplica fácilmente con un cepillo o rodillo Fig.217. Agrega cualquier cantidad para producir la textura deseada.
Características del material industrial aditivo *Roll-A-tex*® según prospecto:

- Excelente para ocultar cintas y uniones
- Cubre pequeñas grietas y superficies parchadas
- Remueve y da una nueva apariencia al yeso viejo y original
- Funciona en todas las pinturas y barnices, interiores y exteriores
- Proporciona un revestimiento de textura duradero y lavable

LO QUE NO VEMOS: EL DORSO EN LA OBRA DE PETER HALLEY, VISITA EN LA GALERIA SENDA DE BARCELONA

El estudio y análisis sobre el material utilizado por Halley se complementa con el acabado de sus obras. Para poder realizar este estudio y analizar la obra desde un punto de vista micro, es de gran valor el poder acercarnos a una de sus piezas, "*A Long Way Down*" (2012) (Fig.218.) que forma parte del fondo de arte de la Galería Senda de Barcelona.

Queremos agradecer la amabilidad y disponibilidad dispensada por parte de la Galería Senda, por facilitarnos el acceso a su fondo de arte donde pudimos visualizar directamente la obra de Peter Halley de su exposición, "*8 small prisions and other Works*" inaugurada en Barcelona el 30 de marzo de 2012, y que se pudo visitar hasta el 31 de mayo. En esta visita realizada con posterioridad a la exposición, en el mes de mayo de 2013, pudimos analizar *in situ* el trabajo de Halley, comprobando los pormenores de sus acabados así como los diferentes detalles de sus materiales utilizados.

[220] Aditivo de textura de arena *Roll-a-tex*®. Información recuperada: https://www.ebay.es/itm/6-Pk-1-Zinsser-Roll-A-Tex-Sand-TextureFinish-Additive-For-Paint-22616/231721898064
https://www.rustoleum.com/productcatalog/consumer-brands/zinsser/additives/roll-a-tex-sand-texture-additive/ Consultado: 06/10/18



Fig.217. Peter Halley. "*8 small prisions and other Works*" Galería Senda Barcelona, 30 de marzo al 31 de mayo de 2012. Imagen recuperada: https://galeriasenda.com/artista/peter-halley/ Consultado: 08/06/2014

En esta visita a la Galería Senda de Barcelona, pudimos observar y "tocar" la obra de Halley observando *in situ*, de manera pormenorizada, todos y cada uno de los detalles del acabado, así como los materiales utilizados por el artista para la composición y la estructura de la obra "*A Long Way Down*" (2012), (Fig.218.).

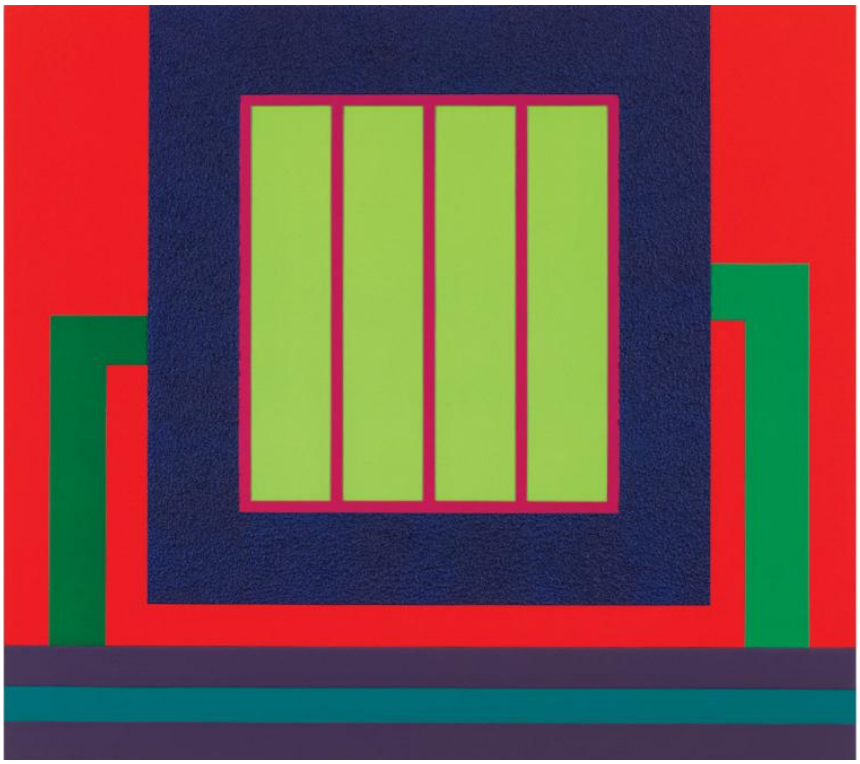


Fig.218. Peter Halley. "*A Long Way Down" (2012)*. Acrílico, *Day-Glo* y *Roll-a-Tex* sobre lienzo 137 x 155 cm. Imagen recuperada: https://galeriasenda.com/artista/peter-halley/ Consultado: 08/06/2018

A continuación podemos analizar diferentes aspectos técnicos de su trabajo a partir de esta experiencia cercana con su obra, tanto del anverso como del reverso para poder analizar la complejidad estructural del bastidor.

En la siguiente imagen (Fig.219.) observamos con detalle el bastidor en sus diferentes partes, tanto su lado cara como el dorso, donde podemos apreciar con detalle el grueso del bastidor así como el grosor de la superficie texturada del material de estuco *Roll-a-tex* aplicado.

OBRA, VISTA CARA Y DORSO, PERFIL Y SUPERFICIE



Fig.219. Peter Halley. "*A Long Way Down" (2012)*. Acrílico *Day-Glo* y estuco, *Roll-a-Tex* sobre lienzo 137 x 155 cm. Galería Senda Barcelona. Foto: Julio Ortega.

Detalles del bastidor en sus diferentes partes del anverso y del reverso donde podemos apreciar con detalles la aplicación de la tornillería utilizada para la composición del díptico y la fijación, elementos más usuales en el entorno industrial.

Vista general del dorso de la obra, "*A Long Way Down*" (2012). En las siguientes imágenes, (Fig.220.) y (Fig.221.) podemos observar la dimensión del volumen que el bastidor adquiere en la obra de Halley. El grueso es considerable, 12 cm. que nos recuerda el panel prefabricado de las fachadas de edificios. La estructura es de geometría modular, dividida en dos partes enlazadas por medio de tornillería industrial (tonillo, tuerca y arandela) que ofrece esta sensación de unidad. La tela tensada sobre el bastidor, queda estable dando la sensación de solidez que proporciona la estructura de horizontales y verticales de listones de madera en su parte posterior.

De este análisis de trabajo en su obra podemos observar una técnica depurada. Un proceso seriado, pero controlado y supervisado en todos y cada uno de los detalles de su ejecución por Halley y donde el equipo de trabajo no deja margen para el error en su aspecto global, nada es improvisado en el mismo proceso de creación, la idea es desarrollada fuera del campo de batalla (la tela en crudo) una idea que ha sido estructurada previamente sobre papel, para luego acabar de ser configurada digitalmente con un programa de diseño. Sobre la obra, vista de frente, no se aprecia la separación de los módulos, quedando integrados por la misma composición geométrica, haciendo pasar desapercibidas la parte superior de la inferior consiguiendo, así, una sensación de unidad.



Fig.220. Peter Halley. *"A Long Way Down" (2012).* Acrílico *Day-Glo* y estuco, *Roll-a-Tex* sobre lienzo 137 x 155 cm. Galería Senda Barcelona. Foto: Julio Ortega.



Fig.221. Peter Halley. "*A Long Way Down" (2012).* Acrílico *Day-Glo* y estuco, *Roll-a-Tex* sobre lienzo 137 x 155 cm. Galería Senda Barcelona. Foto: Julio Ortega.
reverso obra, A Long Way Down, 2012.

Su trabajo no solo recoge elementos referenciados de la pintura geométrica del siglo XX, tanto de Kazimir Malevich, Piet Mondrian o Donald Judd, también sus composiciones nos puede remitir o recordar a los "*combine paintings*"[221] de Robert Rauschenberg, por su forma de concebir la superficie de la tela, nada convencional, pero más cercana al objeto artefacto escultura, sin el "barroquismo" del color y de los materiales tradicionales utilizados por Rauschenberg, y que en la obra de Halley, se convierten en materiales tecnológicos. Dos artistas matéricos, Rauschenberg y Halley, dos épocas y diferentes materiales, pero cada uno contemporáneos de su época. En Halley esta idea neo-barroca, a parte del material utilizado, recae

[221] Combine paintings. Es una obra de arte que incorpora varios objetos en una superficie de lona pintada, creando una especie de híbrido entre la pintura y la escultura…
Información recuperada: https://en.wikipedia.org/wiki/Combine_painting Consultado: 08/06/18

en la forma de presentar su trabajo de forma global y múltiple en la sala de exposición. Más allá de la estructura y composición de la obra, este concepto neobarroco, recae sobre la complejidad de su trabajo, que forma parte de un todo, con la geometría racional por un lado, y por otro con la combinación de esta múltiple composición de materiales tanto dentro del lienzo, como fuera de este, en las paredes de la sala, en un trabajo específico, *ad hoc*, para ese momento.

7.12 CONCLUSIONES SOBRE EL TRABAJO Y OBRA DE PETER HALLEY

En relación al referente sobre su pintura Peter Halley dice:

> *"[…] Me mantengo fiel a la idea que todo arte incluyendo lo que llamamos pintura abstracta, tiene una referencia en el mundo exterior y en el mundo de la realidad social. A medida que pasa el tiempo me siento aún más comprometido con el hecho de que las pinturas ser un equivalente gráfico de la experiencia espacial en nuestra sociedad […]."*
>
> *"Soy una especie de realista dentro de una sociedad abstracta."*[222]

Con esta última frase, que hemos resaltado, queremos concluir este recorrido en forma de análisis sobre el proyecto y el proceso pictórico en la obra de Peter Halley. El autor se define con claridad, pero a nuestro entender, observamos que su obra va más allá de ser una metáfora abstracta de la sociedad y su entorno digitalizado en el que "nos movemos". Halley evidencia una cierta concienciación social y respuesta en relación a las preguntas que provoca su obra, ¿Qué es lo real? ¿Qué espacio ocupa? ¿Dónde se sitúan los artistas en el actual panorama artístico? ¿Cuál es el tema? Estas cuestiones son un ejemplo del compromiso social y del mensaje que el artista intenta transmitir por medio de nuevos códigos de representación y a través de las sensaciones que sus obras transmiten al espectador.

Con estos nuevos códigos e imágenes, nos acercamos al discurso que acompaña a la obra, ya que esta se presenta como una nueva forma de representación, apreciándose una nueva vanguardia dentro de la práctica artística con un

[222] Peter Halley, Maintain Speed, Nueva York, D.A.P., 2000, p. 22.

nuevo tema global, el entorno digital y en consecuencia, su influencia social a través de la red (internet). Un nuevo espacio tecnológico que Halley geometriza, añadiendo la utilización de nuevos materiales dentro de la pintura y su expansión. En esta nueva realidad de lo virtual interconectado, es donde la obra de Peter Halley se desarrolla, exponiendo esa práctica pictórica expandida. Su trabajo va acompañado de su discurso y sus escritos, que en forma de representación de ese espacio, de entorno social digitalizado, es proyectado por medio de una pintura geométrica y matérica de un cierto barroquismo ácido de colores industriales, texturas de superficies que simulan las fachadas prefabricadas de los edificios y un entramado de conexiones frías, que unifican y se interconectan en la sala. Sus "Prisiones y Celdas" cobran todo el sentido desde una abstracción pictórica de una realidad subjetiva y controlada.



Fig.222. Peter Halley. "*Explosión*" (2008). Instalación, 21 impresiones digitales únicas en lienzo de 114,3 x 109,22 cm. cada una, disponibles como impresiones individuales o como una instalación específica del sitio. Imagen: https://www.solwaygallery.com/Peter-Halley_exhibition.html Consultado: 08/10/18

Los trabajos que hemos podido analizar proporcionan una visión general de la amplia experimentación de Halley, cronológicamente y desde mediados de la década de 1980, empezó su trabajo a partir de sus pinturas geométricas que reinterpretan el arte abstracto a través de la diagramación del espacio social contemporáneo. Posteriormente, y teniendo como imagen iconográfica su primera versión "*Prision*" de alivio en el vacío, producida en 1987, ha pasado por el grabado, que le ha brindado la oportunidad de incorporar elementos del mundo exterior, incluidas

imágenes de dibujos animados y gráficos encontrados, como diagramas de flujo. A diferencia de la neo-geometría racional y rectilínea de sus pinturas ("prisiones") el grabado de Halley se ha centrado durante mucho tiempo en la imagen de la explosión, comenzando con la serigrafía "*Cell With Explosions I*" (1993) que más tarde evolucionó hacia una edición producida digitalmente, "*Exploding Cell*" (1994) (Fig.193.) y "*Explosión*" (2008) (Fig.222.), para acabar concretándose en la obra "*Exploding Cell*" (2013) (Fig.201.), un acrílico de color único sobre poliestireno molido digitalmente con un enrutador CNC. Para Halley la innovación de su trabajo ha sido una constante, tanto en el tratamiento de las imágenes, como en la utilización de nuevos materiales tecnológicos, aplicando tecnologías digitales tanto para la impresión y corte, como para el uso de estampados digitales para producir murales.

A continuación relacionamos todas las aportaciones técnicas y tecnologías nuevas empleadas por Halley para la composición y desarrollo de su trabajo pictórico, así como la diversidad de materiales tecnológicos-plásticos utilizados y que vinculan la práctica pictórica de Halley con el entorno digital.

MATERIALES PLÁSTICOS TECNOLÓGICOS

- Estuco *Roll-al-tex*®.
- Aditivo de pintura en polvo *Roll-al-tex*®.
- Pintura acrílica fluorescente *DayGlo*®.
- Impresiones digitales.
- Acrílico y acrílico fluorescente.
- Impresión de inyección de tinta y vinilo.
- Poliestireno molido digitalmente.
- Acrílico perlescente.
- Fibra de vidrio moldeada.

MATERIALES TRADICIONALES

- Bastidor de madera de gran perfil y volumen, 12 cm.
- Tornillería industrial (tonillo, tuerca y arandela).

7.12.1 EXPOSICIONES RECIENTES: ÚLTIMAS APORTACIONES COMPOSITIVAS EN LA OBRA DE PETER HALLEY

Instalación en la *Lever House Art Collection*, exposición de Peter Halley *Nueva York, Nueva York", (2018)*. La composición de la obra en este último trabajo, Halley aglutina diferentes versiones y composiciones de su "prisión", a modo de un videojuego, el "Tetris"[223], algo que hasta este momento no habíamos podido ver en su trabajo.



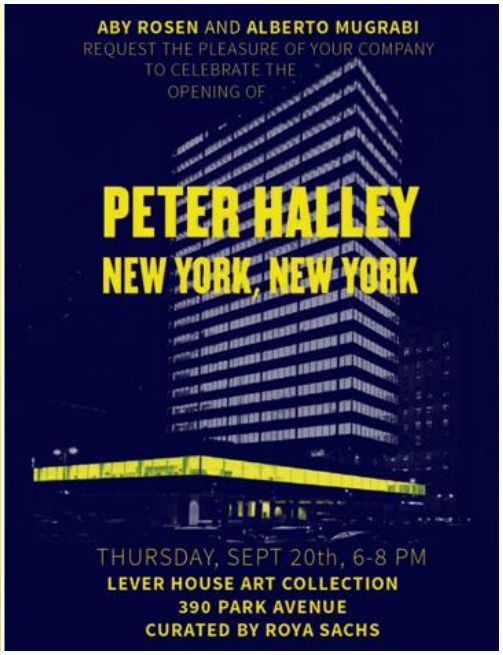


Fig.223. Peter Halley. *Sin título (2018)*. Exposición "New York, New York Imagen recuperada: https://www.leverhouseartcollection.com/
Fig.224. CARTEL: Exposición "NEW YORK, NEW YORK" (2018) de Peter Halley, del 20 de septiembre al 1 de diciembre de 2018. https://gothamtogo.com/artist-peter-halley-arriving-at-lever-house-park-avenue/ Sede Lever House. Imagen recuperada: https://www.leverhouseartcollection.com/lever-house/the-collection Consultado: 04/10/2018

[223] Tetris (en ruso: Тетрис) es un videojuego de puzzle originalmente diseñado y programado por Alekséi Pázhitnov en la Unión Soviética. Fue lanzado el 6 de junio de 1984 mientras trabajaba para el Centro de Computación Dorodnitsyn de la Academia de Ciencias de la Unión Soviética en Moscú, RSFS de Rusia. Su nombre deriva del prefijo numérico griego tetra- (todas las piezas del juego, conocidas como Tetrominós que contienen cuatro segmentos) y del tenis, el deporte favorito de Pázhitnov.
El juego (o una de sus muchas variantes) está disponible para casi cada consola de videojuegos y sistemas operativos de PC, así como en dispositivos tales como las calculadoras gráficas, teléfonos móviles, reproductores de multimedia portátiles, PDAs, reproductores de música en red.
Aunque diferentes versiones de Tetris se habían vendido para una amplia gama de plataformas de ordenadores domésticos y arcades durante los años 1980, fue la inmensamente exitosa versión portátil para la Game Boy lanzada en 1989 la que lo convirtió en uno de los juegos más populares de todos los tiempos. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Tetris Consultado: 24/05/2019

En esta exposición, Halley introduce también otro elemento en su instalación, una gran película amarilla a lo largo de toda la línea de ventanas del edificio donde se celebra la muestra, (Fig.225.). Esta línea de luz amarilla en el edificio hace de reclamo de la exposición, una vez el día ha dado paso a la noche, como imagen irradiada de un entorno de color digital.

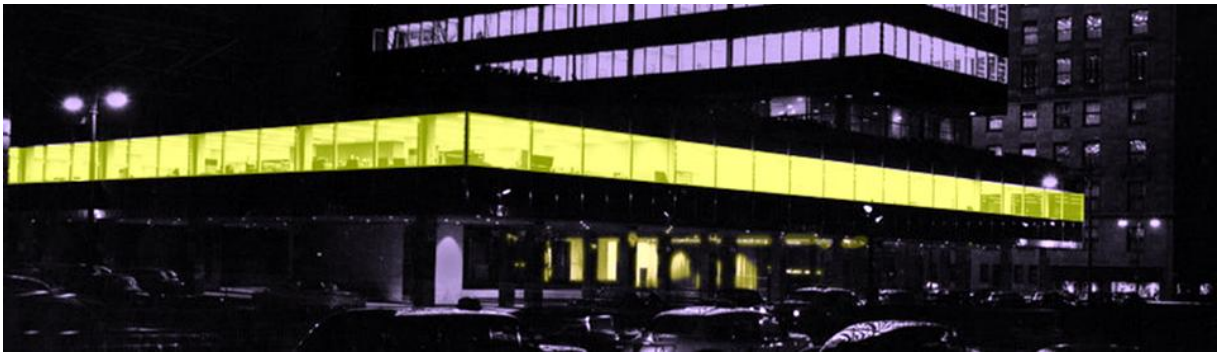


Fig.225. Peter Halley. "*New York, Nueva York*", Lever House Art Collection, 2018. Cortesía de la artista y Greene Naftali, Nueva York. Recuperado: https://www.artmarketmonitor.com/2018/08/24/peter-halley-to-take-over-lever-house-on-park-avenue/ Consultado: 07/01/19

A continuación en el siguiente texto, el crítico de arte Marion Maneker nos habla sobre la exposición "*Nueva York, Nueva York*" (2018) nos describe la presentación de la obra de Halley:

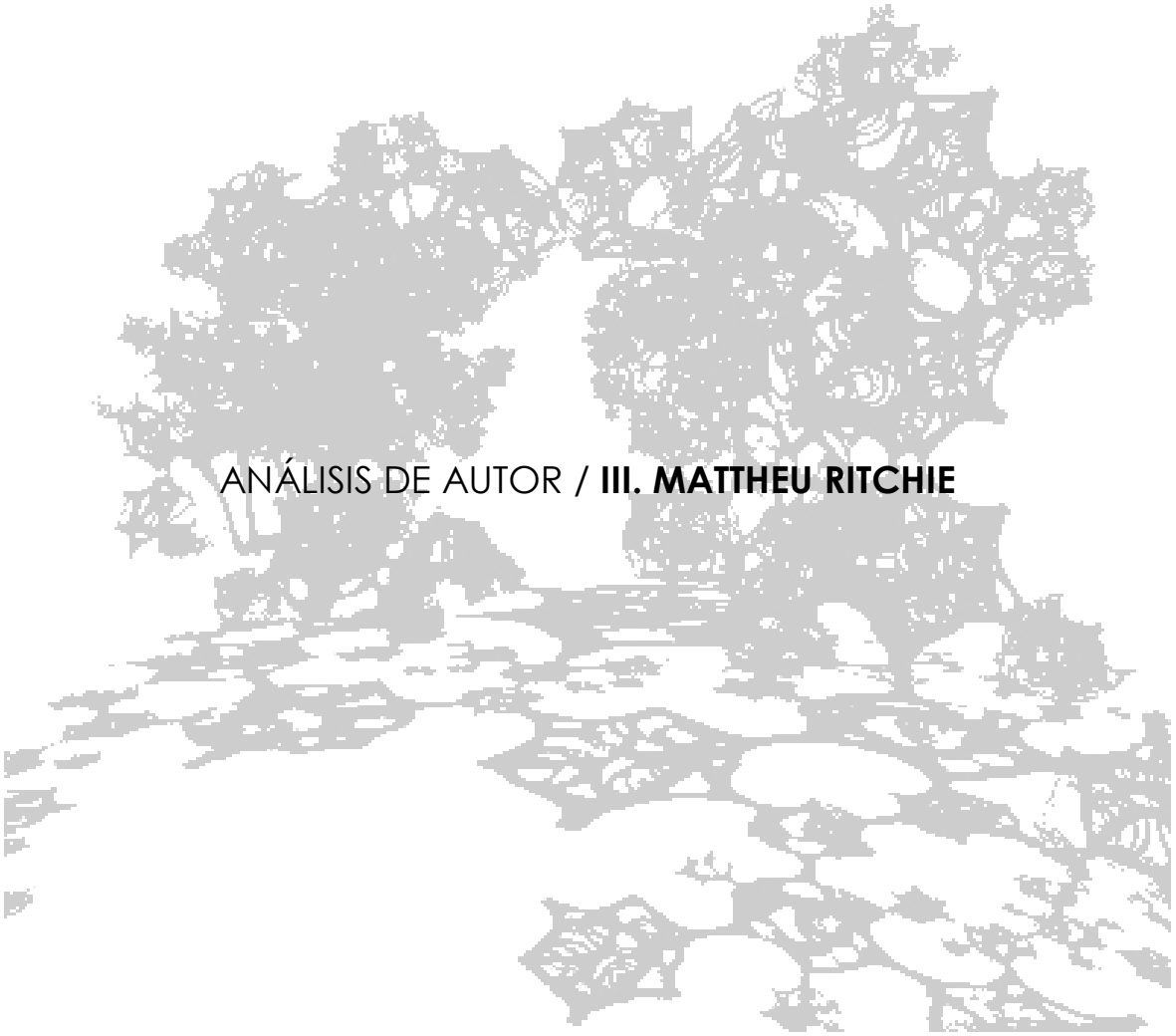
> "*[…] La instalación a gran escala de Halley abarca el interior de la planta baja del edificio modernista, así como el largo bloque de ventanas en el voladizo que rodea el segundo piso. Halley utilizará las funciones tipo circuito de sus pinturas como inspiración para el diseño de la instalación, invitando a los espectadores a sentirse como si estuviéramos caminando por el espacio creado por uno de sus cuadros. Una intervención estructural del tamaño de una casa en el lugar tendrá "salas" reunidas con varias imágenes que informan el trabajo de Halley. Se montan seis nuevos lienzos grandes y con forma en el exterior de la estructura. La película amarilla de la ventana y las luces en ambos pisos crearán una atmósfera artificial irradiada, visible en la noche desde cuadras de distancia […].*"[224]

[224] Marion Maneker. Director general en Colle, Hochberg & Gray. Crítico de arte. *Lever House Art Collection*, Exposición de Peter Halley Nueva York, Nueva York, 24 de agosto de 2018. Información recuperada: https://www.artmarketmonitor.com/2018/08/24/peter-halley-to-take-over-lever-house-on-park-avenue/ Consultado: 04/10/18

Por un lado, hemos querido acabar este análisis y estudio sobre la obra de Fabián Marcaccio con esta cita de Marion Maneker que refleja de forma global el trabajo del autor. Por otro lado queremos comentar la dificultad con la que nos hemos topado a la hora de encontrar textos y publicaciones del autor lo que nos ha llevado a recoger múltiples comentarios, que a modo de cita, el mismo artista comenta en las exposiciones realizadas y que nos han significado un material valioso para poder argumentar este estudio.

Para concluirlo queremos hacer referencia a los últimos proyectos del autor donde la imagen de sus "prisiones" realizadas con materiales de la industria de la construcción ha dado paso a una obra iconográfica como es "*Exploding Cell" (2013)* (Fig.200.), prototipo realizado en acrílico de color único sobre poliestireno molido. Esta variedad de producción pictórica a partir de la aplicación de diferentes materiales desde el estuco Roll-a-tex hasta las pinturas DayGlo que amasa y aglutina en sus Instalaciones donde conviven con impresiones digitales sobre PVC.

CAPÍTULO **VIII.**



ANÁLISIS DE AUTOR / **III. MATTHEU RITCHIE**

8 III. MATTHEW RITCHIE

8.1 ANÁLISIS DE OBRAS DE AUTOR: REPRESENTACIÓN FORMAL, CONTEXTOS MEDIÀTICOS Y VISUALES



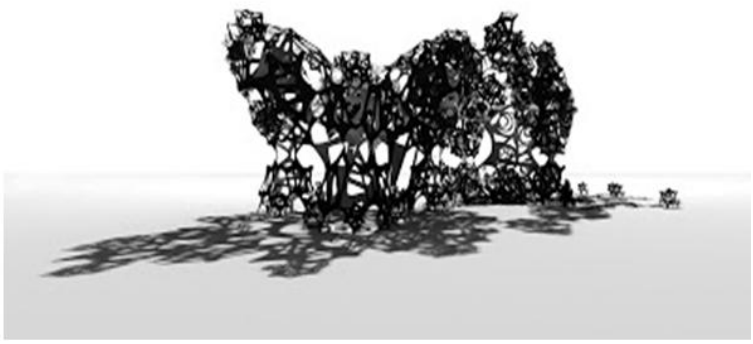


Fig.226. Matthew Ritchie Imagen recuperada: http://artistproject.metmuseum.org/3/matthew-ritchie/
Fig.227. Imagen obra "*The Morning Line" (2008)* Maqueta digital. Imagen recuperada: http://arandalasch.com/about/profile/ Consultado: 14/10/18

MATTHEW RITCHIE Londres, 1964

Artista británico que vive y trabaja actualmente en la ciudad de Nueva York. Asistió a la Escuela de Arte de Camberwell de 1983 a 1986, y más tarde se matriculó durante un año en la Universidad de Boston, Massachusetts. Se describe a sí mismo como "de formación clásica", pero también señala una influencia minimalista. Su arte gira en torno a una mitología personal extraída de los mitos de la creación, la física de partículas, la termodinámica y los juegos de azar, entre otros elementos. En la obra de Matthew Ritchie, la relación entre ciencia y arte es una cuestión central además de considerar el dibujo, elemento esencial primario para crear ideas espaciales, las cuales, habitualmente el artista escanea con el ordenador para poder manipular y modificar posteriormente hasta convertir el dibujo en piezas tridimensionales que desarrolla mediante recursos tecnológicos digitales. Una de sus obras más significativa es "*The Morning Line" (2008)* (Fig.256.) obra global que aglutina todos estos elementos conceptuales comentados la ciencia, el dibujo y la tecnología digital. "*The morning line" (2008)* es la obra central de este artista, motivo por el cual analizamos la misma de manera detallada en las páginas que siguen. "*The morning line" (2008) es un* proyecto experimental de Matthew Ritchie lle-

vado a término en colaboración con el estudio de diseño *Aranda\ Lasch*[225] y arup advanced geometry unit, encargado por thyssen-bornemisza art contemporary, que explora las interacciones interdisciplinarias entre arte, arquitectura, matemáticas, cosmología, música y ciencia y que se desarrollado y expande desde 2004.

PALABRAS CLAVE: CIENCIA, MITOLOGÍA, FÍSICA, TERMODINÁMICA, AZAR, DIBUJO, PRISIÓN, CELDA, GRID (RED)

8.2 MATTHEW RITCHIE ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO

A continuación en los siguientes escritos podemos leer el posicionamiento de Matthew Ritchie sobre su trabajo artístico y el entorno social con el que lo relaciona.

Textos extraídos de entrevistas en tres de sus instalaciones y proyectos más representativos:

A cerca de "*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) apuntamos las siguientes citas:

> *"[…] Toda mi obra está relacionada con la ciencia, pero bajo el supuesto de que la ciencia es una forma de ficción", "intento crear a partir de ellas una tensión que apunta al objeto artístico […]."*[226]

> *"[…] Lo nuevo hoy es que por primera vez la tecnología es independiente del pensamiento humano y esto produce un flujo de información que genera teorías que parecen inaceptables para nuestro conocimiento […]."*[227]
>
> *"[…] Ante la pregunta: El dibujo tiene importancia especial en The Morning Line... ¿Respuesta: "…Especial, no. Toda. La pieza no es más que un dibujo […]."*[228]

---

[225] Aranda \ Lasch es un estudio de diseño con sede en Nueva York y Tucson, establecido en 2003 por Benjamin Aranda y Chris Lasch que diseña edificios, instalaciones y muebles. http://arandalasch.com/about/profile/ Consultado: 12/10/18

[226] Urmeneta, J. B. (27 de 09 de 2008). *elpais.com.* Recuperado el 23 de 09 de 2013, de elpais.com: http://elpais.com/diario/2008/09/27/babelia/1222470367_850215.html Consultado: 23/10/18

[227] Urmeneta, J. B. óp. Cit. (27 de 09 de 2008). *elpais.com.*

"[…] La línea ganó grosor y se inscribió en módulos de cuatro tamaños diferentes conectados entre sí. Después, los arquitectos redujeron al mínimo la geometría modular y así la pieza se resuelve en un flujo dibujístico que la recorre entera […]."[229]

"[…] The Morning Line está hecha de aluminio: no se oxida ni se deteriora y así dentro de mil años existirá. Es como una máquina del tiempo invertida. Los museos intentan luchar contra el tiempo pero son absorbidos por él. El trabajo del arte es hacer nuevos modos de tiempo y de espacio. Esto ocurre y ha ocurrido siempre: el cuadro más tradicional es una manera de hacer una trampa al tiempo, en la que puede colaborar el espectador […]."[230]

"[…] es ese aspecto es el que me animó a llevar el dibujo a la instalación. En eso trabajo desde hace cinco o seis años. Son piezas que puedes recorrer, tocar, subirte encima... Galerías y museos ponen dificultades, pero lo decisivo es crear espacio en todos los sentidos imaginables […]."[231]

En el artículo "The Intimidation Factor", publicado en 2011 por la revista artbahrain.org se describe:

"[…] Ritchie utiliza estos sistemas, dice, "para crear el" modelo de trabajo personal "En el que mi lenguaje visual se basa. Yo perpetuamente recombino estos sistemas en un estado "superposicional" que extiende tanto el Espacio de la pintura e intento recuperar el sentido de la complejidad y entropía de la vida moderna. Trabajo a través de múltiples disciplinas, Aplicar este modelo a un "sitio" específico; Que puede ser una idea, un lugar o un tiempo […]."[232]

---

[228] Ibíd.,
[229] Ibíd.,
[230] Ibíd.,
[231] Urmeneta, J. B. *óp. Cit.* (27 de 09 de 2008). *elpais.com.*
[232] artbahrain.org. (Diciembre de 2011).
http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/Ritchie_Press_Kit0.pdf

Con respecto a la obra "The Universal Cell" (2004) (Fig.246.) la crítica apunta:

> *"[…] En The Universal Cell, Ritchie utiliza computadoras y equipos de corte de metales para transformar dibujos en escultura. "Si el universo es una prisión, ésta es tu celda... y la arrastras contigo donde quiera que vayas […]."*[233]

A propósito de su obra "The Morning Line" (2008) (Fig.256.) Ritchie dice:

> *"[…] Por primera vez la tecnología es independiente del pensamiento", "Reflexiona sobre la posibilidad de representar el universo […]."*[234]

Como ya habíamos anticipado en la obra de Matthew Ritchie, la relación entre ciencia y arte es una cuestión central y el dibujo un elemento de primera importancia, a partir del cual Ritchie crear ideas espaciales que posteriormente desarrolla sobre la superficie del lienzo en el campo de la pintura hasta ocupar la mayor parte de veces el propio espacio expositivo. Su obra pictórica no se limita a la superficie de la tela, esta se expande por las paredes en un entramado de formas abstractas que conquistar el espacio de la sala en forma de obra escultórica modular a través de herramientas y recursos tecnológicos digitales.

8.3 LA OBRA DE MATTHEW RITCHIE A NIVEL CONCEPTUAL

La obra de Matthew Ritchie debe entenderse desde una mirada global rodeada de múltiples y diferentes disciplinas artísticas. Su trabajo explora la naturaleza de la información cultural a través de una "historia" oculta del universo que hace referencia a la física, al juego, la religión, la biología, la ficción de género, la geología, los dibujos animados y muchos otros sistemas autorreferenciales. Todo esto lo podemos observar en sus exposiciones donde en la

[233] "Structures", M. R. (30 de Septiembre de 2005). https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/
[234] Urmeneta, Juan Bosco. Entrevista, *Matthew Ritchie construye el futuro*. El País. Texto recuperado: http://elpais.com/diario/2008/09/27/babelia/1222470367_850215.html Consultado: 23/09/2013

instalación, por lo general, convergen diferentes prácticas artísticas. Nos situamos delante de unas obras que conviven en un mismo proyecto, dibujos, pinturas, modelos arquitectónicos e imágenes multimedia. Las obras de Matthew Ritchie son concebidas en función de cada sala o en *ad hoc* dependiendo del lugar, un espacio abierto (paisaje exterior) o cerrado en la sala de exposiciones. Las obras del artista británico son de carácter global en el sentido que nos permiten a un mismo tiempo observar, transitar, escuchar o incluso poder interactuar, en un entorno web 3.0, con la obra.

8.4 PROCESOS DE TRABAJO EN LA OBRA DE MATTHEW RITCHIE

La obra artística de Matthew Ritchie no ha sido menos ambiciosa que un intento de representar todo el universo a partir de las estructuras de conocimiento y sus creencias entorno a este tema. Como consecuencia de esta ambición su trabajo pictórico se desarrolla más allá del bastidor. Sus pinturas, instalaciones y las narraciones del artista delinean la formación del universo, así como los intentos y límites de la conciencia humana para comprender su inmensidad. En consecuencia su trabajo de hace múltiple y su obra se expande para poder hacer compresible su universo creativo donde el dibujo, la pintura o la instalación nos acerca al mismo.

Para poder representar su universo Ritchie utiliza técnicas y tecnologías digitales que desarrolla a partir del ordenador herramienta que se ha convertido en esencial en toda su práctica artística, no solo como medio para manipular imágenes, sino también como un elemento más de su obra, ya que en algunas partes de sus instalaciones y exposiciones intervienen, la música, proyección de luz e imágenes que son tamizados, amplificados o proyectados, sobre la estructura modular, por medio de sofisticados programas informáticos.

Si nos referimos a su instalación, por lo general esta contiene una diversidad de elementos que conforman la misma. El elemento esencial es la línea, la cual estructura una arquitectura de aluminio en ("*Universal Cell*") (2004) (Fig.246.) o de acero inoxidable en ("*The Morning Line*") (2008) (Fig.256.) que se transforma en elementos tridimensionales, construyendo un complejo y continuo entramado de líneas abstractas que insertadas dentro de un hexágono, crean una compleja construcción de módulos fractales. El proceso de trabajo es siempre supervisado por técnicos de la industria del metal en colaboración

con otros artistas. Para este trabajo Ritchie utiliza equipos de corte como es el (enrutador CNC[235]) una fresadora con control numérico computarizado.



Fig.228. Plancha de aluminio, control numérico y Enrutador CNC. Imagen recuperada video: https://www.youtube.com/watch?v=txCMvRF4Bm8 Consultado: 23/10/18

¿CÓMO FUNCIONA EL ENRUTADOR CNC?

La máquina funciona de manera automatizada siguiendo patrones preestablecidos. Estos patrones son traducidos por el sistema a partir del lenguaje de programación digital, enviando las instrucciones de corte y grabado al sistema mediante archivos que se ejecutan en el software. El mismo software se encarga de traducir a un lenguaje de programación llamado código G[236], que actúa con programas de diseño con los que podemos crear y modificar patrones. Posteriormente, el enrutador interpretando códigos alfanuméricos transfiere e indica a la fresadora a dónde dirigirse sobre la superficie del material a cortar, esta crea movimientos haciendo cortes interiores, exteriores, sobre el vector y de relleno. Los programas que son útiles para crear patrones interpretables por CNC son CAD[237] y CAM. Un software de dibujo que convierte la

[235] Las máquinas CNC (control numérico por computadora) son máquinas guiadas por datos CAD en lugar de por seres humanos. El mecanizado se utiliza cuando las piezas requieren tolerancias y acabados ajustados.
Los procesos de mecanizado dan forma al metal mediante la eliminación controlada del material. El mecanizado prismático corta una forma 3D en un 'go'. Información recuperada de PTC: https://www.ptc.com/en/products/cad/cam-software/cnc-software Consultado: 23/10/18

[236] G-code. En términos generales, es un lenguaje mediante el cual las personas pueden decir a máquinas herramienta controladas por computadora qué hacer y cómo hacerlo. Esos "qué" y "cómo" están definidos mayormente por instrucciones sobre a dónde moverse, cuán rápido moverse y qué trayectoria seguir. Las máquinas típicas que son controladas con G-code son fresadoras, cortadoras, tornos e impresoras 3D.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/G-code Consultado: 24/10/18

[237] CAD, o dibujo y diseño asistido por ordenador (CADD), es el uso de tecnología informática para el diseño y la documentación del diseño. CAD Software reemplaza los diseños manuales por un proceso automatizado. Estos programas ayudan a explorar ideas de diseño, visualizar conceptos mediante renderizaciones fotorrealistas y simular el funcionamiento de un diseño en el mundo real. El software AutoCAD fue el primer programa de CAD y sigue siendo la aplicación

información del dibujo en coordenadas de corte. Dos de los trabajos creados a partir de esta tecnología CNC son: *"The Universal Cell"*(2004) (Fig.246.), una instalación modular interior y *"The Morning Line"*(2008)(Fig.256.) una instalación modular exterior, de los que podemos decir que son los proyectos más representativos en la trayectoria artística de Matthew Ritchie. Por otro lado, si hablamos de su obra pictórica esta se desarrolla a partir de la línea formando un dibujo abstracto continuo sobre la tela o sobre un acetato transparente y este a su vez, sobre un bastidor convencional o sobre una plancha de metraquilato formando una caja de luz.

La línea en la obra de Matthew Ritchie es el elemento central de su trabajo, esta no solo resuelve la composición de la obra pictórica, también conquista otros territorios plásticos, como el aluminio, material con el que construye imágenes 3D. En su inicio la línea fue signo dentro del trabajo pictórico de Ritchie, más tarde se convierte en el significado de una estructura arquitectónica. La misma línea con la que crea un universo espacial sobre el papel, se convierte al fin en una compleja estructura modular mediante recursos tecnológicos digitales.

8.5 EL PROYECTO ARTÍSTICO Y MULTIDISCIPLINAR DE MATTHEW RITCHIE

Para poder comprender un proyecto artístico tan ambicioso como el de Ritchie, estudiaremos sus trabajos tanto a partir de su obra pictórica como la arquitectónica modular.

Por un lado el trabajo de Ritchie parte de la línea, elemento que se desarrolla y expande en forma de dibujo abstracto hasta insertarse en un espacio geométrico que llamamos contenedor o módulo. El momento y la reproducción de este modulo por medio del enrutador crea un universo interconectado

---

de CAD más utilizada globalmente. Información recuperada SIDECO (Sistemas de Corte): https://sideco.com.mx/empresa/ Consultado: 24/10/18

de líneas, manchas y colores que posteriormente son proyectados sobre un soporte ya sea tela, o vitela translucida, o metacrilato (PMMA). Estas imágenes son escaneadas y transformadas de nuevo mediante el ordenador y proyectadas reiteradamente sobre el soporte escogido hasta crear una estructura que se caracteriza por su profundidad espacial.

A continuación visualizaremos y analizaremos tres de sus proyectos constructivos e interactivos, también algunas de sus principales instalaciones, además de su obra pictórica realizada sobre bastidor:

PROYECTOS MODULARES:

- Proyecto I. "*PROPOSITION PLAYER*" (2003) (Fig.231.)
- Proyecto II. "*UNIVERSAL CELL*" (2004) (Fig.246.)
- Proyecto III. "*THE MORNING LINE*" (2008) (Fig.256.)

INSTALACIONES Y EXPOSICIONES EN SALA:

- "*AFTER THE FATHER COSTUME*" (2003) (Fig.252.)
- "*LINE SHOT*" (2009) (Fig.253.)

OBRA PICTORICA:

- OBRA I. "*MANIFOLD ATLAS*" (2009) (Fig.274.)
- OBRA II. "*EL ROJO Y EL ROJO*" (2014) (Fig.275.)
- OBRA III. "*HORA DE SATURNO*" (2015) (Fig.276.)

8.5.1 PROYECTO I. "PROPOSITION PLAYER" (2003)

DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL DEL PROYECTO

Este proyecto fue creado en 2003 para el Museo de Arte Contemporáneo de Massachusetts. Esta pieza explora los pensamientos de Matthew Ritchie sobre el juego y la mecánica cuántica. El proyecto explora un sistema cosmológico de creación propia a través de su trabajo, un paisaje interminable y complejo donde pueden coexistir diferentes tipos de información. Matthew Ritchie se basa en los mitos de la creación del mundo occidental y de la tecnología interactiva usada en los juegos de Internet, el proyecto de Ritchie gira en torno a un grupo de siete agentes celestiales dañados que representan distintas partes del cerebro humano, los cuales arrojados del cielo, caen a la tierra y se dispersan en fragmentos por siete continentes.

Ritchie emplea un vocabulario diverso y lleno de connotaciones científicas, personajes de dibujos animados, mitología, cuentos bíblicos o ficción pulp[238] para ilustrar el funcionamiento de su universo alternativo. En el núcleo del arte de Ritchie se encuentra la "información", una especie de materia prima a partir de la cual evoluciona todo su trabajo, a través de mapas que cambian con diferentes diagramaciones de líneas, color, pinturas tradicionales o innovadoras cajas de luz de metraquilato o estructuras de metal. A través de estas obras interactivas el espectador se involucra en su búsqueda metafórica para determinar el lugar del hombre en el cosmos.

Para profundizar en el estudio del proyecto expositivo de Matthew Richie analizamos algunos de sus propuestas y creaciones artísticas y su relación de estos con el espectador. Por un lado, el artista, crea una propuesta de arte sobre soporte digital interactivo, poniendo al alcance publicaciones website

[238] Pulp es un término que hace referencia a un formato de encuadernación en rústica, barato y de consumo popular, de revistas especializadas en narraciones e historietas de diferentes géneros de la literatura de ficción. Las publicaciones contenían argumentos simples con grabados e impresiones artísticas que ilustraban la narración, de manera similar a un cómic o una historieta. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_(literatura) Consultado: 29/10/18

así como dispositivos de juegos que interrelacionan con el visitante en la sala de exposición, haciendo de la obra un elemento visual mutante a partir de historias y relatos que conectan sus trabajos con una estructura narrativa en la sala. Un ejemplo claro lo podemos observar en su propuesta artística e interactiva, en "*Proposition Player*" (2003). Parte de la instalación, está diseñada para que el espectador pueda contemplar sus historias en pinturas abstractas sobre tela o cajas de luz de metacrilato, situadas, ya sea en techos ya en suelos de la sala.

DESCRIPCIÓN DEL FUNCIONAMIENTO DE LA INSTALACIÓN EN "PROPOSITION PLAYER" (2003)

Una vez situados en la exposición, los visitantes reciben una tarjeta por parte del jefe de mesa en la sala de la exposición para, si quieren, poder participar en el "juego" inventado de Ritchie. Este juego se basa en la idea de hacer partícipe al visitante en la creación de algunas de las imágenes que se exponen a partir del juego, ya que en el momento en que se realiza la apuesta, el resultado de la misma puede hacer cambiar el resultado de la imagen existente que se proyecta posteriormente en la sala. Es una especie de libertad infinita que nos proporciona la obra ya que todas las posibilidades de representación del universo están ahí. Esto es posible porque en el juego simultáneamente, cabe la posibilidad, de alterar por medio del azar esta imagen como consecuencia de cada tirada y, como resultado de la carta que corresponde a uno de los 49 personajes, los cuales definen la representación del universo.

A continuación incluimos las explicaciones que Matthew Ritchie hizo en su entrevista en Spike Magazine: Reflexiones sobre un sistema de visualización omnívoro: una entrevista con Matthew Ritchie.

Ante la pregunta: Entonces, ¿cómo funciona todo esto en tu show?
Matthew Ritchie dice:

> "*[…] El espectador entra, obtiene una de estas tarjetas y luego se la da a un chico en la mesa de juego. Luego les da los dados digitales, que son dados de cuatro lados fabricados con huesos de animales prehistóricos, y luego juegan*

el juego de dados digitales. Y a medida que juegan el juego construyen las pinturas […]."[239]



Fig.229. *"Proposition Player"* (2003). Baraja de cartas creadas por Matthew Ritchie basándose en los mitos de la creación. Imagen cortesía: Houston Museum of Contemporary Art: https://issuu.com/thecamh/docs/2003_matthew_ritchie_reduced Consultado: 30/10/18

[239] Spike Magazine. (3 de 5 de 2011). Texto recuperado: https://spikemagazine.com/reflections-on-an-omnivorous-visualization-system-an-interview-with-matthew-ritchie/ Consultado 31/10/2018.

A partir del juego de cartas y dados, formado por cinco naipes: cuatro ases y un comodín y dos dados: se forma la estructura de la imagen pictórica interactiva dependiendo de las cartas y los dados que salen en la tirada del jugador. La connotación de la historia que se cuenta en este mundo de fantasía se puede entender en varios niveles. Por un lado, relata una narrativa científica de los orígenes: la historia del universo desde el Big Bang hasta el presente. Ritchie también describe esta historia como una metáfora para la construcción del arte. Además, ha caracterizado su trabajo como imágenes de pensamiento.

Ante la siguiente pregunta: ¿Literalmente? Durante el show? ¿Cómo sucede eso? ¿Dónde está "el pintor", que significa usted? ¿Y por qué los dados son huesos de animales prehistóricos?
Matthew Ritchie dice:

"[…] Los primeros dados que se usaron fueron los astrágalos: huesos de tobillo de un animal de pezuña hendida. Son de cuatro lados y fueron lo que se usaron por primera vez como dados, por lo que en este caso están hechos de huesos-prehistóricos de tobillo gigante. Tienen cuatro lados. "[…] Un dado tiene cuatro números y el otro tiene los cuatro símbolos de los palos: espadas, garrotes, corazones, diamantes, y están coloreados. Azul es picas, verde es clubes, y así sucesivamente […]."[240]



Fig.230. Matthew Ritchie. "Proposition Player" (2003). Dados de astrágalos. Imagen recuperada:https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 01/11/18

[240] Ibíd.

El juego continua sobre una mesa preparada y conectada para registrar todos y cada uno de los datos que genera la tirada de dados. La obra "*Proposition Player*" (2003) (Fig.231.) interactúa con la mesa de luz computarizada enviando la información en forma de imágenes abstractas configurando un universo pictórico digital que es proyectado.

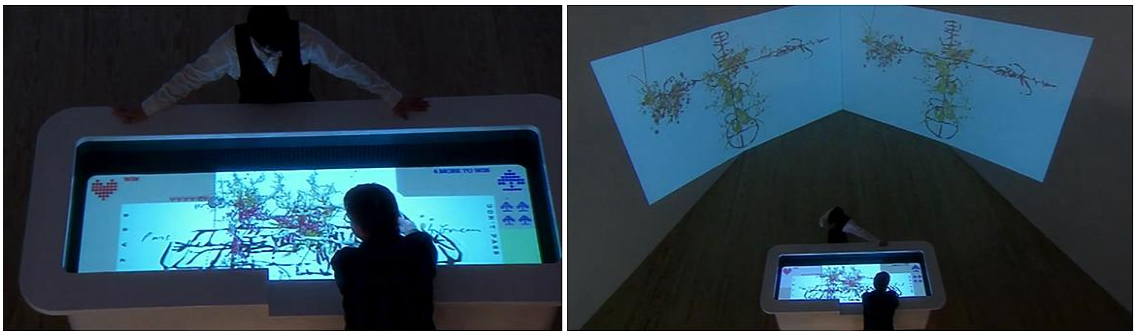


Fig.231. Matthew Ritchie "Proposition Player" (2003). Óleo sobre lienzo, aluminio, dados, acero, espuma, yeso, esmalte sobre plancha de Sintra®, Acrílico y marcador en la pared, Cartas que juegan, vídeo proyectado, sonido interactivo, luces fluorescentes.
Imagen recuperada, cortesía: Houston Museum of Contemporary Art:
https://issuu.com/thecamh/docs/2003_matthew_ritchie_reduced Consultado: 30/10/18

Sobre su obra "*Proposition Player*" (2003) Matthew Ritchie dice:

> *"[…] También hice una mesa de dados de una persona que sirve como superficie de proyección. Tiras los dados sobre la mesa y tienen computadoras diminutas dentro de ellas que registran lo que arrojas y envían una señal de radio a una computadora de arriba. Luego, la computadora crea y proyecta elementos animados aleatorios de un juego digital sobre la superficie de la mesa, dependiendo de tu puntuación. La evolución del juego se asemeja a la secuencia principal de las pinturas. Otra versión del juego, basada en el mismo lanzamiento de dados pero utilizando la calidad aleatoria del juego para crear una imagen diferente, se proyecta en la pared mientras juegas […]."*[241]

[241] Ibíd.

"[…] El juego tiene cinco niveles, porque también se basa en el universo vudú, que tiene cinco niveles[242]*(Legba, Mami Wata, Gu, Sakpata y Eshu) y porque el vudú es la única religión basada en el azar que podría encontrar […]."*[243]

"[…] Proposition Player tiene que ver con el juego y la mecánica cuántica, los elementos del azar y el riesgo, y cómo esas cosas se integran en todo un continuo de significado […]."[244]

ESTRUCTURA, MATERIALES Y COLABORACIONES EN *"PROPOSITION PLAYER"* (2003)

La estructura de este trabajo se desarrolla y expande en diferentes territorios de creación a través de intrincados cuadros, dibujos, esculturas y animaciones digitales. *"Proposition Player"* (2003) (Fig.231.) supuso su primera exposición en solitario en un museo, se trata de un trabajo global expandido acompañado con la publicación del catálogo de su obra. La narrativa de su trabajo alcanza un "clímax, colapso y crisis" dado que el relato de la historia se ha transformado en un juego, creando un verdadero casino de información.

Consideramos importante citar el catalogo del proyecto, del mismo las imágenes divulgadas en dicho catalogo nos han servido para tener una idea clara del objetivo y proceso de creación de esta pieza digital y tan compleja. Se trata de una obra creada con nuevos medios y altamente tecnificada acompañada de pinturas sobre bastidor o proyectadas sobre la pared, incluyendo según palabras de los autores del catalogo[245]: RITCHIE, Matthew, HERBERT, Lynn M., HEON, Laura Steward, PORTER, Jenelle, GOODEVE, Thyrza Nichols

[242] Los cinco niveles del universo y religión vudú son los dioses: Legba, a veces es presentado como un joven pero en Haití tiene aspecto de anciano. Otro dios importante es Mami Wata, encargado de las aguas, o Gu, que regula el hierro y las armas, Sakpata, el encargado de las enfermedades, o Eshu el mensajero entre los dioses y los hombres, mantenedor de las relaciones entre ambos mundos, y por lo tanto el dios que regula el orden y la paz. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Vud%C3%BA Consultado: 29/10/18

[243] Spike Magazine. óp. cit.

[244] Art21. (2018). *Art21*. Texto recuperado:https://art21.org/read/matthew-ritchie-proposition-player/ Consultado: 29/10/2018.

[245] Publicación libro *"Proposition Player" (2003)*, Ostfildern-Ruit, Germany. Ed. Contemporary Arts Museum Houston con Hatje Cantz Verlag.
Texto recuperado: https://issuu.com/thecamh/docs/2003_matthew_ritchie_reduced
Consultado: 29/10/18

(Contemporary Arts Museum, Houston) -un dibujo tridimensional de100 pies de largo, una mesa de dados interactiva con animación digital que invita a los espectadores a tirar los dados para el futuro del universo, un enorme mosaico de suelo de escombros que invita a los espectadores a entrar en el corazón de la pieza, y una baraja de cartas con el elenco de personajes de Ritchie-.

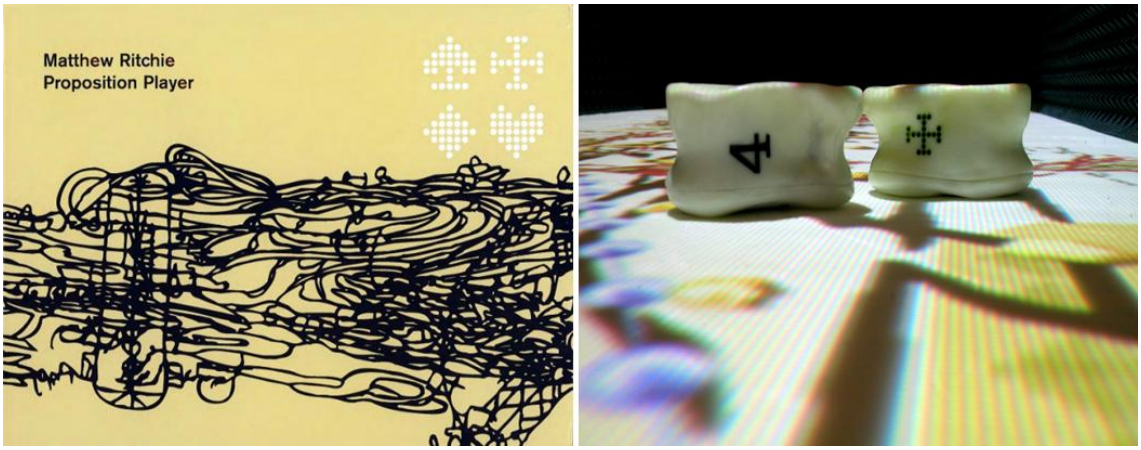


Fig.232. PORTADA. Publicación libro "Proposition Player" (2003). Imagen recuperada: https://issuu.com/thecamh/docs/2003_matthew_ritchie_reduced Publicado con motivo de una exposición en el Contemporary Arts Museum, Houston, el 8 de septiembre de 2016.
Fig.233. Dados, Imagen recuperada: http://moeyinc.com/matthew-richie/ Consultado: 29/10/18

Este libro documenta la primera exposición importante del museo de la obra del artista multimedia Matthew Ritchie y presenta extensas fotografías en color, incluidas fotografías de cuatro grandes piezas creadas específicamente para los interiores del Museo de Arte Contemporáneo de Houston.

RELACIÓN DE COLABORACIONES EN "PROPOSITION PLAYER", UNA OBRA 3.0[246]

A continuación relacionamos los diferentes colaboradores que han trabajado en el proyecto de Matthew Ritchie. Acompañamos esta información con una serie de imágenes, tanto del espacio expositivo como de la *web site* "*Games of-Chance and Skill*"[247] (2001-2002) (Fig.234.) *una obra interactiva* que acompaña el proyecto "*Proposition Player*" (2003) (Fig.231.) un proyecto que interactúa en línea.



Fig.234. Matthew Ritchie 2001- 2002. Obra interactiva "*Games of Chance and Skill*" en colaboración con el MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts). http://www.mit.edu/ Página web que da entrada a poder jugar en línea en: http://web.mit.edu/matthew-ritchie/html/indexQt.htm# Consultado: 29/10/18

[246] Web 3.0 o web semántica, es una expresión que se utiliza para describir la evolución del uso y la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas entre las que se incluyen la transformación de la red en una base de datos, un movimiento social con el objetivo de crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones non-browser (sin navegador), el empuje de las tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D. La expresión es utilizada por los mercados para promocionar las mejoras respecto a la Web 2.0. Esta expresión Web 3.0 apareció por primera vez en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman, crítico de la Web 2.0 y asociado a tecnologías como AJAX. Actualmente existe un debate considerable en torno a lo que significa Web 3.0, y cuál es la definición más adecuada. https://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0 Consultado 13/12/18

[247] Nota: a partir de esta página web "Games of Chance and Skill, 2001-2002" la obra de Ritchie cobra un sentido interactivo creando un espacio de juego, dialogo y creación. Un agradecimiento especial a: Patricia Fuller, Garland Hunter, Conny Purtill, Sarah Cohen, Jon Lash, Jon Rannou, Jane Faver, John Hawes, Stephanie Schwartz, Bill Grant y la Galería Andrea Rosen

El proyecto descrito implica la colaboración con técnicos, arquitectos y diseñadores digitales. Un espacio 3.0 creado para la interacción entre la obra *Games of Chance and Skill"* (2001-2002) (Fig.234.) y toda aquella persona que entra e interactúa a través de la web en internet.

"*Proposition Player*" (2003) (Fig.231.) es una obra en la cual han intervenido los siguientes colaboradores:

- MIT:
  Programa de arte encargado al (Instituto de Tecnología de Massachusetts)
- ARQUITECTOS:
  Kevin Roche John Dinkeloo Associates
  Arquitecto administrativo: Sasaki Associates
  Coordinador de arte: Kathy Goncharov
- CONSTRUCCIÓN:
  Turner Construction
  Fabricación en relieve: Johnson Atelier
- IMPRESIÓN DIGITAL:
  Digital Output NY
  Chorro de arena sobre vidrio: Native Sun
  Ingeniería Virtual: Karen Leo
  Diseño del sitio web: Brian Clyne
- ENSAYO:
  Jenelle Porter

"*Proposition Player*" (2003) (Fig.231.) engendra un universo a partir del juego "*Games of Chance and Skill*" (2001-2002) (Fig.234.). Estas criaturas fragmentarias se combinan y recombinan para dar lugar a una serie casi infinita de peripecias posibles que pueden ser seguidas por todo aquel que se introduzca en su página web.

ILUSTRACIÓN DESCRIPTIVA DE LA INSTALACIÓN *"PROPOSITION PLAYER"* (2003)

MAQUETA DIGITAL IMÁGENES AMBIENTACIÓN EN LA SALA

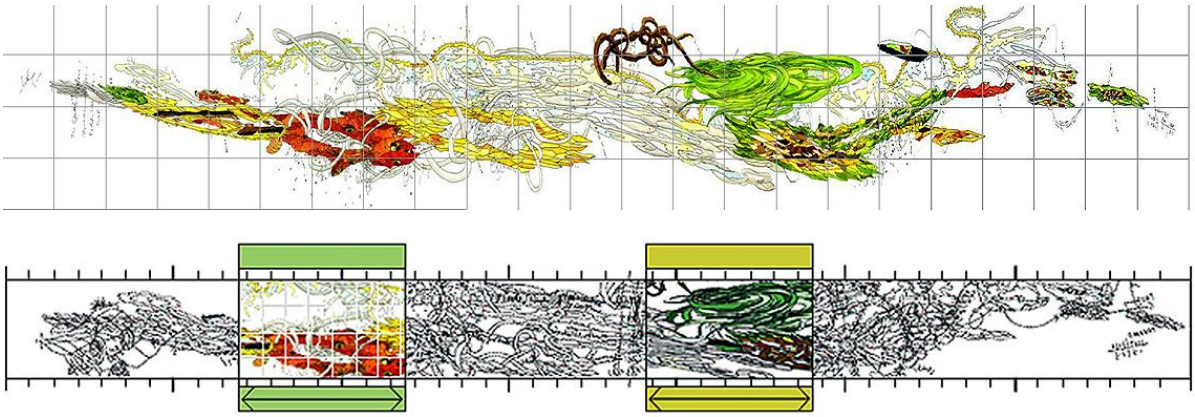


Fig.235. Matthew Ritchie. "*Proposition Player*" (2003). Descripción de la obra a través de unas imágenes obtenidas de la web. Imagen recuperada. http://web.mit.edu/matthew-ritchie/html/html/QTFrameset.htm Consultado: 04/11/ 18

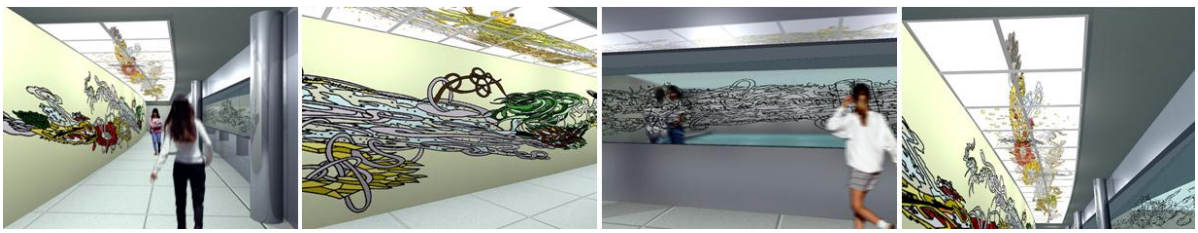


Fig.236. Matthew Ritchie. "*Proposition Player*" (2003).
Imagen recuperada. http://web.mit.edu/matthew-ritchie/images/MrStill2.jpg Consultado: 04/11/ 18

El proyecto "*Proposition Player*" (2003) se vuelve una realidad en sus múltiples configuraciones, bien sea en la propia mesa de juego donde aparece la obra digitalizada, bien en la caja de luz que la proyecta sobre la pared de la sala.

EL DIBUJO, DEL ACETATO A LA PARED DE LA SALA

Partimos en primer lugar de la línea del dibujo que sobre el acetato transparente es proyectado sobre las paredes de la sala, a continuación la línea de la imagen se repasan con marcadores permanentes para acabar de repasar con pintura acrílica. En las imágenes (Fig.237.) y (Fig.238.) observamos como un equipo de personas colaboran para llevar a cabo este proceso de trabajo. Esta metodología en el proceso de creación de Ritchie, por lo general, se acaba concretando con una obra tridimensional, la imagen de la línea es transferida que a través de programas de dibujo digital a un enrutador CNC, para que conforme una estructu-

ra en metal como podemos observar en la imagen (Fig.250.) donde vemos a Ritchie en el taller de corte trabajando en su obra "*The Universal Cell*".



Fig.237. Matthew Ritchie "*Proposition Player*" (2003). La línea proyectada sobre la pared es dibujada y pintada. Imagen recuperada video: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 18/10/18



Fig.238. Matthew Ritchie. "*Proposition Player" (2003)*. Equipo de trabajo, colaboradores transportado la imagen a la pared. Imagen recuperada video: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 18/10/18

Ahora las imágenes creadas sobre la mesa de juego son proyectadas sobre la pared de la sala, esta, comparte el espacio pictórico digital con otros soportes como el metacrilato o la tela.



Fig.239. "*Proposition Player" (2003)* ART21. Matthew Ritchie en "Estructuras" Imagen recuperada: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Arte en el siglo XXI. Temporada 3. 30 de septiembre de 2005. Consultado: 04/11/18



Fig.240. Matthew Ritchie, "Proposition Player" (2003). Aluminio con recubrimiento en polvo, espuma Minicel, goma, adhesivo, componentes electrónicos, un par de dados de resina fundida, un mazo de cartas de diseño personalizado.
Información recuperada: http://amitibrookes.blogspot.com/2011/01/matthew-ritchie.html
Consultado: 27/10/18
Fig.241. Imagen: ART21. Matthew Ritchie en "Estructuras": https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ de 2005. Consultado: 04/11/18

Esta realidad del espacio pictórico expandido se desarrolla y visualiza en instalaciones como las realizadas en la Galería Andrea Rosen de Nueva York en la obra *"El problema de la jerarquía"* (2003) (Fig.242.) que a continuación comentamos de forma detallada, no solo su distribución en la sala, también en el análisis de los materiales tecnológicos que utiliza Ritchie en sus procesos de creación. *"El problema de la jerarquía"* (2003) es una pieza creada para compartir un espacio de instalación global y variable que describe múltiples formas de representar el universo: en forma de estructura suspendida sobre el suelo, en forma de dibujo pintado con acrílico sobre la pared, o a modo de alfombra de *DUPONT™* Tyvek®[248] para impresión gráfica, o sobre una caja de luz fotográfica donde el material pictórico se combina, entrelaza y amasa, ya sea con una pintura al óleo, ya con marcadores permanentes o impresión digital sobre vitela.

[248] Tyvek® es una marca de flashspun polietileno de alta densidad de fibras, un sintético material; El nombre es una marca registrada de DuPont. A menudo se lo utiliza como envoltura de casa, un material sintético que se usa para proteger los edificios durante la construcción. Información recuperada: https://en.wikipedia.org/wiki/Tyvek Consultado: 05/11/18
Tyvek® hacen que estos sustratos sean ideales para la mayoría de sus aplicaciones de impresión y conversión. Tanto si fabrica etiquetas, pancartas y anuncios o mapas y documentos, Tyvek® añade resistencia y durabilidad prácticamente a todas las aplicaciones. Además, es 100% reciclable, por lo que se convierte en una solución atractiva para los encargados de tomar decisiones respetuosas con el medio ambiente.
Capacidad de impresión: DuPont™ Tyvek® garantiza una impresión profunda y duradera. En los sustratos de Tyvek® se puede imprimir fácilmente utilizando procesos de impresión mediante una pantalla, offset, inyección de tinta UV, transferencia térmica, digital (algunos), inyección de tinta (estilos recubiertos), Flexo, HP Índigo y tipográfica.
Tecnologías de impresión - sin revestimiento:
Convencionales: Offset, flexografía, impresión tipográfica, huecograbado, impresión en pantalla. Digitales: HP indigo, HP Latex, inyección de tinta UV, tecnología de puntos de cristal, transferencia térmica.
Tecnologías de impresión – con revestimiento: Con base agua, disolvente (eco9, inyección de tinta látex. Información recuperada: http://www.dupont.es/productos-y-servicios/impresion-e-impresion-de-embalajes/sustrato-de-impresion/brands/tyvek-para-graficos/articles/dupont-tyvek-features-and-benefits.html Consultado: 05/11/18

La periodista Meghan Dailey en el artículo digital publicado en COLECCIÓN ON LINE de Guggenheim sobre la Instalación de Matthew Ritchie en el museo dice:

> *"[…] "El problema de la jerarquía (2003)" consta de cuatro partes, con título separado, de "The Proposition Player, 2003": un mural en forma de graffiti, una imagen iluminada en una caja de luz, una configuración similar a una maplita de recortes de goma en el suelo, y una pintura que muestra enredado, densamente formas labradas. Titulado Ojos de serpiente, la pintura se refiere al resultado potencial de un lanzamiento de dados y representa el momento justo antes del Big Bang en la narrativa épica del artista […]."*[249]



Fig.242. Matthew Ritchie. *"El problema de la jerarquía"*(2003). Matthew Ritchie. Cortesía del artista y Andrea Rosen Gallery, Nueva York. Instalación; Dibujo de acrílico para pared, alfombra de caucho y DuPont™ Tyvek® para gráficos, caja de luz fotográfica y pintura al óleo y marcador. Dimensiones Variables. Imagen: https://www.guggenheim.org/artwork/21650 consultado: 04/11/18

[249] Dailey, Meghan.(2004). COLECCIÓN ONLINE, Texto recupreado: https://www.guggenheim.org/artwork/21650 Consultado: 05/11/2018.

MATERIALES UTILIZADOS PARA LA INSTALACIÓN "PROPOSITION PLAYER" (2003):

- Pintura acrílica
- Pintura al óleo
- Vinilo adhesivo
- Componentes electrónicos
- Caja de luz fotográfica
- Dados de resina fundida
- Un mazo de cartas de diseño personalizado
- Rotulador marcador
- Aluminio

Destacamos como nuevos material tecnológico e industrial utilizado en la elaboración del proyecto "*Proposition Player*" (2003) (Fig.231.) la espuma de PVC MINICEL[250] (Fig.243.) (Un material muy ligero y flexible), o las láminas DU-PONT™ Tyvek®[251] (Fig.244.)(Material plástico de fibras de polietileno).

[250] Espuma Minicel. Sobre este nuevo material artificial Minicel, decir que es un tablero de espuma de PVC, el componente principal es PVC, tiene la buena estabilidad química, anti-corrosivo y de alta intensidad, puede ser el sustituto de la madera, es ampliamente utilizado en el edificio, publicidad y decoración. Información recuperada:
https://spanish.alibaba.com/product-detail/factory-direct-sale highresolutiongraphicsdigitalprintingpvcfoamboard60667539412.html?spm=a2700.8699010.normalList.37.7cf1e0a9txKPEv Consultado: 04/11/18

[251] DuPont™ Tyvek® es un material muy ligero y flexible. Presume de una gran relación de peso y resistencia que, unida a su resistencia al desgaste y capacidad de reciclaje hacen de él un sustrato de impresión ideal para pancartas y anuncios.
Reciclable: Formado por fibras de polietileno de alta densidad (HDPE), Tyvek® es 100% reciclable, como las botellas de plástico.
Resistencia al desgaste: DuPont™ Tyvek® está diseñado para resistir a condiciones duras, severas y extremas. Agua, agentes químicos, calor, frío, trato brusco, uso de larga duración en exteriores. Ningún problema. Tyvek® resiste al desgaste, a los pinchazos, al agua, a la radiación ultravioleta, a los agentes químicos, etcétera.
Cuando se moja, el papel absorbe la humedad y se rompe. Sin embargo, Tyvek® es completamente impermeable, por lo que su mensaje permanecerá intacto.
Tyvek® no se ve afectado por la mayoría de ácidos, bases y sales. Tiene una resistencia excelente frente a la putrefacción y el moho, y resiste también al barro y a las manchas.
Tyvek® es prácticamente indestructible y puede soportar temperaturas entre los -73°C y los +110°C. Capacidad de impression:DuPont™ Tyvek® garantiza una impresión profunda y duradera. En los sustratos de Tyvek® se puede imprimir fácilmente utilizando procesos de impresión mediante una pantalla, offset, inyección de tinta UV, transferencia térmica, digital (algunos), inyección de tinta (estilos recubiertos), Flexo, HP Indigo y tipográfica.
Información recuperada: http://www.dupont.es/productos-y-servicios/impresion-e-impresion-de-embalajes/sustrato-de-impresion/brands/tyvek-para-graficos/articles/dupont-tyvek-features-and-benefits.html Consultado: 06/11/18

ESPUMA MINICEL

Sobre este nuevo material artificial Minicel, decir que es un tablero de espuma de PVC tiene buena estabilidad química, anti-corrosivo y de alta intensidad, puede ser el sustituto de la madera, es ampliamente utilizado en el edificio, publicidad y decoración.



Fig.243. Imagen recuperada: https://portuguese.alibaba.com/product-detail/Fashion-minicel-foam-made-in-China-60665086000.html Consultado: 04/11/18

DUPONT™ Tyvek®

Es un material formado por fibras de polietileno puras de alta densidad que se extienden y comprimen de forma aleatoria para formar un sustrato de impresión muy resistente ideal para todo tipo de aplicaciones donde prima la durabilidad y resistencia al desgaste. Tyvek® resiste a los continuos doblados y pliegues sin rasgarse. También se puede pegar, laminar, coser, grapar y fijar. Tyvek® combina el rendimiento del papel, de la película y del textil.



Fig.244. DuPont™ Tyvek® para gráficos. Imagen recuperada: http://www.dupont.es/productos-y-servicios/impresion-e-impresion-de-embalajes/sustrato-de-impresion/brands/tyvek-para-graficos/articles/dupont-tyvek-features-and-benefits.html Consultado: 06/11/18

8.5.2 PROYECTO II. "UNIVERSAL CELL" (2004)

DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL DEL PROYECTO "UNIVERSAL CELL" (2004)

La obra "*Universal Cell*" (2004) (Fig.246.) es un proyecto formado por una celda que se forma como lo hacen las formas de la naturaleza, a partir de un módulo fractal, que se repite hasta el infinito en formas parecidas pero no iguales, las cuales se inscriben dentro de una forma geométrica (el hexágono) de manera que se crea una estructura modular. Mediante la tecnología y adentrándose en los distintos ámbitos, ya profesionales, ya científicos, el proyecto de Matthew Ritchie se desarrolla y este se hace realidad. Un trabajo complejo que conlleva transformar la línea bidimensional de un dibujo, a una obra tridimensional cuya estructura de forma modular recrea la representación del universo del artista como metáfora de una prisión.

La estructura de la obra consiste en un hilo como punto de partida el cual, se expande hasta construir formas modulares que mantienen cierto parecido con las células de un ser vivo. Parecido que Ritchie extrae para la construcción de su proyecto sobre el cual el artista recuerda, que en el caso de la aparición de un posible virus, la célula humana se rompe y se abre sin otra intención. Este proceso llamado lisis (interacción virus-célula) Ritchie lo entiende como una forma de relación con el exterior o escape. Paralelamente a esta idea, Ritchie habla en su obra de un ser humano que habita una prisión, de sus palabras se desprende: *-Si el universo es una prisión, esta es tu celda... y la arrastras contigo a todas partes donde vayas-*.[252]" un sentimiento que aprisiona a cada uno individualmente.

[252] "STRUCTURES", MATTHEW RITCHIE. (30 de Septiembre de 2005). Texto recuperado d: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 28/10/2018

A continuación podemos observar una comparativa estructural entre la célula de de Ritchie y la interacción Virus-Célula.

La membrana celular, interacción Virus-Célula un modelo que nos recuerda la celda de Ritchie.





Fig.245. Imagen1: Interacción Virus-Célula. Fig.246. Imagen 2: Matthew Ritchie, *"Universal Cell"*, Instalaciones: Sao Paulo Bienal, 2003. Aluminio, yeso, acrílico y marcador en la pared. Imagen1 recuperad: http://www.madrimasd.org/blogs/biocienciatecnologia/2012/03/23/132253 Imagen2: http://www.matthewritchie.com/projects/15UniversalCell/project.php

"*Universal cell, 2004*" (Fig.247.) es un trabajo que no caduca, su mensaje fue, es y seguirá siendo actual, una obra vigente desde su creación que sigue produciendo preguntas y cuestiones de actualidad social. Una obra compleja tanto en su proyecto como en su desarrollo que es capaz de aglutinar tantas preguntas técnicas o conceptuales y que a continuación podremos descifrar a partir del posicionamiento personal y creativo de Matthew Ritchie.

Para la elaboración de este proyecto Ritchie usa imágenes animadas que incorpora al software del ordenador. En la siguiente entrevista concedida en 2005 por Ritchie a la plataforma audiovisual digital ART21[253], el artista expli-

[253] Art21, serie de televisión fundada por Susan Sollins, comienza a consultar sobre el componente de arte visual de *City Arts* , una serie de televisión producida por la estación local de PBS WNET / Thirteen de Nueva York. Unos años más tarde, en el jardín de esculturas del Museo de Arte Moderno, presentó la idea de la serie *Art in the Twenty-First Century* a Glenn Dubose, Director Ejecutivo de la División de Artes y Cultura de Trece y futuro miembro de la junta directiva de Art21. Información recuperada: https://art21.org/about/history/ consultado: 24/05/2019

ca cual ha sido su intención y como ha llevado a cabo su desarrollo con la intervención de la tecnología digital.

Extracto de la entrevista: ¿cómo llegar a la conclusión de llamarse UNIVERSAL CELL?

Ritchie lo explica y justifica de la siguiente manera y dice:

> *"[…] Entonces, estaba pensando en la idea de la célula. En biología, es la unidad sagrada de medida; Todo el cuerpo está construido fuera de la célula. Y lo que rompe la célula es un virus que se escapa. El nombre de ese proceso es lisis, por lo tanto, lítico en el título de la obra. Entonces, cuando una célula se rompe por un virus que se acumula en su interior, se abre de golpe. Y seguí pensando en esto como una especie de escape de la prisión. Y luego, había otro motivo con el que había estado trabajando durante mucho tiempo: las estructuras derivadas de la magia ceremonial, los mecanismos rituales, diseñados originalmente en los siglos XVII y XVIII para permitir que las personas salgan de sus cuerpos para la proyección astral, que Terminé siendo incorporado hasta cierto punto al vudú, otro de mis intereses […]."*[254]

Ante la siguiente pregunta: ¿Cómo se desarrolla y expande "Universal Cell" (2003)?

Ritchie dice:

> *"[…] Y un proyecto como este es imposible sin las computadoras […]."*"*[…] La forma en que funciona mi trabajo es como tratar de construir un modelo que pueda incorporar tanto como sea posible. Es como esta estructura de información en constante expansión […]."*[255]

---

[254] Art21. (2018). *Células y el mal. Art21*. Texto recuperado https://art21.org/read/matthew-ritchie-information-cells-and-evil/ Consultado: 28/10/2018.
[255] Art21. (2005). "*Information, Cells & Evil*". Texto recuperado: http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/9d9e167c.pdf Consultado: 07/11/2018.

Ante esta afirmación podemos convenir en la importancia intrínseca que las tecnologías digitales han supuesto para que esta obra pudiera ser materializada.

En la entrevista realizada en 2018, en ART21, Ritchie nos habla de su obra y su relación con el ser humano, dice así:

> *"[…] Una de las cosas que me quedó realmente clara fue que como cultura hemos definido el mal de una manera particular, por eso construimos estructuras para contenerlo. No importa lo que hayas hecho, vas a la cárcel. Todo crimen tiene el mismo castigo. Y estaba pensando en eso y luego, en un sentido más amplio, cómo el contexto de la información lo define todo. Entonces, de alguna manera, cada uno de nosotros está en nuestra propia prisión. Lo traes contigo: la prisión de tu biología, tu estructura social, tu vida. Y eso es tanto un desafío como una oportunidad. Así que quise construir una estructura que sintiera como una célula, tu célula en todo el universo. Si el universo es una prisión, esta es tu celda. Aquí es donde estás parado y lo arrastras contigo a donde vayas […]."" […]¡Y había esta idea otra vez! ¿Cómo escapar del patrón que te impone el orden físico del universo? ¿Cómo haces el salto imaginativo? […]"*[256]

Ante la pregunta de art21: ¿explica el papel de la prisión como modelo para este proyecto?, Ritchie dice:

> *"[…] Estados Unidos tiene la mayor cantidad de personas en prisión de cualquier país del mundo. Para la serie de dibujos que hice para São Paulo, investigué estos diseños de la prisión: todo, desde la prisión Super Max de Colorado Florence, hasta la primera prisión construida en los Estados Unidos. Estaba pensando en términos de ideas más grandes y universales. Son muy geométricos, muy puros, como los sólidos platónicos. Las personas que construyen prisiones están muy interesadas en esta idea de la geometría, que no tiene nada que ver con los crímenes. Desde el espacio, verían todos estos triángulos, círculos, heptágonos y hexágonos perfectos como una escritura secreta colocada so-*

[256] Art21. (2018). *Células y el mal.* óp. cit.

bre la superficie de la tierra, tratando de controlar el mal mediante la imposición de esta geometría racional. Es como, haremos que las paredes sean realmente hermosas y rectas y de alguna manera el mal se mantendrá adentro porque es un hexágono […]."[257]

PROCESO DE TRABAJO EN EL PROYECTO "*UNIVERSAL CELL*" (2004): DE LA LÍNEA DEL DIBUJO A LA LÍNEA DE ALUMINIO.

En la obra "*Universal Cell*" (2004) (Fig.246.) Ritchie ha estado trabajando durante más de siete años. Durante este tiempo de trabajo el proyecto se ha ido desarrollando a través de la línea, trabajando por transparencias superpuestas la línea se ha ido alternando entre machas de color y dibujos, este proceso de trabajo por capas, es una idea que retoma del entorno digital a través de un software de retoque de imagen, y manipulación de la misma.



Fig.247. Matthew Ritchie.*"The Universal Cell" (2004).* Trabajos de línea y mancha Imagen recuperada video: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 18/10/18

Posteriormente, las imágenes del dibujo creadas sobre las trasparencias del papel vegetal translucido adhesivo, son superpuestas alternando capas de imágenes, líneas, formas, figuras y colores creando un efecto tridimensional y formando un todo unitario, *-una especie de túnel de información-*.[258] Posteriormente estos dibujos son escaneados y almacenados en la memoria del ordenador, la imagen, ahora digitalizada, ya puede ser manipulada, separándola o ampliándola. Una vez es obtenida la imagen final, esta se conforma a través de un software y queda preparada para ser adaptada a la técnica de

[257] Art21. (2005). "*Information, Cells & Evil*". óp. cit.
[258] Ibíd.

reproducción, ya sea un grabado sobre metacrilato translucido ya sobre material de vinilo o material de *Sintra*®. La imagen bidimensional es impresa por medio de un plotter de recorte de vinilo y convertida en una plantilla sobre el material de Sintra®, para ser ubicada sobre la pared o colgada en el techo de la sala.

En el campo pictórico Ritchie procede de distintas formas en función del soporte de trabajo, en el caso de la tela, puede combinar la serigrafía con la intervención directa del dibujo, tintas, óleo, aceites, ceras, rotulador marcador e incluso barnices. En cambio, si la superficie es de metacrilato, estos dibujos, líneas y manchas de color se realizan previamente sobre una vitela multimedia, una superficie de papel vegetal translucido adhesivo (Denril™[259]) que posteriormente engancha sobre esta superficie de metacrilato. Ritchie trabaja por capas intercalando el grabado en serigrafía o pintando directamente sobre este, crea una sensación de múltiples planos entre los diferentes capas, para posteriormente montar el soporte de metacrilato sobre un bastidor a modo de caja luminosa, como ya hemos visto anteriormente en su obra "*Proposition Player" (2003)* (Fig.231.) esta forma de proceder crea un efecto de profundidad e ilusión tridimensional en su obra pictórica. Una instalación que va de la pared al suelo o suspendida al espacio en la sala en forma de estructura modular de aluminio.

En relación a su proceso de trabajo Ritchie dice:

> *"[…] Empiezo con una colección de ideas, dibujo todos estos diferentes motivos y luego los coloco uno encima del otro. Por lo tanto, tengo montones de dibujos semitransparentes colocados uno encima del otro en mi estudio, y forman una especie de túnel de información. De eso, puedes sacar esta forma que se convierte en la escultura o la pintura. Es, literalmente, como sacar la narración de la superposición de todas las estructuras […]." "[…] Así es como acabo con*

[259] Denril ™: es una vitela multimedia que combina las mejores características del papel y la película. Superficie muy lisa, polipropileno. Resistente, translúcido, mate idéntico en ambos lados. Papel de dibujo multiuso. Disponible en almohadillas, paquetes y rollos.
http://www.bordenandriley.com/View/Denril-%E2%84%A2-Rolls Consultado: 11/11/18

esta estructura. Se deriva de una serie de dibujos que escaneo en la computadora, refino a través de varios procesos y los envío a la tienda de chapa metálica en el camino, donde se corta de metal y se ensambla en estructuras más grandes, que son demasiado grandes para mi estudio […]."[260]

Detallamos a continuación el proceso de trabajo seguido por Matthew Ritchie para la construcción de "*The Universal Cell*" (2004) (Fig.246.).

DESCIPCIÓN DETALLADA DEL PROCESO DE TRABAJO
"*THE UNIVERSAL CELL*" (2004)

La línea, elemento esencial en la obra que describimos, se expande a través de proceso de trabajo digital de forma que, el dibujo conquista un territorio múltiple. La imagen bidimensional del dibujo pasa al campo tridimensional propio de una estructura metálica. Nos encontramos delante de una obra que aúna dibujo y pintura a través de una estructura modular de aluminio.



Fig.248. "The Universal Cell" (2004). Maqueta del proyecto. Imagen recuperada video Art21: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 20/10/18

[260] Art21. (2018). Matthew Ritchie. "*Células y el mal" (2004), Art21*. Texto recuperado https://art21.org/read/matthew-ritchie-information-cells-and-evil/ Consultado: 28/10/2018.

Las imágenes muestran el proceso seguido desde la mesa de trabajo, momento en cual el dibujo conserva sus características bidimensionales, hasta convertirse en una estructura de metal, concretamente de aluminio.

Sobre el desarrollo de *The Universal Cell*" (2004) (Fig.246.) Ritchie se expresa de la siguiente forma y dice:

> *"[…] Así es como acabo con esta estructura. Se deriva de una serie de dibujos que escaneo en la computadora, refino a través de varios procesos y los envío a la tienda de chapa metálica en el camino, donde se corta de metal y se ensambla en estructuras más grandes, que son demasiado grandes para mi estudio […]."*[261]



Fig.249. Matthew Ritchie. *"The Universal Cell"* (2004). De la línea del dibujo a la línea de la estructura en metal de aluminio. Imagen recuperada: Video en "Estructuras":https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 14/10/18

[261] Art21. Entrevista a Matthew Ritchie(2018). *Células y el mal. Art21*. Texto recuperado https://art21.org/read/matthew-ritchie-information-cells-and-evil/ Consultado: 28/10/2018.

Descripción del proceso de trabajo desde la imagen digitalizada hasta la pieza de aluminio:

LA LÍNEA SE MECANIZA: EQUIPOS DE CORTE DE ALUMINIO, (ENRUTADOR CNC)



Fig.250. Matthew Ritchie. "*The Universal Cell*" (2004). Equipos de corte de aluminio (enrutador CNC). Imagen recuperada video: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/ Consultado: 18/10/18

Una vez la pieza está realizada en su totalidad, esta es mecanizada para ser acoplada en una estructura modular en forma de celda, modelo creado a partir de la interpretación sobre la interacción Virus-Célula.

ESTRUCTURAY MATERIALES EN "*UNIVERSAL CELL*" (2004)

Ritchie emplea como material pictórico: petróleo, los aceites y colores al óleo además de rotuladores (de diferentes puntas y calibres). El soporte varía desde el lienzo a la vitela (Denril™), se trata de un papel liso translucido sin grano, una superficie como el papel vegetal sobre el que se pinta y posteriormente engancha sobre el metacrilato. Sus dibujos y pinturas se expanden y sobrepasan los límites del marco hasta convertirse en una estructura modular a modo de celda por donde transita el espectador. Una estructura que conquista el centro de la sala realizada en metal ligero (aluminio) el cual dialoga con sus dibujos y pinturas, creando un entramado de redes de líneas en paredes y techos que componen la instalación. Para resumir, se trata de dibujos abstractos, creados con material plástico de vinilo o de *Sintra*®[262], expandidas y conectadas entre sí entrelazándose con la estructura de metal como un objeto escultórico.

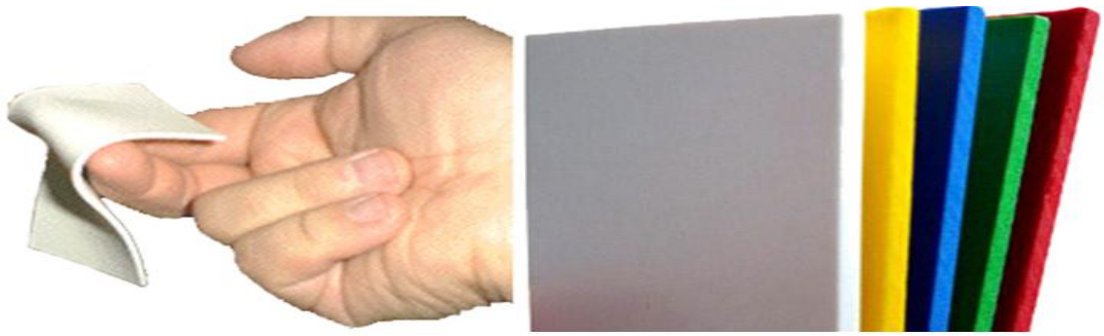


Fig.251. Planchas de 3 mm de Sintra® (PVC) en diferentes colores. Alta rigidez. Imagen recuperada:https://www.artsupply.com/48-X-96-X-3mm-3-pack-Green-Sintra-PVC-Board_p_58980.html Imagen (mano) recuperda:http://solarbotics.net/starting/200207_sintra/200207_sintra.html Consultado: 18/11/18

[262] Sintra® es la marca registrada que produce esta espuma rígida de PVC (cloruro de polivinilo) de Alusuise Composites2, también se conoce como PVC board, una lámina de PVC de celda cerrada expandida moderadamente. Desarrollado en Europa en los años 70, Sintra fue introducido a Norteamérica en 1980, y se ha utilizado sobre todo en muestras y exhibiciones hasta la fecha. Gracias a una serie de propiedades útiles, sin embargo, este material (Sintra®) y sus diferentes variedades se están desarrolladas en la actualidad en la construcción de robots. Información recuperada: http://solarbotics.net/starting/200207_sintra/200207_sintra.html Consultado: 18/11/18

Destacamos el material de *Sintra®* y su aplicación en el campo de las artes plásticas, un material tecnológico que por su maleabilidad y plasticidad se adapta a las necesidades creativas del artista.

CARACTERISTICAS TÉCNICAS:

- Peso ligero, la mitad del peso de PVC sólido en medidores de 1 - 6 mm, un poco más de un tercio del peso de PVC sólido en 10 mm y calibres más gruesos.
- Resistencia a la humedad ya muchos productos químicos.
- Caras lisas y sólidas, en láminas para la facilidad de acabado, así como la resistencia a la acumulación de suciedad
- Corte, mecanizado y conformado, puede tener una forma similar a la madera. Piezas de hasta 3 mm de espesor se fácil de cortar con cúter Para cortar más rápidamente, Sintra se puede cortar con sierra circular ofreciendo un borde de corte muy suave.
- Después de terminar de cortar, Sintra permite el lijado y pulido.
- Sintra® es un termoplástico y comienza a suavizarse a unos 70 ° C. Esto significa que puede calentar fácilmente piezas delgadas (3 mm o más delgadas) de Sintra® y moldearlas según sea necesario.

COMO TRABAJAR CON EL MATERIAL DE PVC DE Sintra®:

Para manipular y doblar un trozo de Sintra®, sólo es necesario hervir en agua durante 10-15 segundos (tiempo de ebullición que determina la suavidad del material). Después de hervir se quita la pieza con pinzas (suavemente, para no dejar una huella de la pinza en la pieza) rápidamente puede doblarse para lograr una forma deseada, que se endurece con agua fría. Se puede volver a repetir el proceso para modificar la forma tantas veces como sea necesario. Esto permite al artista adaptar el material a su forma deseada.

ADVERTENCIA:

Tener especial atención a la hora de trabajar el material y tener cuidado de no aplastar el material Sintra® mientras lo manipula. El aplastamiento

destruye la estructura molecular interna de la célula del material, dejándolo con una estructura muy flexible y esencialmente inútil.

Por otro lado el material Sintra® se puede pegar con diferentes colas y cementos de PVC y adhesivos epoxi, cianoacrilato[263] ("súper pegamento). Antes del pegado las caras a unir deben de estar secas, limpias y desengrasadas. Esto significa que las zonas a unir o a ser ensambladas deben de ser lijadas con el papel de lija del grano 220, y posteriormente limpias con alcohol.

La obra "*Universal Cell*" (2004) (Fig.246.) comparte el espacio de la sala con los dibujos en un entramado de líneas en material de Sintra® que se expande y se entrelazan con las pinturas sobre bastidor, en una instalación global expandida. La instalación es un campo de batalla para Ritchie donde se configura y muta dependiendo de la sala. Este sistema de presentar su trabajo pictórico/escultórico expandido lo podemos observar en varias propuestas.

A continuación analizaremos dos instalaciones, "*After The Father Costume" (2003)* (Fig.253.) y "*Line Shot" (2009)* (Fig.254.)donde queda patente esta forma de presentar su trabajo.

[263] Cianoacrilato, se utiliza para designar un conjunto de sustancias usadas como adhesivos de fraguado rápido, por lo que se las conoce también como "supercementos". Se emplean para reparaciones domésticas y en la industria. Los dos tipos de cianoacrilatos usados actualmente se distinguen por poseer un éter de metilo o de etilo en su monómero. https://es.wikipedia.org/wiki/Cianoacrilato Consultado: 01/12/16
Nota, información técnica recuperada:
http://solarbotics.net/starting/200207_sintra/200207_sintra.html Consultado: 01/12/16

8.6 EL PROCESO INSTALATIVO DE MATHEW RITCHIE: UNA PRÁCTICA PICTORICA EXPANSIVA

8.6.1 **"AFTER THE FATHER COSTUME"** (2003)

"*After the father costume*" (2003) (Fig.252.), es una instalación de Matthew Ritchie en la que podemos observar cada uno de los materiales comentado anteriormente. Una obra de Ritchie debe entenderse rodeada por otras obras de la misma serie. Hablamos en un contexto formado por sus dibujos, modelos escultóricos o imágenes multimedia, idealmente es una instalación única que abarca toda la sala. Estamos delante de una instalación en la cual el contexto y el contenido se entremezclan. "*After the father costume" (2003)* consta de dos grandes pinturas, dibujos en la pared, una gran pieza en la esquina de *Sintra*® y una escultura de neopreno que "se sumerge" en el canal situado contiguo a la sala en el exterior de la misma. La instalación se desarrolla más allá de las paredes de la sala, el dibujo sobre vinilo también atraviesa las ventanas para conquistar el exterior del edificio, algo parecido a lo que ya vimos en el trabajo de Fabián Marcaccio "*Paintant Stories" (2000)* instalado en Casa Daros, Río de Janeiro, 2014 donde nuevamente la pintura conquista el espacio exterior de la sala.



Fig.252. Vista de la instalación: Matthew Ritchie – "After The Father Costume" (2003) (Después del traje del padre) c/o – Atle Gerhardsen, 2003. Acrílico y marcador en la pared, aluminio, yeso, aceite y marcador sobre lienzo, esmalte sobre Sintra®, acrílico y marcador en la pared, paneles lenticulares, luces fluorescentes. http://www.atlegerhardsen.com/Artists/mr_works03.htm consultado: 25/10/18

"The Father Costume" (2003) es un trabajo llevado a cabo por Matthew Ritchie y el escritor Ben Marcus, el trabajo fue publicado por Artspace Books, Nueva York 2002.

8.6.2 ***"LINE SHOT"*** (2009)

En "*Line Shot*" (2009) (Fig.253.) observamos de nuevo como la forma de trabajar que hemos venido explicando se repite una vez más. La obra construye un contexto a través del cual el artista explica complejas cosmologías a la vez que explora nuevos mitos. Ritchie en todos los casos hace uso de distintas disciplinas que abarcan tanto el campo científico como el humanista, así pues nos situamos delante de una instalación en la que intervienen físicos, compositores, escritores, actores, arquitectos e Ingenieros cuyo objetivo es desarrollar un grupo de entornos visuales y que dan fe de múltiples representaciones del universo.



Fig.253. Matthew Ritchie. *"Line Shot" (2009)*. Galería Andrea Rosen, Nueva York. Primer plano: Matthew Ritchie con Aranda \ Lasch, Daniel Bosia y Arup AGU The Dawn Line (Sun Dog Variant) 2009.Unidades estructurales de aluminio y recubrimiento de epoxi. Dimensiones variables ARG # RM2009-005 Imagen recuperada: http://www.andrearosengallery.com/exhibitions/matthew-ritchie/1 consultado: 18/11/18

Al mismo tiempo, Ritchie ha estado creando un mundo digital excepcionalmente dinámico construido a partir de sus dibujos. La influencia de su propia obra constituye un vasto banco de imágenes y narrativas que luego implementa en sus propias obras.

En esta misma exposición e instalación y en el mismo espacio expositivo conviven una serie de grandes pinturas abstractas para describir el espacio de la creación. De "*Line Shot" (2009)* (Fig.253.) comparte y dialoga con un largometraje de animación de una hora, con música, texto hablado, *Haruspex*[264], y una serie de dibujos. Trabajo que ha sido posible gracias a la colaboración de "*The Dawn Line*" (2009) obra que consta de una estructura modular que formaba parte de "*The Morning Line" (2008*) obra en la que una vasta colaboración en arquitectura, cine y musical, comparten un mismo espacio expositivo.



Fig.254. Matthew Ritchie. "*Line Shot" (2009)*. Galería Andrea Rosen, Nueva York Primer plano: Matthew Ritchie con Aranda \ Lasch, Daniel Bosia y Arup AGU The Dawn Line (Sun Dog Variant) 2009.Unidades estructurales de aluminio y recubrimiento de epoxi. Dimensiones variables ARG # RM2009-005 Imagen recuperada: http://www.andrearosengallery.com/exhibitions/matthew-ritchie/1 consultado: 18/11/18

[264] Haruspex. Diagrama del hígado de oveja encontrado cerca de Piacenza con inscripciones etruscas en el hígado de bronce de oveja de Piacenza. En la religión de la Antigua Roma, un arúspice (plural arúspices; también llamados aruspex) era una persona capacitada para practicar una forma de adivinación llamada haruspicy (haruspicina), la inspección de las entrañas (exta -de ahí también extispicy (extispicium) del sacrificado de animales, especialmente los hígados de ovejas y aves de corral sacrificadas. La lectura de los augurios específicamente del hígado también se conoce con el término griego hepatoscopy (también hepatomancy). Información recuperada: https://en.wikipedia.org/wiki/Haruspex Consultado: 15/10/18

Esta imagen nos muestra las inscripciones en forma de diagrama tallado sobre una piedra en forma de hígado de oveja (Fig.255). Esta piedra se utilizaba en la antigüedad para una practica de adivinación, de la cual se deriva el texto hablado en Haruspex que fue parte en la misma instalación *"Line Shot" (2009)* (Fig.253.)



Fig.255. Haruspex. Diagrama del hígado de oveja encontrado cerca de Piacenza con inscripciones etruscas en el hígado de bronce de oveja de Piacenza
Imagen recuperada: https://en.wikipedia.org/wiki/Haruspex Consultado: 15/10/18

8.6.3 PROYECTO III. ***"THE MORNING LINE"*** (2008)

8.6.3.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL DEL PROYECTO ***"THE MORNING LINE"*** (2008)

Matthew Ritchie con su obra *"The Morning Line"* (2008) (Fig.256.) trata de recrear el modelo de funcionamiento del universo y tiene como fuente de inspiración desde ciertas ideas de la filosofía platónica a la representación geométrica del universo en la cultura árabe del siglo XV, pasando por algunos pasajes de *"El paraíso perdido"* de John Milton o la teoría de la "música de las esferas" que desarrolló el astrónomo alemán Johannes Kepler.

La obra *"The Morning Line"* (2008) (Fig.256.) ha sido instalada en Sevilla, (España), Estambul (Turquía) o en Viena (Austria) en una adaptación constante al espacio expositivo. Una obra que se ha reeditado en otros proyectos e instalaciones de Matthew Ritchie como *"Line Shot"* (2009) (Fig.253.) comentada anteriormente.



Fig.256. Matthew Ritchie, *"The Morning Line"* (2008) (vista de instalación, Sevilla, España) Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla, 2 de octubre de 2008 - 11 de enero de 2009. Foto de German Leal. Cortesía del artista y Andrea Rosen Gallery, Nueva York. Imagen recuperada: https://experimentstation.wordpress.com/2011/04/26/matthew-ritchies-systems/img_2198-2/Consultado: 18/11/18

Ritchie nos explica conceptualmente que es *"The Morning Line"* y dice:

> *"[…] La pieza The Morning Line (2008) es como una pieza congelada de la realidad. Es como en las películas, donde todos se convierten repentinamente en una estatua y solo tú puedes caminar alrededor del mundo. Puedes mirar*

detrás de las escenas donde el maestro de marionetas está controlando todo. Intento mostrarte lo que está pasando, como un mago que te muestra su truco en cámara lenta: así es como paras todo y miras las partes que no puedes ver […]."[265]

8.6.3.2 ESTRUCTURA, MATERIALES Y COLABORACIONES EN *"THE MORNING LINE"* (2008)

COLABORACIONES

Para diseñar "*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) Matthew Ritchie ha colaborado durante tres años con un equipo de arquitectos, músicos, científicos, programadores y animadores tan variados como Aranda/Lasch (Nueva York), Daniel Bosia (jefe de equipo de ingeniería Arup AGU), Paul J. Steinhardt (Profesor de Ciencia de la cátedra Albert Einstein de la Universidad de Princeton), Neil Turok (jefe del departamento de física matemática, Universidad de Cambridge), Bryce Dessner (miembro fundador de las bandas The National y Clogs y responsable de la estructura sonora de "*The Morning Line*") y Florian Hecker (compositor y músico responsable de las piezas de música encargadas para "*The Morning Line*"). Para crear el primer edificio basado en formas tetraédricas que se repiten y entrelazan, ha sido necesaria una estructura arquitectónica que expresa la visión cosmológica del artista. Esta estructura simultáneamente se genera y se destruye, incluye un sistema interactivo respecto de su entorno más inmediato a través de sonidos e imágenes que varían en función del espectador[266].

---

[265] Miller, Wesley. Entrevista a Matthew Ritchie. *Art21 Magazine*: (4 de Septiembre de 2008). Recuperado: http://magazine.art21.org/2008/09/04/matthew-ritchie-the-morning-line/#.W_HHwOhKjIW Consultado 18/11/2018.

[266] NOTA: Información recuperada de Paisaje Transversal: https://www.paisajetransversal.org/2008/09/matthew-ritchie-morning-line.html
CAAC (Centro Andaluz de Arte Contemporáneo): http://www.caac.es/programa/morningline08/frame.htm Consultado: 15/12/18

8.6.3.3 EL ARQUITECTO BENJAMÍN ARANDA Y EL PROYECTO *"THE MORNING LINE"* (2008)

El proyecto "*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) fue concebido por Ritchie como una plataforma de colaboración que investiga las relaciones y la reciprocidad del arte, la arquitectura, la cosmología y la música. A partir de un modelo como es el módulo fractal de la naturaleza, Richie crea una compleja estructura arquitectónica en colaboración con el arquitecto *Benjamín Aranda* quien previamente construye una maqueta a escala de esta construcción fractal arquitectónica.



Fig.257. El arquitecto Benjamin Aranda | Art21 "Juego extendido"
Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=Qq1Qeyx-oQE consultado: 20/11/18

El arquitecto Benjamín Aranda, (Fig.257) describe las complejidades de la extensa estructura biomorfica e híbrida de la obra "The Morning Line" y dice así:

> *"[…] Una forma de entender el proyecto es que es básicamente un conjunto de arcos", explica Aranda. "Donde se vuelve un poco más flojo, es cuando crecen estas unidades más pequeñas fuera de la estructura primaria... Ahí es donde se*

vuelve más interesante. Agrega una especie de filigrana, en cierto modo, a la lectura de este arco […]. "[267]

Vemos a continuación los estudios del arquitecto Benjamín Aranda sobre la compleja estructura modular en *"The Morning Line"* (2008). (Fig.256.) Estas imágenes, (Fig.259.) se describen la configuración secuencial que aparece en *"The Morning Line"* (2008) (Fig.256.): A partir de esta forma geométrica se crea una consecución de polígonos irregulares, hexágonos combinados e insertados dentro de polígonos triangulares que contienen formas abstractas que una vez alzados componen una arquitectura en forma de contenedor enjambre.

[267] Aranda, Benjamin. Entrevista,(2 de 10 de 2008). *Art21*. Texto recuperado: https://art21.org/watch/extended-play/matthew-ritchie-architect-benjamin-aranda-short/ Consultado:19/11/2018

"THE MORNING LINE" (2008). Maqueta, dibujos previos digitalizados.

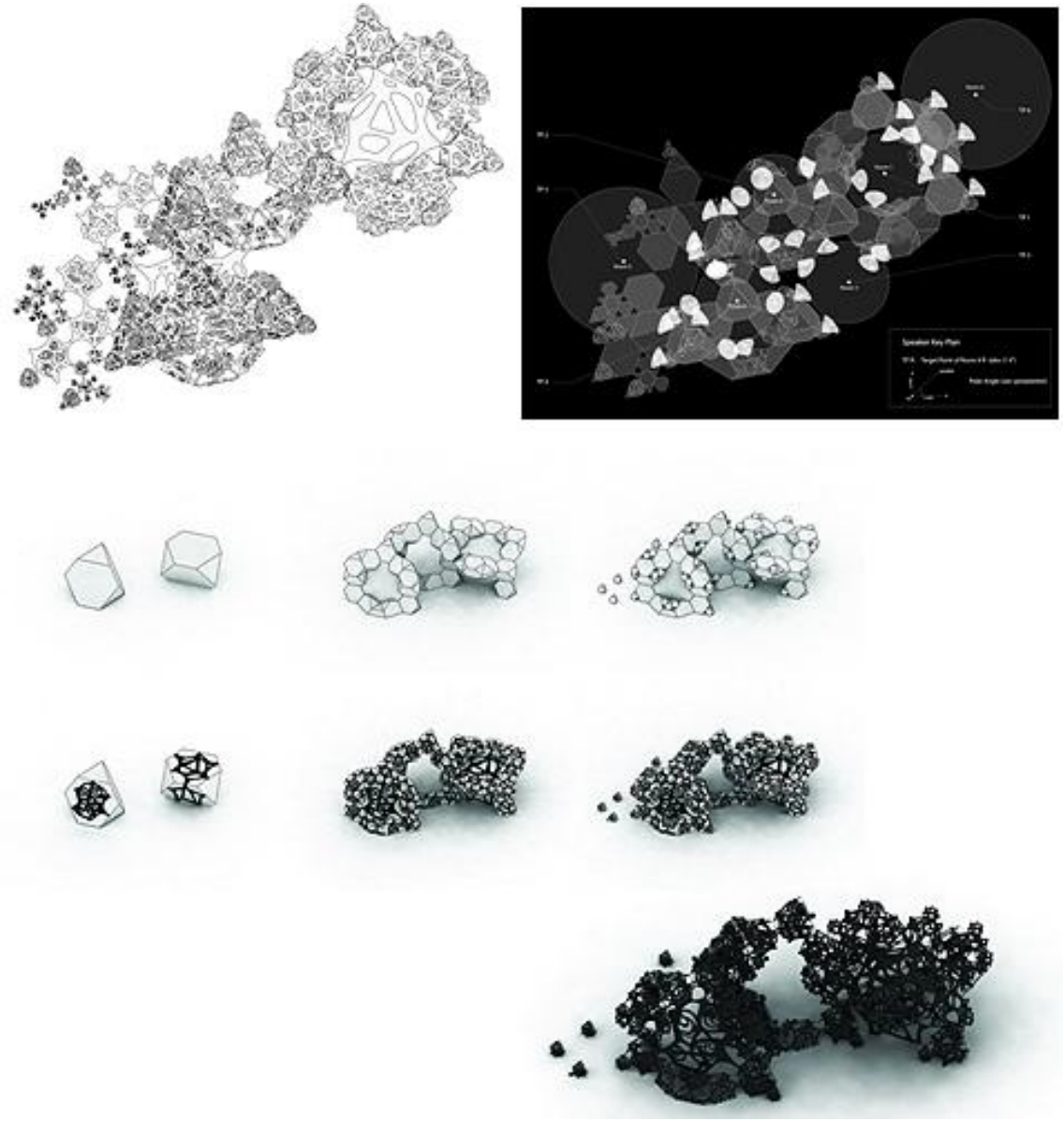


Fig.258. "The Morning Line" (2008) Por: Aranda\Lasch. Dibujos previos digitalizados para la MAQUETA. https://www.flickr.com/photos/arandalasch/28249720211/in/album-72157612286717885/ consultado: 20/11/18

"THE MORNING LINE" (2008). SECUENCIA DIAGRAMADA DE LA ESTRUCTURA

LA DIMENSIÓN FRACTAL. COMPOSICIÓN DE LA ESTRUCTURA.

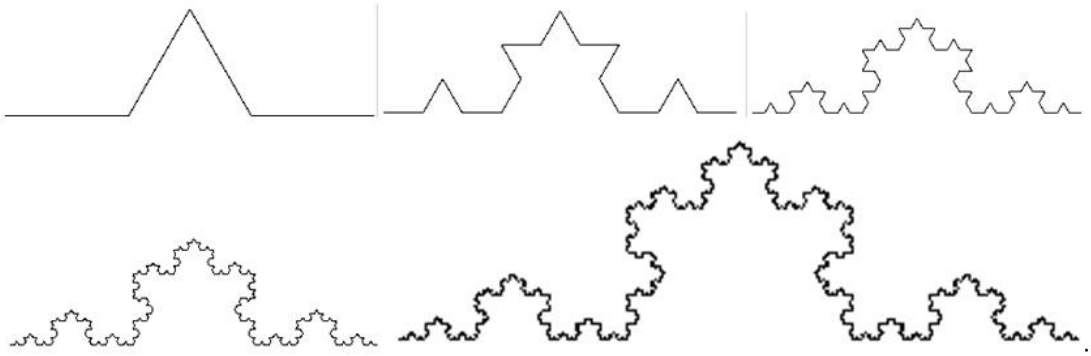


Fig.259. Imagen: http://platea.pntic.mec.es/~mzapata/tutor_ma/fractal/dim_frac.htm
Consultado: 20/11/18

DIBUJOS PREVIOS DIGITALIZADOS PARA LA DIAGRAMACIÓN DE LA ESTRUCTURA FRACTAL.

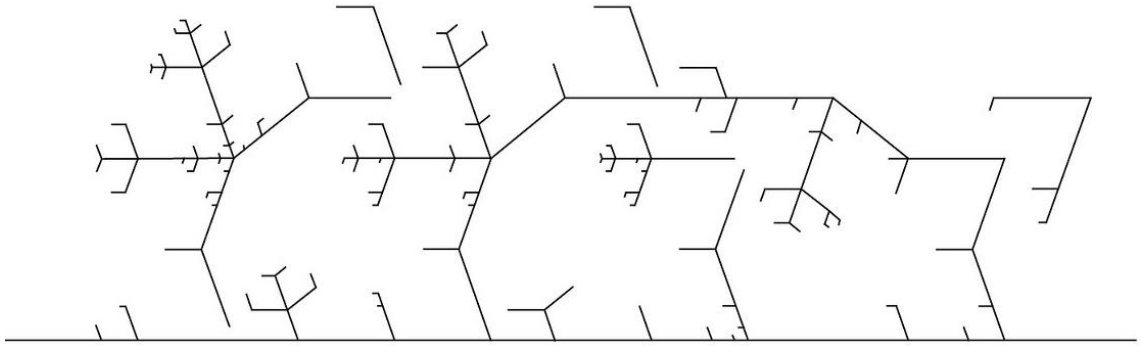


Fig.260. "The Morning Line" (2008) Por: Aranda\Lasch.
Imagen: https://www.flickr.com/photos/arandalasch/28249720211/in/album-72157612286717885/
consultado: 20/11/18

A PARTIR DE LA LÍNEA EL MÓDULO SE DESPLIEGA Y ABATE EN FORMA GEOMÉTRICA.

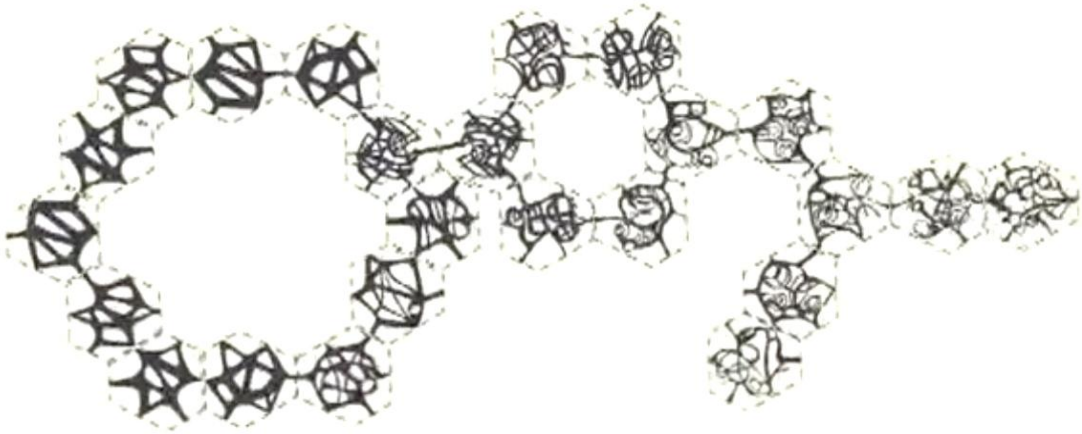


Fig.261. Imagen recuperada del video Matthew Ritchie: "The Morning Line" (2008) | Art21 "Juego extendido":https://www.youtube.com/watch?v=ja2CUVJmQ48 Consultado: 20/11/18

A PARTIR DE LA ESTRUCTURA MODULAR ESTA SE DESPLIEGA Y ABATE EN FORMA ARQUITECTÓNICA.

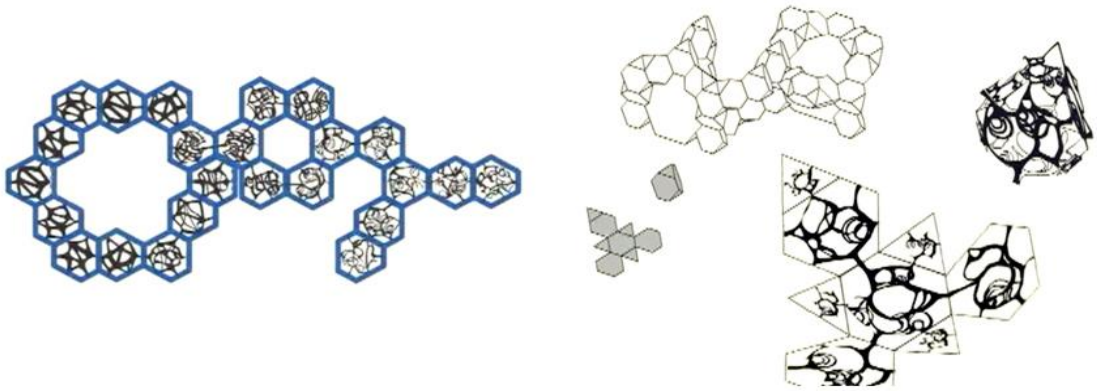


Fig.262. Imágenes recuperadas del video Matthew Ritchie: "The Morning Line" (2008) | Art21 "Juego extendido":https://www.youtube.com/watch?v=ja2CUVJmQ48 Consultado: 20/11/18

EL DIBUJO MODULAR SE ALZA EN ESTRUCTURA ARQUITECTÓNICA.

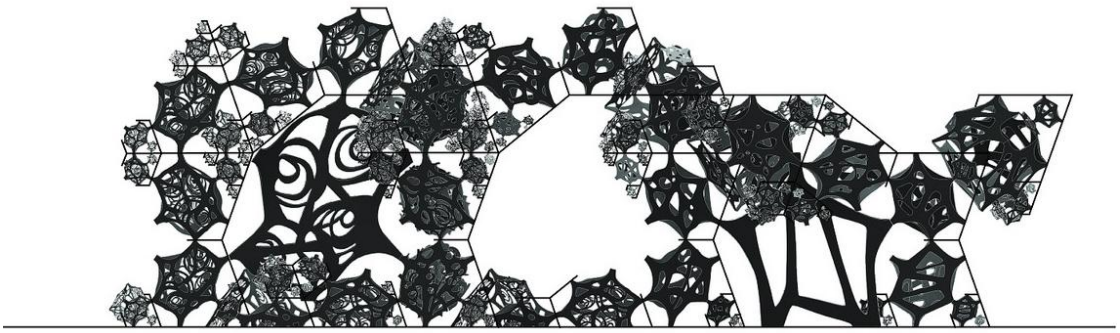


Fig.264. "The Morning Line" (2008) Por: Aranda\Lasch. Dibujos previos digitalizados para la estructura. Imagen recuperada: *https://www.flickr.com/photos/arandalasch/28249720211/in/album-72157612286717885/* Consultado: 20/11/18

LA MAQUETA MODULAR 3D, SE ALZA EN FORMA ARQUITECTÓNICA.

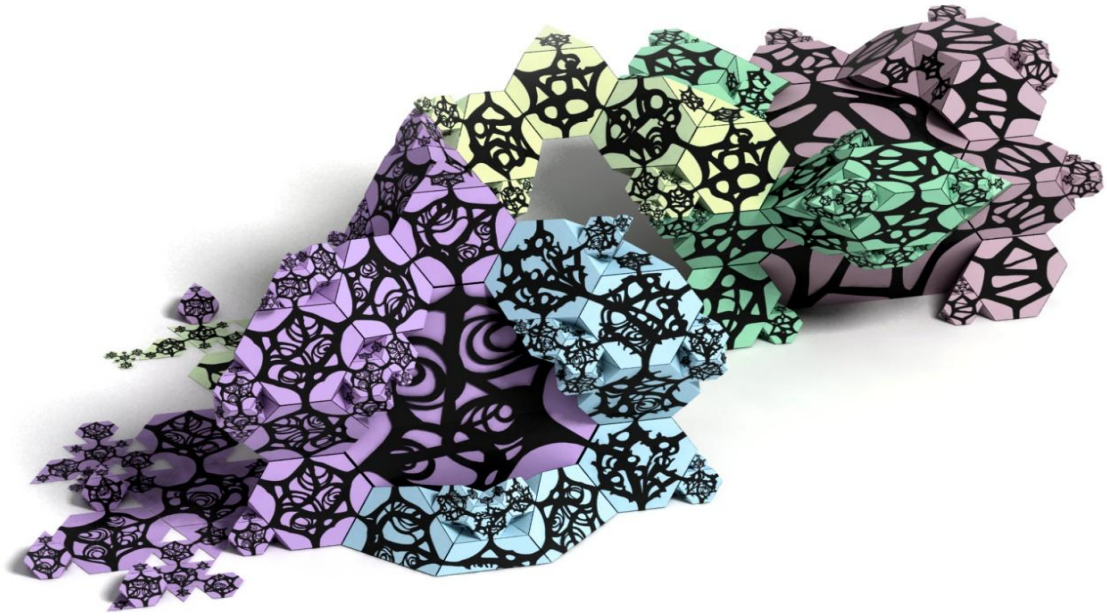


Fig.265. "The Morning Line" (2008) Por: Aranda\Lasch. Dibujos previos digitalizados para la estructura. Imagen recuperada: *https://www.flickr.com/photos/arandalasch/28249720211/in/album-72157612286717885/* Consultado: 20/11/18

Una vez visto el dibujo y analizada la estructura en "*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) observamos que se comporta como un entramado, un enjambre a modo de contenedor, por emplear palabras del propio Matthew Ritchie. Nos preguntamos el porqué del título de la obra y cuál es su relación con la música, pues nada tiene que ver con su estructura, pregunta a la que Ritchie responde como sigue y dice:

> *"[…] The Morning Line toma su título de un periódico británico de carreras. Tiene la alineación del día, todos los caballos, y lo que van a lograr. Pero para mí también es una referencia al comienzo de un nuevo día, cuando todo es una nueva posibilidad […]."*[268]

"*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) constituye una relación entre el modelo

[268] Miller, Wesley. op. cit.,

fractal y la estructura modular a partir de la línea. En este sentido se afirma en ART21:

> *"Morning Line es un edificio físico y, sin embargo, surge de un interés en el dibujo, en escala, en fractales"*

Posteriormente y ante la pregunta de ART21: ¿Existe una tensión entre la unidimensionalidad plana del dibujo y la arquitectura en tres dimensiones? Si, Matthew Ritchie Dice:

> *"[…] Si, Inicialmente el proyecto consistía en tomar esta idea de dibujo, con la que estaba experimentando en piezas arquitectónicas más pequeñas, y preguntar: "¿Puedes hacer un dibujo que esté en un espacio tan grande como el mundo? ¿Puedes dibujar en el espacio? "Si vas a dibujar en el espacio, tu dibujo debe estar respaldado por todas las reglas de la realidad. Para lo que quería hacer, significaba diseñar una estructura a partir de partes y cada una de las partes se replica a una escala cada vez menor. Puedes bajarlo, bajarlo y bajarlo, hasta el espectro nano desde el tamaño de una catedral. No necesitamos pensar en un edificio dado como un marco de referencia único, que es del tamaño de un ser humano que va a cruzar la puerta, usar el baño y sentarse en una mesa y una silla […]."*[269]

"The Morning Line" (2008) (Fig.256.) existe como un dibujo tridimensional en el espacio, donde una serie de líneas y fractales forman una red de figuras y narraciones entrelazadas.

8.6.3.4 ESTRUCTURA Y MATERIALES EN *"THE MORNING LINE"* (2008)

Construido a partir de un "bit universal[270]" idealizado que se puede reconfigurar en múltiples formas arquitectónicas, *"The Morning Line"* (2008)

[269] Ibíd.,
[270] Bit Universal: es una broca metálica que se sitúa en la boca del caballo para su doma o manejo. Información recuperada: https://www.horseandhound.co.uk/features/never-change-bit-new-universal-bit-john-whitaker-international-416806 Consultado: 16/12/18

(Fig.256.) utiliza ciclos fractales para construir un modelo del universo que se amplía y reduce.

BIT UNIVERSAL INSPIRA EL MODULO FRACTAL EN "*THE MORNING LINE*" (2008)



Fig.265. Bit Universal. Forma que inspira el modulo fractal en de "The Morning Line" (2008). Imagen recuperada: https://www.horseandhound.co.uk/features/never-change-bit-new-universal-bit-john-whitaker-international-416806 Consultado: 16/12/18

El sistema geométrico-estructural, basado en el Tetrahedronon Truncado (Tetrablock) puede crecer y expandirse a diferentes escalas, creando un espacio arquitectónico y proponiendo mapear los dibujos de Ritchie en las caras del Tetrablock para crear una verdadera "pintura tridimensional".

En esta instalación, la línea como protagonista de la obra es convertida en espacio tridimensional para ser recorrida por el espectador a través de una arquitectura / escultura. Proyecto en el cual la inmaterialidad inicial de la línea digital deviene objeto tridimensional. "*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) se compone de una sucesión de hexágonos irregulares metálicos que contienen formas lineales abstractas. La forma fractal se multiplican en formas parecidas pero no iguales que consecutivamente se van apoderando del espacio para crear una arquitectura modular. Esta estructura, en algunos de sus módulos inferiores, sostiene paneles de metacrilato a modo de pantalla de cine, donde se recrea la proyección de imágenes para crear un juego de luz y sombras. Una estructura equipada con 2,5 kilómetros de cable de audio y 40 canales de sonido, esta instalación arquitectónica cuenta con una serie de sensores que se activan con los pasos y movimientos de los visitantes. De este modo, las músicas y las proyecciones van cambiando continuamente y cada vez que se visita la obra, la experiencia es distinta. El modulo es el elemento geométrico que sirve de sostén a la línea que conforma el dibujo, este se concreta y multiplica en formatos distintos pero muy similares entre sí. Los módulos que conforman la pieza se amplifican y crecen en forma espiral de manera que al final lo que queda es una especie de celda o prisión que nos recuerda al primer proyecto descrito "*Universal Cell*" (2004) (Fig.246.)

Al respecto de esta obra, Ritchie dice:

> *" […] La espiral es una representación del caos. Alterna estados de orden y desorden. Hay, en efecto, una relación con Lytic Circus en la que quería representar el estado final, la lisis, de un virus, cuando la espiral rompe el orden inicial que parece un poliedro generado por un hexágono que gira sobre sí. En The Morning Line hay una tensión parecida entre orden y desorden. De ahí que sugiera la posibilidad de pensar el futuro […]."*[271]

8.6.3.5 METODOLOGIA DE TRABAJO EN *"THE MORNING LINE"* (2008)

Como hemos comentado anteriormente, Ritchie, en su idea por representar el universo crea un proyecto que parte del dibujo, este lo transforma con la ayuda y soporte de herramientas digitales y a su vez asistido por un equipo de técnicos y arquitectos. Pero la idea inicial parte de una forma muy sencilla, una espiral que crece y se expande. Es una geometría imaginada que una vez creada y manipulada por el ordenador, la línea se convierte en el eje central de la obra definitiva, ganando grosor e inscribiéndose en módulos de cuatro tamaños diferentes conectados entre sí. Después, con la comentada ayuda de arquitectos e industriales estos módulos se hacen realidad gracias a la deconstrucción para aligerar pesos, reduciendo al mínimo la geometría modular y así la pieza se resuelve en un continuo y sucesivo artefacto que se aleja del dibujo para convertirse en estructura modular donde la línea ha pasado del espacio bidimensional a la tridimensionalidad que recorre la estructura por completo. La pieza no acaba con la estructura, esta se completa más tarde con en el aporte de imágenes por medio de luces y sonido, creando un diálogo entre lo material e inmaterial, o como ya manifestaba *Barnet Neuman* entre lo *"plásmico" y lo "plástico."*[272] Dicho llanamente, lo "*plásmico*" es vivo y activo, como el movimiento del pensamiento, da forma a las cosas; en tanto lo "*plástico*" es pasivo, es la forma que el pensamiento y otras fuerzas producen.

---

[271] Urmeneta, J. B. *óp. Cit.* (27 de 09 de 2008). *elpais.com.* http://elpais.com/diario/2008/09/27/babelia/1222470367_850215.html
[272] Newman, B. *óp. cit.,* p. 15.

Conceptos que ya hemos citado en el capítulo 1.4.3 NUEVOS MATERIALES PARA UNAS NUEVAS "PINTURAS PLÁSMICAS".

"THE MORNING LINE" (2008) (Fig.266.). IMAGEN VIRTUAL ("Lo plásmico")

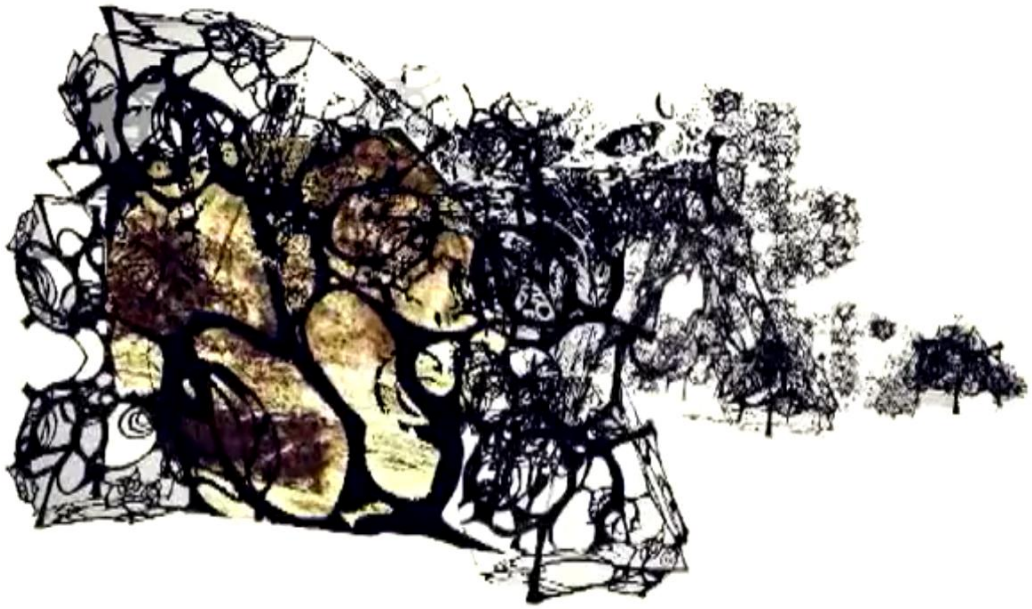


Fig.266. Matthew Ritchie. *"The Morning Line"* (2008) | Art21. "*Juego extendido*". Imágenes recuperadas del video: https://www.youtube.com/watch?v=ja2CUVJmQ48 Consultado: 14/10/18

"The Morning Line" (2008) (Fig.256.) consiste en una red espacial tridimensional con una organización cristalina jerárquica de bloques tetraédricos truncados (tetrabloques) que actúan como unidades rígidas autónomas de un marco estructural rígido. De la naturaleza fractal de la geometría Tetrablock se deriva una estructura jerárquica racional de cuatro bloques de generación, que se pueden ensamblar en el sitio siguiendo reglas de secuenciación muy simples (gen1, 2, 3 y 4) y que podemos ver en la siguiente imagen (Fig.268).

TETRAHEDRON TRUNCADO, VARIACIONES "THE MORNING LINE" (2008)

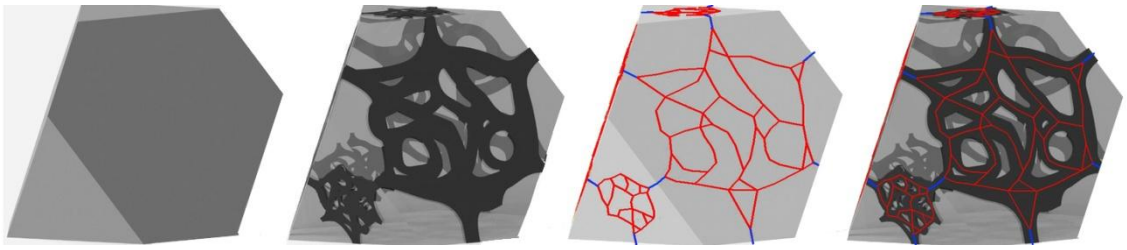


Fig.267. Matthew Ritchie. Dibujos digitales, Tetrahedron truncado, variaciones "The Morning Line" (2008) Imagen: https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/ Consultado: 16/12/18

LA LÍNEA DEL DIBUJO INSERTADO DENTRO DEL TETRAEDRO TRUNCADO: VARIACIONES.

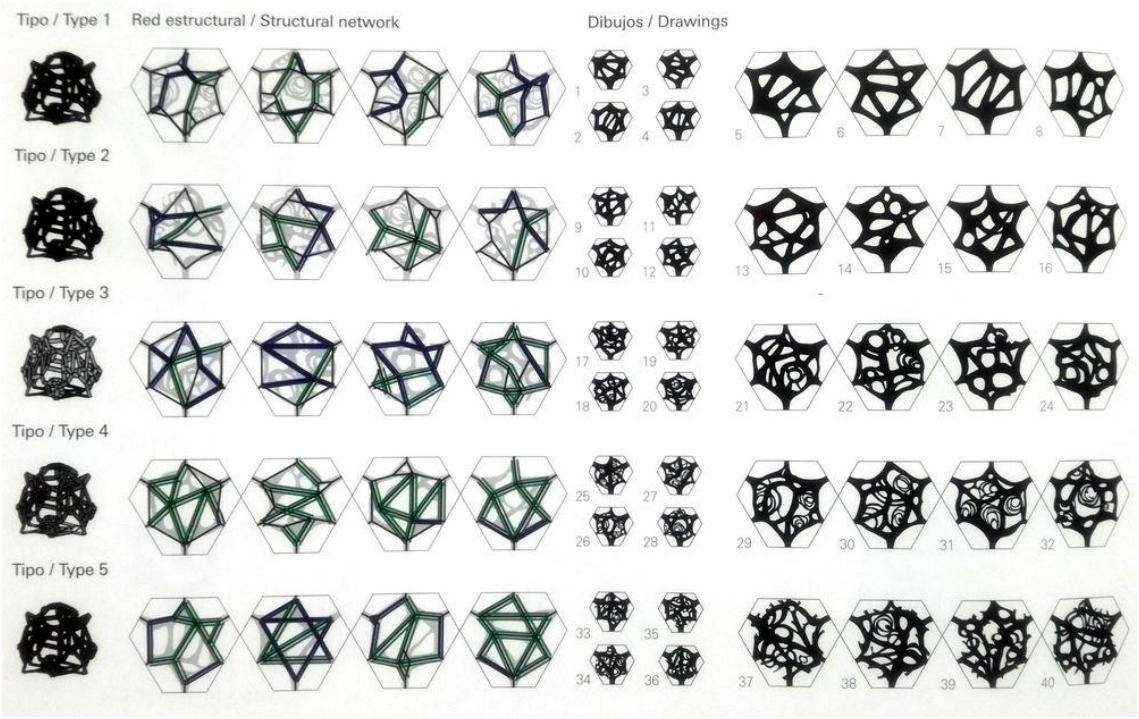


Fig.268. Matthew Ritchie. Dibujos, Tetraedro truncado, variaciones "The Morning Line" (2008) Imagen: https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/ Consultado: 16/12/18

La estructura primaria está compuesta por bloques gen2, que miden aproximadamente 2.5 m de tamaño y pesan 400 kg cada uno. Los bloques gen3 y gen4, respectivamente de 1 y 350 mm de tamaño, forman extensiones secundarias y terciarias del esqueleto estructural gen2, formando arcos, ramas y toldos. Gen1 se compone de superficies individuales de un bloque tetraédrico truncado grande de 6,5 m. Estas superficies se despliegan en patrones de

suelo gen1, 2, 3 y 4. Gen2 consta de 32 gen2 Tetrablocks, cada uno con 8 caras: 4 hexagonales y 4 triangulares.

Cuando se ensamblan todos los Tetrablocks, "*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) es una estructura completamente reforzada de patrones de superficie esbeltos, que consta de placas de aluminio de alta resistencia, grado 5083, que crean una red compleja y flexible. Estas placas de aluminio de corte de perfil proporcionan las principales vías de carga estructurales que transfieren la gravedad y las cargas de viento laterales a través de 6 soportes de arcos al suelo. Los patrones se basan en dibujos artísticos de Matthew Ritchie, mapeados intuitivamente en las caras de los Tetrablocks.

Para simular su rigidez y comportamiento estructural correctos, cada patrón se modeló en un modelo de elemento finito estructural 3D global. Esto se realizó a través de un análisis de pandeo no lineal, que permitió optimizar su configuración geométrica y grosor, fortaleciendo las rutas de carga principales y las conexiones críticas.

El comportamiento de pandeo global y local de cada placa se modela para verificar la estabilidad de la estructura en los casos de carga crítica. Los principios básicos de pandeo de placas delgadas tenían que emplearse, en lugar de los códigos de práctica estándar debido a la naturaleza única y no estándar de la estructura.

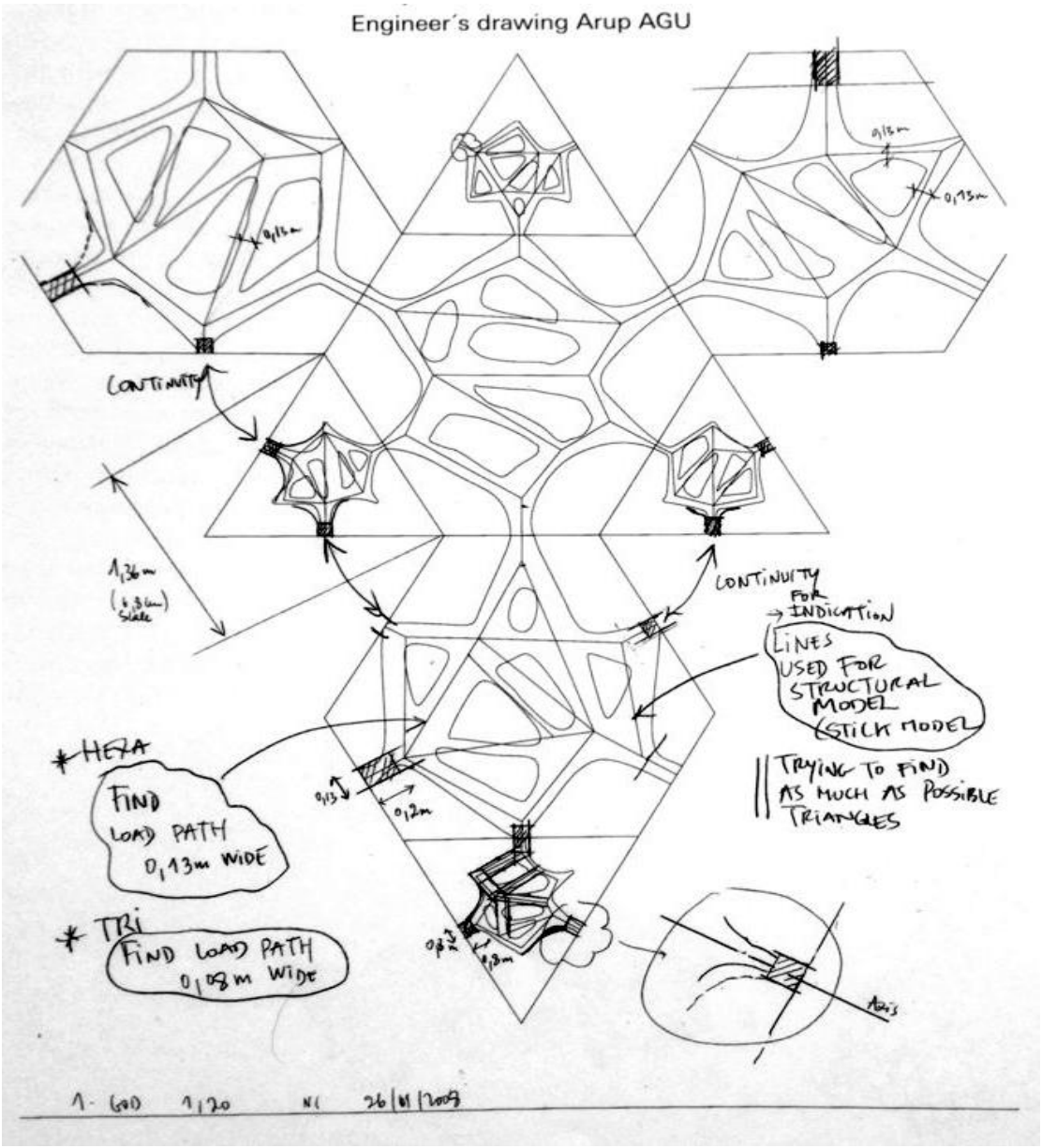


Fig.269. Matthew Ritchie. Croquis tetraedro Truncado. "*The Morning Line*" (2008)
Imagen: https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/ Consultado: 16/12/18

ESTRUCTURA GENERACIÓN 2**:** Plano croquis ensamble de bloques. Croquis de conectores, pila de chapa de aluminio, transporte en contenedor optimizado y ensamble de bloques

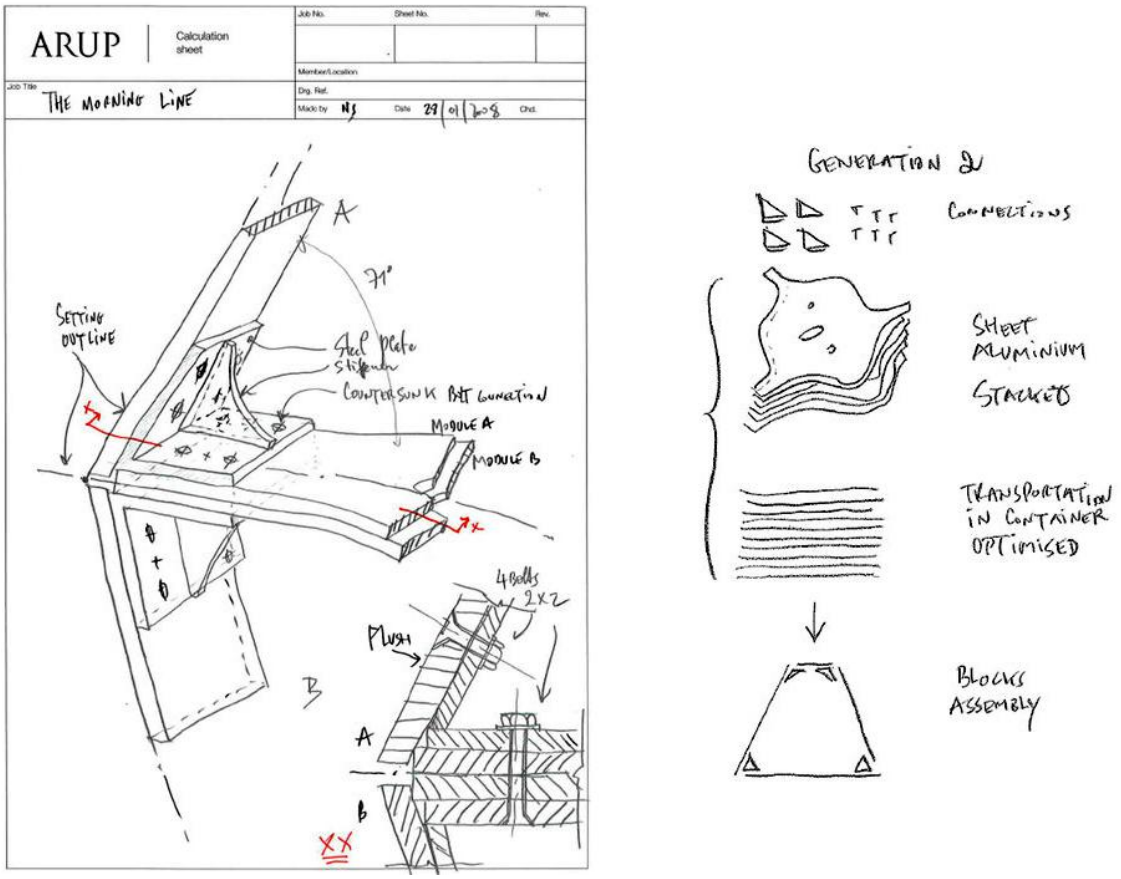


Fig.270. Matthew Ritchie. *"The Morning Line"* (2008) Plano croquis conectores ensamble de bloques. Imagen: https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/ Consultado: 16/12/18

Se diseñó un detalle especial en el pie de cada base Tetrablock para permitir que la estructura se adapte a las deformaciones elásticas sin producir altas tensiones concentradas en las placas de aluminio más cerca del suelo. Este detalle también permite que la estructura sea compatible con una huella mínima de solo 6 puntos.

8.6.3.6 EL MATERIAL EN *"THE MORNING LINE"* (2008)

Para la creación de esta instalación se han empleado distintos materiales, pero podemos decir que el principal de todos ellos es el aluminio, metal que no se oxida y por la misma razón transfiere a la obra un carácter imperecedero. La instalación participa además de material tecnológico digital, luz, color, música y video. Toda la instalación es una estructura móvil de aluminio, diseñada para ser transportable y reconstruible. Los bloques gen3 y gen4 se fabrican como placas perfiladas desplegadas únicas y luego se doblan y se sueldan a lo largo de los bordes libres para generar tetrabloques rígidos completos. Estos son prefabricados fuera del sitio y transportados como unidades completas. Por otro lado, los bloques gen2 más grandes están diseñados con conexiones atornilladas para que se puedan desmontar y transportar de manera fácil y eficiente.

En la siguiente imagen (Fig.271.) podemos observar el proceso de trabajo para la realización de la estructura modular.

- Primera fase; una vez obtenida la estructura del tetraedro truncado cortadas de la plancha de aluminio, estas son presentadas sobre en un útil de hierro para su posterior doblado y ajustado.



Fig.271. Matthew Ritchie. "*The Morning Line*" (2008). Pila de chapa de aluminio cortada, bloques gen3 y 4 tetraedro truncado. Situación en útil de pequeño formato, plegado y posterior soldado. Imagen: https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/ Consultado: 16/12/2018

- En una segunda fase y como podemos observar en la siguiente imagen (Fig.272.), cuando la estructura consigue su forma, estando dentro del útil, esta se suelda creando un bloque compacto, para más tarde pasar a la fase de acabado donde se le aplica un recubrimiento de pintura tipo Oxirón Pavonado.



Fig.272. Matthew Ritchie. "*The Morning Line*" (2008). Plancha de aluminio cortada, bloques gen 3 y 4 Tetrahedron Truncado sobre útil de gran formato, plegado y posterior soldado. Detalle superficie pintada de cada modulo del tetraedro truncado. Imagen: https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/ Consultado: 16/12/18

Sobre la elección del material, Ritchie lo justifica de la siguiente manera y dice:

> "*[…] La elección del aluminio se debe principalmente a la necesidad de reducir el peso y facilitar el embalaje, el transporte y la construcción. Cada componente de la estructura puede ser apilado, transportado y erigido fácilmente por 2 personas. Morning Line es completamente modular, se transporta y se vuelve a erigir en diferentes lugares sucesivos, se puede reconfigurar, expandir o rediseñar de múltiples maneras diferentes […].*"[273]

[273] NOTA: Información recuperada: SPANS, puente arte y tecnología (estudio internacional de arquitectura, planificación, conceptos de ingeniería y diseño) Imagen recuperada: https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/ Consultado: 15/12/18

A continuación relacionamos los materiales utilizados en esta pieza interactiva:

- Estructura, construcción en aluminio (recubrimiento Epoxy).
- 6 pantallas (MOCOM[274] Dupic) en lámina de acrílico translúcida y vidrio de dos vías.
- 3 computadoras (Mac Mini), sistema operativo (OSX), software personalizado.
- Computadora (Mac Pro), sistema operativo (OSX), software personalizado.
- 2 monitores TFT, 50 parlantes (activos), 14 subwoofers, 6 fuentes de alimentación para parlantes.
- Sistema de tarjeta de sonido (MOTU), preamplificador, estación base WiFi (Apple Airport Extreme.
- 6 proyectores.

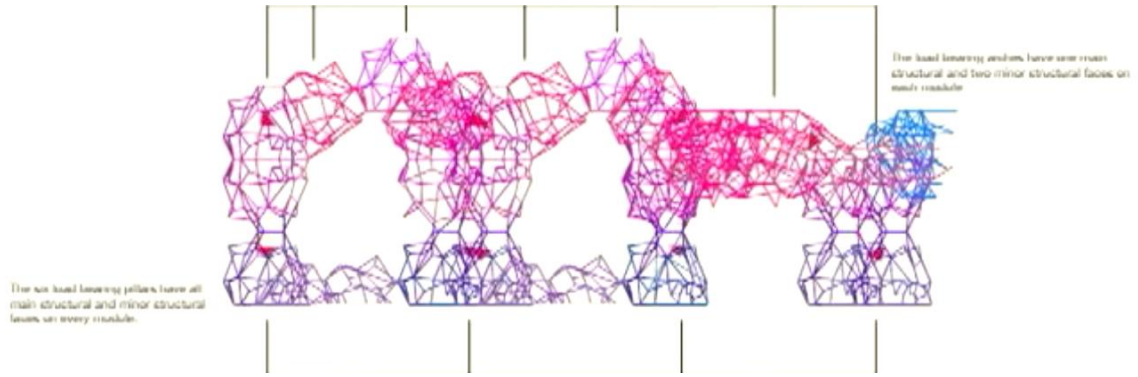


Fig.273. Matthew Ritchie: "*The Morning Line*" (2008).| Art21 "Juego extendido" Imágenes recuperadas del video: https://www.youtube.com/watch?v=ja2CUVJmQ48 Consultado: 20/11/18

Con este trabajo concluimos el análisis de las obras e instalaciones más complejas de Matthew Ritchie. Un trabajo, pero sobre todo una obra, con una gran carga estética, y un gran contenido conceptual. Seguidamente y a continuación para finalizar este estudio sobre el trabajo de Matthew Ritchie, visualizamos tres de sus obras pictóricas donde podemos observar cronológicamen-

[274] MOCOM Dupic es un Tipo de pantalla de superficie óptica de aluminio con lente óptica, compuesta por un material de película de aluminio multicapa. La superficie de la pantalla: líneas de micro difusión (para ampliar los ángulos de visión. Uniformidad: más del 80% Resolución: HD nivel de imagen.
Información recuperada:
https://mocomtech.en.ec21.com/Mocom_Handy_Shot_Screen_Portable--1494652_1494754.html
Consultado: 22/11/18

te, la variedad de técnicas pictóricas que ha utilizado para estas composiciones creadas con: Óleos, marcador de ropa, tinta, cera o barniz sobre lienzo.

8.6.4 OBRA SOBRE BASTIDOR

- "El rojo y el rojo" (2014) (Fig.274.)
- "Hora de Saturno" (2015) (Fig.275.)
- "Manifold Atlas" (2009) (Fig.276.)

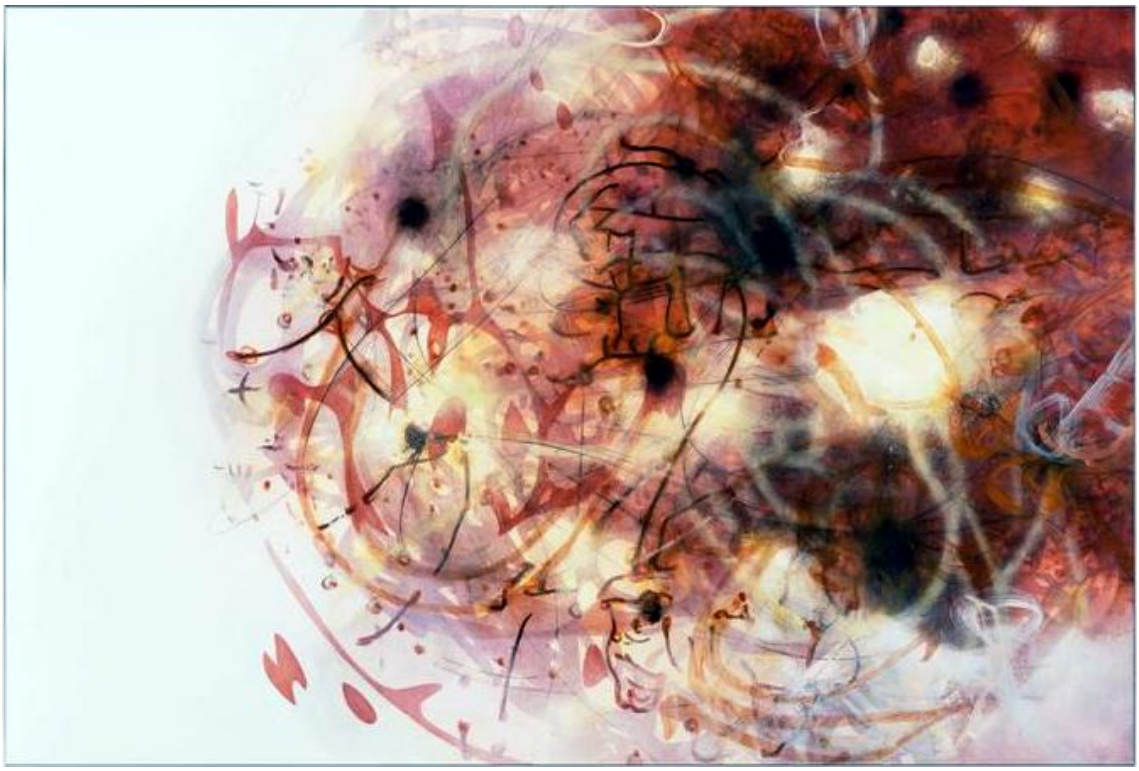


Fig.274. Matthew Ritchie. *"El rojo y el rojo"* (2014). Óleo y tinta sobre lienzo. 208.3 x 304.8 x 6.4 cm. Imagen recuperada: http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images Consultado: 22/11/18



Fig.275. Matthew Ritchie. "*Hora de Saturno*" (2015). Óleo, tinta, cera y barniz sobre lienzo. 223.5 x 251.6 x 4cm. Imagen recuperada: http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images Consultado: 22/11/18



Fig.276. Matthew Ritchie. "*Manifold Atlas*" (2009). Óleo y marcador de ropa 254 x 213.7 x 4.1 cm. Imagen recuperada: http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images Consultado: 22/11/18

8.6.5 CONCLUSIONES SOBRE EL TRABAJO Y OBRA DE MATTHEW RITCHIE

Para concluir la exposición del trabajo de Matthew Ritchie, nos remitimos al concepto de Barnett Newman, quien nos habla de lo plásmico versus plástico en tanto el primero se refiere a su génesis mental de la idea y el segundo a su materialización propiamente dicha. Escritos escogidos y entrevistas citado (p.68) y que hemos comentado en el punto 1.4.3 de esta tesis (NUEVOS MATERIALES PARA UNAS NUEVAS "PINTURAS PLÁSMICAS").

También el texto ya citado en este trabajo, en el punto 1.2.2 (DEFINICIÓN Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA PINTURA EXPANDIDA) (p.30) de *Rosalind Krauss ("La escultura en el campo expandido"*[275]*)* bien puede relacionarse con el trabajo del artista que estudiamos, en tanto cuestiona la dimensión espacial y también la temporal, en unas instalaciones que como hemos visto, son de carácter multidisciplinar, tanto por lo que se refiere a los materiales como a los conceptos que en si encierra.

Otro aspecto que destacamos en la presentación de las obras de Matthew Richie, es que siempre se adaptan al lugar de exposición, en ad hoc y para un acontecimiento determinado, no son obras estáticas, al contrario pueden ser transitadas, ser tocadas o subirse encima... en definitiva, son obras para ser recorridas y no visualizadas simplemente. Destacamos además la relación que podemos establecer con la obra realizada por *Fabián Marcaccio* en "*The Predator*" (2001) (Fig.67.) obra también creada en colaboración, en este caso con el arquitecto Greg Lynn, que nuevamente repite el patrón de trabajo como en "*The Morning Line*" (2008) (Fig.256.) la cual se desarrolla y expande con la aportación de los medios técnicos y tecnológicos para crear espacios nuevos de representación de carácter virtual.

[275] Krauss, R, op. cit., pp. 59-60-61.

A continuación relacionamos todas las aportaciones técnicas y tecnologías nuevas empleadas por el autor para la composición y desarrollo de su trabajo pictórico, así como la diversidad de materiales tecnológicos-plásticos utilizados y que vinculan la práctica pictórica de Matthew Ritchie con el entorno digital.

COMPONENTES ELECTRÓNICOS

- Pantallas (MOCOM Dupic) en lámina de acrílico translúcida y vidrio
- Computadora (Mac Pro), sistema operativo (OSX), 7
- Software personalizado.
- Monitores TFT
- Subwoofers
- Tarjeta de sonido (MOTU)
- Proyectores.

MATERIALES TRADICIONALES

- Tinta
- Cera
- Barniz
- Yeso
- Pintura acrílica
- Pintura al óleo

MATERIALES TECNOLÓGICOS

- Vinilo adhesivo
- Rotulador marcador
- Aluminio, estructura y recubrimiento Epoxy.
- PVC Espuma MINICEL
- Polietileno DUPONT™ Tyvek®
- Vitela (Denril™),
- Planchas de Sintra® PVC

CAPÍTULO **IX.**



ANÁLISIS DE AUTOR / **IV. LEONARDO DREW**

9 IV. LEONARDO DREW

9.1 ANÁLISIS DE OBRAS DE AUTOR: REPRESENTACIÓN FORMAL, CONTEXTOS MEDIÀTICOS Y VISUALES





Fig.277. Leonardo Drew. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=4N3S2nvDcvU
Fig.278. Obra "Número 43" (1994). Tela, plástico, óxido, cuerdas, madera, 3,50 x 7,32 x 0,3048 cm. Imagen recuperada: http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/ Consultado: 01/01/19

LEONARDO DREW, Tallahassee (Florida), 1961

El artista norteamericano se trasladó a Bridgeport, Connecticut, cuando tenía seis años de edad. Su carrera artística comienza a los 13 años, seguida de su formación artística formal en la *Parsons School of Design*, de Nueva York (1981-1982) y *The Cooper Union* para el Avance de la Ciencia y el Arte recibiendo una beca de esta para su desarrollo artístico,(BFA, 1985). Se crió en Bridgeport, Connecticut, en un barrio modesto. Desarrolló un interés en dibujar a una edad temprana. Después de obtener su licenciatura en bellas artes en Brooklyn Nueva York, a mediados de los años ochenta abandonó la pintura para centrarse en la escultura y la investigación experimental en los materiales. La obra de Drew es conocida por sus abstractos, conjuntos escultóricos monumentales. Sus obras nunca se titulan porque el artista no quiere imponer una interpretación sobre el espectador; sino que se les asignan números. Drew ha tenido muchas exposiciones individuales en museos nacionales e internacionales, incluyendo la Royal Hibernian Academy en Dublín, Irlanda (2001), el Museo Hirshhorn y Jardín de Esculturas en Washington, DC (2000), y el Museo de Arte del Bronx en Bronx, Nueva York (2000).

9.2 LEONARDO DREW ESCRITOS Y TEXTOS ANTE UN POSICIONAMIENTO CREATIVO

A continuación recogemos algunas de las frases de Drew publicadas en la entrevista concedida a la escritora Haley Weiss. Un artículo sobre el trabajo y obra de Leonardo Drew "VIDA, MUERTE, RENACIMIENTO" publicado en la revista INTERVIEW el 29 de septiembre de 2016.

Ante las preguntas de la escritora, editora y productora independiente radicada en Brooklyn, Haley Weiss, y en relación a la ausencia de títulos en sus obras Drew dice:

> *"[…] Bueno, están numerados por una razón. Están numerados porque debes tener tu experiencia. ¿Por qué deberías quedarte atascado con mis títulos y cómo lo pensé y mi razonamiento poético? […]."*[276]

> *"[…] No, eso no es necesario. O vas a ser atraído hacia él [o no]. Es un agujero negro; la gravedad debería atraerlo y usted debería tener esa experiencia. ¿Por qué debería realmente infringir y dictar? Es ridículo. Aprendo más de personas que han vivido con las obras […]."*[277]

En relación a la conceptualización en su obra sobre la "VIDA, MUERTE, RENACIMIENTO"

> *"[…] Creo que esa es la naturaleza cíclica de ser, como el nacimiento, como la muerte y la regeneración. Es un mapa muy simple de la vida. Creo que lo sigo de forma natural y orgánica, sin reclamarlo, simplemente estaba allí […]."*[278]

Sobre el concepto de memoria en la obra de Drew el autor comenta y dice:

> *"[…] Comencé a hacer el trabajo y es como, sí, estás llamando a todas estas cosas que son parte de tu memoria, la memoria de tu cuerpo, las cosas que*

---

[276] Weiss, Haley. INTERVIEW. *"Leonardo Drew y La Madre"* (29 de 09 de 2016). Recuperado: https://www.interviewmagazine.com/art/leonardo-drew
Consutado: 04/01/19
[277] Ibíd.,
[278] Ibíd.,

han pasado por tus poros, lo que has visto, lo que has experimentado, y los derramas sin pensar. No pienso mucho en "Está bien, voy a hacer que funcione, y se tratará de esto". Simplemente va a salir […]."[279]

El proceso de trabajo en la obra de Drew, la pátina como signo de espacio/ tiempo:

"[…] En ese momento, experimentó, curó animales muertos, trató madera y desarrolló una práctica de reutilizar trabajos pasados; comenzó con el Número 8 (1988) que él llama "la madre". Incluso hoy en día, la madre todavía encuentra su camino en las obras que crea. Descompone lo que ha hecho, lo reforma y lo titula con un nuevo número. Su perspectiva es refrescante, carece de preciosidad en favor de las historias de capas […]."[280]

"[…] Lo son, pero debes saber que si estás trabajando, casi como con las capas del Gran Cañón, hay historia dentro de esas capas. Cuanto más tocas algo, más fuerte se vuelve. Si eres un artista que está destruyendo pinturas, no puedes tener la oportunidad de darte cuenta de eso, pero he estado viviendo con estas cosas el tiempo suficiente para darme cuenta de que se trata de capas. ... Cuanto más tiempo pasan, más profunda es la historia, más rica es la vida. Si usas eso como plantilla o como una forma de realizar las cosas, entonces no creo que puedas equivocarte. Estas cosas no son preciosas. Se viven en ellas. […]."[281]

"[…] Exactamente. Definitivamente hay capas... Siguió cambiándome de una cosa a otra. Al final, solo hay que escuchar. Te están hablando […]."[282]

¿Ante la pregunta de Haley Weiss, ¿Como fue el tránsito de la pintura a la escultura? Drew dice:

---

[279] Weiss, Haley. INTERVIEW. óp. cit.
[280] Ibíd.,
[281] Ibíd.,
[282] Ibíd.,

> *"[…] Es una declaración política en sí misma. Recuerdo al fotógrafo tomando una foto de esto. Se estaba riendo, porque era un tipo hippie blanco, y decía: "Mira esto". Él tiene botones desordenados. Es un niño pobre de los proyectos y está pintando al Capitán América. ¿De qué diablos es eso? "Es un comienzo. Podemos hablar todo el día sobre esto, la política de esa imagen, pero el hecho es que, cuando crecí, Marvel Comics, DC Comics, Heavy Metal Magazine, todos vinieron a buscarme para trabajar con ellos. ... Puede que tenga las instalaciones, pero no necesariamente tengo el interés de hacer ese tipo de arte. '82 fue cuando dejé de dibujar y pintar […]."*[283]

Después de un trabajo en apariencia escultórico, la pregunta de Weiss: *¿Echas de menos la pintura?* Drew nos habla de su transición en su práctica artística y lo manifiesta de la siguiente forma:

> *"[…] No, todavía está en ti. ... Estas experiencias, todas estas cosas, están en tu cuerpo. No puedes sacarlos. Es como una terapia, esta es esa terapia […]."*[284]

> *"[…] Estaba haciendo muchas exposiciones de un tipo de trabajo que mostró mis instalaciones, desde que tenía 13 años hasta mi segundo año de universidad. Le dije: "Está bien, deja de esta mierda. Basta ya de esto. "Lo que hice fue," Ate sus manos. No más dibujo, no más pintura. Encontrar otra manera. Tienes que encontrar otro camino". Si recuerdo, tardé siete años, en el '82 aproximadamente en el '88, '89. Lo que terminó sucediendo fue el número 8. ("La madre") […]."*[285]

¡El trabajo de Drew empieza con la obra numero 8!
Weiss pregunta, ¿Qué pasa con los números del uno al siete? Ante lo que Drew dice:

> *"[…] Eso es correcto, todos se convirtieron en el Número 8. Puedes verlos allí […]."*[286]

---

[283] Weiss, Haley. INTERVIEW, óp. cit.
[284] Ibíd.,
[285] Ibíd.,
[286] Ibíd.,

9.3 LA MEMORIA DE LA MATERIA EN LA OBRA DE LEONARDO DREW

Leonardo Drew indaga tanto en la desintegración de la clásica rejilla posminimalista como en la repetición inexacta de la forma, y al mismo tiempo establece referencias históricas de la experiencia afroamericana. A través de estructuras que parecen descomponerse y oxidarse. En su obra, "número 45A" (1996) (Fig.284.), crea imágenes que recuerdan una vista aérea topográfica o un primer plano de agua ondulante. El óxido, además del algodón, es un elemento central para este artista que, en esta obra, evoca la decadencia urbana.

Analizaremos la obra de este artista, desde su vertiente más escultórica, hasta su deriva más pictórica que venimos observado en sus monumentales composiciones murales, ya sea en forma de friso, ya sea como estructura escultura, esta nos hace referencia a la memoria.

Esta forma ordenada de introducir el objeto o el material en espacios definidos geométricos a modo de red (*Grid*) nos remite nuevamente al espació de la memoria digital. *-La red es mi base de cordura-* dice Drew, *-de lo contrario solo sería ruido.- Quiero decir, estas cosas son ruidosas, pero si sabes qué escuchar, te hablarán-.*[287] Ante un posicionamiento tan claro por parte del autor y su obra, podemos decir que en las composiciones de Drew se materializa toda esta carga de información que el material utilizado aporta.

En este sentido, el crítico de arte Douglas Britt del *Houston Chronicle*, habla sobre la obra de Drew y dice:

> *"[…] Hecho de bolsas de lona vacías cubiertas de óxido, evocan el sudor y la sangre de una vida llevada en los campos", escribe Schmuckli. "Hay una extraña belleza en estas obras que, al referirse a un capítulo oscuro de la historia afroamericana, celebra el la resistencia de un pueblo ante la adversidad […]."*[288]

---

[287] Irma Bianchi. "*Communication*" (2006) Texto recuperado: http://www.irmabianchi.it/en/mostra/leonardo-drew Consultado: 01/10/ 2019

[288] Britt, Douglas. Houston Chronicle. *Existed explora la muerte y la decadencia.* (14 de 05 de 2009). Recuperado:

En este sentido el propio artista afirma y dice:

> *"[…] Hay algo que une a todos los artistas afro-americanos y es el enorme peso y la potencia física en el trabajo. Todos éramos esclavos en África y sólo los más fuertes de nosotros arreglamos para seguir con vida; luego tuvimos que pasar por el viaje a llegar a América y una vez más a los más débiles entre nosotros nunca lo hizo. Una vez en Estados Unidos, había más esclavitud y otro proceso de selección para que, finalmente, sólo los muy fuertes sobrevivieron […]."*[289]

La obra de Drew nos remite nuevamente al objeto como signo, la materia como recuerdo o memoria y la utilización de un material arcaico; la madera, las ramas, el algodón o los escombros, se entremezclan y relacionan con la utilización de un material tecnológico como el hierro, el cristal o el plástico, de referente industrial, materiales que se aúnan para componer estructuras a caballo entre la pintura y la escultura. Su obra es un verdadero contenedor de información. Esta forma de ordenar y clasificar la materia y el material en espacios, por lo general geométricos, nos remite a la representación de la memoria CPU (Unidad central de procesamiento) de un ordenador, almacenando en sus obras toda la información y conocimiento más allá de la frialdad de la memoria digital.

9.4 CONCEPTO Y DESARROLLO EN LA OBRA DE LEONARDO DREW

Conceptualmente el trabajo de Leonardo Drew es el reflejo de una identidad artística forjada a partir de la experiencia personal y de un posicionamiento continuamente involucrado con la naturaleza cíclica de la existencia, "vida, muerte y resurrección". Estas experiencias han sido reflejadas desde su transición del espacio pictórico al entono de la escultura. Para entender esta transición nos debemos situar ante el desarrollo de su trabajo, observando

---

http://www.anthonymeierfinearts.com/attachment/en/555f2a8acfaf3429568b4568/Press/555f2adecfaf3429568b57b2 Consultado: 03 /01/2019.

[289] Rosenfel, Ian. *A Visual Utopia.* (23 de 09 de 2011).
Recuperado: http://www.irmabianchi.it/en/mostra/leonardo-drew Consultado13/01/2019

un proceso en la utilización del material en su obra como síntoma en el tiempo vivido.



Fig.279. Leonardo Drew. El taller del artista. Procesos de trabajo en la práctica artística. Imagen recuperada: http://www.irmabianchi.it/en/mostra/leonardo-drew consultado: 13/01/19

Sus monumentales estructuras aglutinan múltiples ideas y materiales, que inicialmente son amasados y reeditados de forma global plasmada en su pieza "*Número 8*" (1988) (Fig.285.) recogiendo hasta ese momento, todas estas experiencias personales. Posteriormente su trabajo evoluciona hacia una con-creción en la utilización de la materia y el material. Esta síntesis en la utilización del material dota cada vez más de una percepción de pulcritud matérica, que se observamos en su obra "*Número 25*" (1992) (Fig.281.), realizada en su totalidad con materia prima de algodón.

En esta línea de trabajo realizada con material tradicional el algodón contiene una gran carga emocional. Estas obras hacen referencia a la difícil situación de los afroamericanos en las plantaciones de algodón, como recuerdo de la procedencia de sus antepasados dentro de la historia de los Estados Unidos.



Fig.280. Leonardo Drew en el Brooklyn Studio (Nueva York). El algodón como material signo y significado. Catálogo exposición de la Galería Napolinobilissima, 22 septiembre -19 noviembre 2011.Imagen recuperada: http://www.irmabianchi.it/en/mostra/leonardo-drew Consultado: 27/05/18

Más allá del material de algodón, a principios de la década de 1990, Drew comenzó a incorporar procesos de oxidación en muchas de sus obras produciéndolas químicamente en el estudio y utilizando piezas de chatarra recolectadas de las calles de su ciudad.



Fig.281. Leonardo Drew. "*Número 25*" (1992). Algodón, 274.3 x 304.8 x 116 cm". Recuperado: http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/# Consultado: 08/01/19

Ordenar el caos, la interpretación de su obra, desde la libertad que él manifiesta, se observa en su obra "*Número 43*" (1994) (Fig.282.) el recuerdo y la recopilación de la memoria dentro de sus estructuras en forma de su cuadrícula (*Grid*) nos remite a la estructura de la placa de memoria de un ordenador.



Fig.282. Leonardo Drew. Obra "*Número 43*" (1994). Tela, plástico, óxido, cuerdas, madera, 3,50 x 7,32 x 0,3048 cm. Imagen recuperada: http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/ Consultado: 01/01/19

El orden y la disposición de las cajas, nos recuerda la imagen digital donde el píxel ordenado en la pantalla, es el contenedor de información emitida. En la estructura de la obra "*Número 43*" (Fig.282.), cada una de las cajas funciona como un píxel donde el material que cada uno de ellas contiene, es una fuente de información analógica y tangible real que solo la materia puede transmitir emocional y sensitivamente. La materia dota a la composición del color que cada uno de los elementos introducidos en las cajas aporta, el detalle transmite una sensación de plenitud o de colapso, algo parecido al colapso que la cantidad de información que las nuevas tecnologías y la globalización de esta información causan en el orden de las nuevas realidades virtuales.

A continuación, en la siguiente imagen (Fig.283.), vemos con detalle en su obra, "*Número 45A*" (1996) donde nuevamente observamos la plasticidad táctil de la material, así como la información visual que transmite sus pátinas de oxido o ennegrecidos sobre madera.



Fig.283. Leonardo Drew. "*Número 45A*" (1996). (Detalle). Tela, plástico, óxido, cuerdas, madera. Imagen recuperada: http://leonardodrew.com/ Consultado: 13/01/19

Siguiendo con esta línea de trabajo, la pátina, ahora ennegrecida en la madera nos sitúa, nuevamente como signo, un color con un significado concreto que podremos observar en algunas de sus obras. Como ejemplo de esta

técnica de trabajo lo observamos en su obra *"Numero 138L"* (2015) (Fig.284.) una estructura, un panel a modo de friso en forma de clavijas y ramas situadas en forma de trama, la madera atornillada y pegada de forma compacta. Este panel visto de frente sugiere una ciudad moderna chamuscada, una estructura que mantiene el control de la estructura por medio de ramas de árboles rotos que se asoma desde la parte superior central. Ante ella, nuevamente, la libertad de interpretación. Una forma de representar, por ejemplo: una ciudad, una placa de memoria informática o simplemente una forma de ordenar el caos.

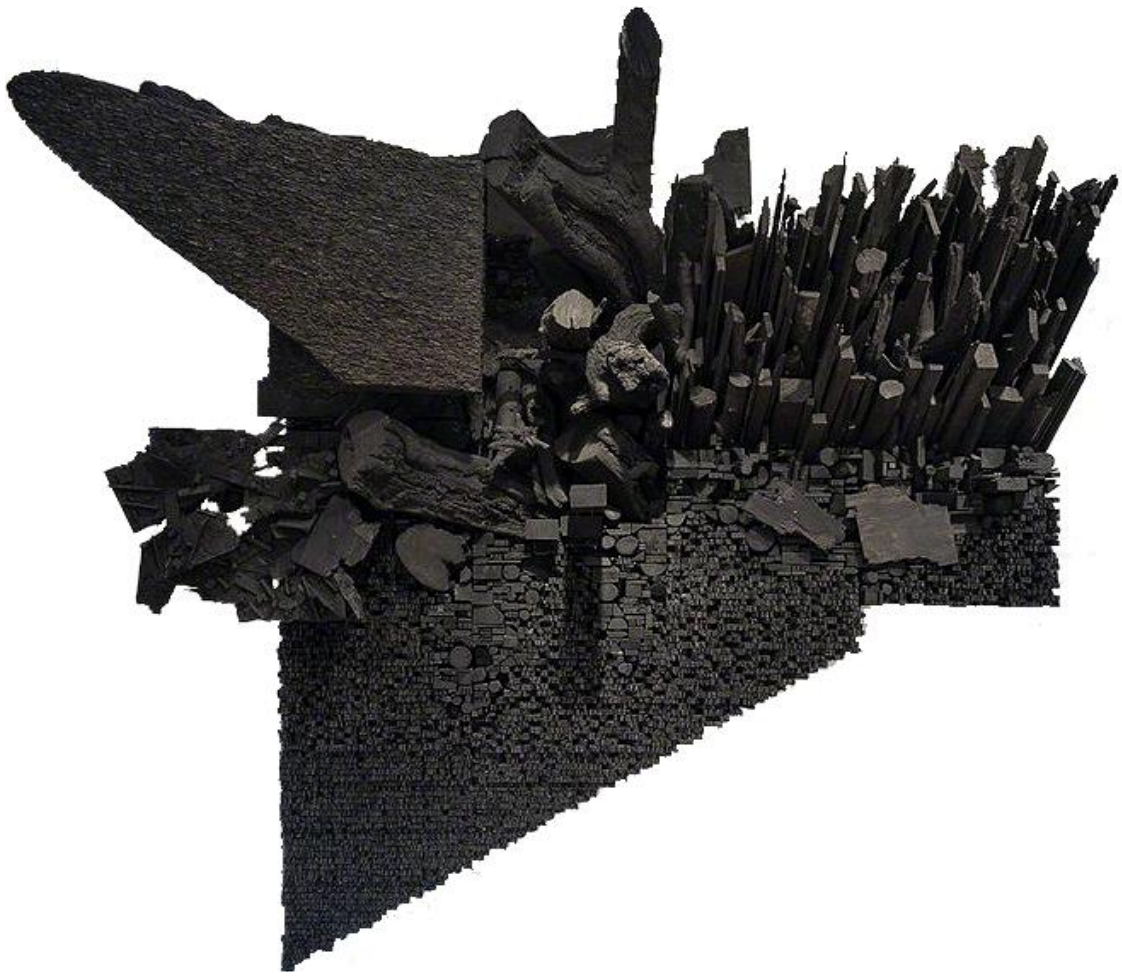


Fig.284. *"Número 138L"* (2015). Madera y pintura, 281 × 284 × 102 cm. Imagen recuperada: https://www.artsy.net/show/vigo-gallery-leonardo-drew-1 Consultado: 08/01/19

En este sentido sobre el trabajo de Drew, la crítica de arte del *New York Times*, Roberta Smith, en el artículo publicado por el profesor y crítico de arte DeWitt Cheng, en la revista Artillery, describe sus grandes relieves como:

> *"[…] picados, astillados, aparentemente quemados aquí, erizados allí, inesperadamente delicados en otros lugares. Una catástrofe sin fin vista desde arriba. Las energías insinuadas en estas obras están más allá del control humano, más grande que todos nosotros […]."*[290]

9.5 METODOLOGIA DE TRABAJO Y RECOPILACIÓN DEL MATERIAL: DEL CAOS AL ORDEN

En un primer momento el trabajo de Leonardo Drew se centra en la recopilación de objetos. Aunque a menudo se confunde con acumulaciones de objetos encontrados, sus esculturas están hechas de lugar, el artista traslada la realidad de su entorno donde vive y trabaja, al espacio expositivo. Su trabajo encuentra una fuente inagotable de inspiración en objetos y materiales que recupera y adapta para más tarde, a través de un juego de relación entre la materia y memoria que conformará una obra final que queda abierta a la interpretación.

La disposición ordenada del material no es aleatoria, antes el objeto, la materia o el material experimenta una transformación, investigando y experimentando con ellos Drew emplea un proceso de adaptación, siendo matizados con múltiples pátinas. Materiales que dispone y ordena dentro de superficies geométricas para su posterior montaje y disposición final en función del lugar donde va a ubicarse la pieza. Se tratan de obras que se pueden interpretar como recuerdo o memoria dispuesta y ensamblada en composiciones abstractas de gran impacto matérico visual. Una referencia al *objet trouvé*[291]

---

[290] Cheng, Dewitt. (02 de 09 de 2014). *ARTILLERY*.
Recuperado: https://artillerymag.com/leonardo-drew/ Consultado: 09/01/2019

[291] El término arte encontrado –más comúnmente objeto encontrado (en francés objet trouvé; en inglés, found art o ready-made) o confeccionado– describe el arte realizado mediante el uso de objetos que normalmente no se consideran artísticos, a menudo porque tienen una función no artística, sin ocultar su origen, pero a menudo modificados. Marcel Duchamp fue uno de los pioneros de su establecimiento a inicios del siglo XX.

(objeto encontrado) es ahora visto desde una nueva mirada, la materia extraída de la naturaleza para la creación industrial, como critica de la sociedad de consumo. Sus materiales y las materias que utiliza, son objetos que encuentra en las calles, o en los vertederos de la ciudad. Cualquier objeto vale como referente de esta memoria que es importante para él, incluyendo en sus composiciones; piezas de madera, restos de hierro, papel, algodón, envases de plástico, escombros, o trapos. Los inicios de esta forma de trabajar lo encontramos en su obra, "*Número 8*" (1988) (Fig.285.) es su primer trabajo en esta línea de expresión donde Leonardo Drew incorpora toda esta diversidad de materiales que hemos descrito.

Esta forma de trabajar de Drew con materiales de desecho, tiene uno de sus antecedentes históricos tardíos lo vemos en el movimiento Dadaísta en una de las obras del artista alemán kurt Schwitters y su proyecto Merzbau[292] un proyecto que se inició en 1923 y finalizó en 1943. Este proyecto consistió en la acumulación de materiales que el artista iba recopilado y ordenando, invadiendo los espacios de su estudio y de su casa para la creación de la obra.

Otros artistas más recientes, que como Leonardo Drew, han experimentado con el material como base de una obra de arte y que transitan entre la pintura y la escultura en EE.UU, podemos citar, por ejemplo a; Robert Raus-

---

El arte encontrado deriva su identidad como arte del nombre que se le da por el artista. El contexto en el que se ubica, generalmente una galería o museo, es también un factor muy relevante. La idea de dignificar objetos cotidianos de esta manera era originalmente un desafío chocante para la distinción hasta entonces aceptada entre lo que se consideraba arte en oposición a lo que no era arte.
El arte encontrado, sin embargo, tiene que tener creación artística, al menos una idea sobre ello. Hay también en su mayor parte una modificación del objeto, aunque no hasta el extremo de hacerlo irreconocible. La modificación puede llevar a que se lo designe como objeto encontrado «modificado», «interpretado» o «adaptado».
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_encontrado Consultado: 09/01/19

[292] La *Merzbau* de Hannover, fue una obra de kurt Schwitters inspirada en el movimiento Dadaista, entre la arquitectura, la escultura, la pintura y el collage que consistió en la total alteración, añadiendo volúmenes geométricos realizados con todo tipo de materiales y objetos de toda condición, del interior de la casa del artista a lo largo de su vida. Información recuperada: https://proyectoidis.org/merzbau/ Consultado: 08/02/19

chenberg o John Cage. También podemos hablar en Europa del grupo Alemán, que trabajan desde esta idea y de forma interdisciplinaria, son; Heinz Mack, Otto Piene y Günther Uecker.



Fig.285. Leonardo Drew. "*Número 8*" (1988). Madera, papel, cuerda, plumas y pieles de animales conjuntamente con Grafito y el óxido, 241 x 245 x 7,5 cm. Colección privada. Imagen recuperada: https://decordova.org/art/exhibition/existed-leonardo-drew Consultado: 03/01/19

En la obra "*Número 8*", (Fig.285.), pieza que observamos en la anterior imagen, se exhibió por primera vez en *Kenkeleba Gallery* de la ciudad de Nueva York en 1989, donde fue "inmediatamente reconocida como una afirmación agresiva de una identidad artística forjada desde la experiencia personal y el patrimonio cultural." Su encanto ominoso encarna la muerte y la decadencia que se generaliza en toda su obra. La obra se realizo con múltiples materiales; madera, papel, cuerda, plumas y pieles de animales o el cráneo de un mapache y pájaros muertos, la pieza no huele. Esto se debe al previo trabajo de selección y tratamiento de todos y cada uno de los materiales, objetos y materia orgánica que previamente aísla tamiza y otorga con su correspondiente patina de pigmento aglutinado.

9.6 ANALISIS DE LAS TÉCNICAS Y PROCESO DE TRABAJO

Leonardo Drew para la creación de sus composiciones murales, una vez el material está en su estudio, procede a su manipulación, clasificando, ordenando, cortando para posteriormente ser pegando sobre una lámina de plástico sujetada sobre una superficie rígida de madera. Sobre la superficie de plástico, deposita una gruesa capa de Látex gel (acetato de polivinilo) del tipo *Royal Talens Amsterdam gel pesado medio*[293] para enganchar una a una cada pieza de material. Este proceso lo podemos observar en la siguiente secuencia de imágenes (Fig.287.)

METODOLOGÍA DE TRABAJO

En cuanto al tratamiento del material, Drew lo somete a una transformación a partir de la meteorización[294] química o física. Materiales como; la madera, el hierro oxidado, algodón, papel o el barro. En un tratamiento físico/químico del material intervienen procesos como la disolución, Hidratación, Hidrólisis y oxidación y reducción. También intervienen tratamientos del mate-

[293] Agente auxiliar para aumentar la viscosidad y transparencia de las pinturas acrílicas, dispersión de resina acrílica (la versión mate del medio gel tiene el agente matizante silicato), agente espesante, a base de agua, consistencia muy pastosa, blanco lechoso en forma líquida, transparente incoloro cuando está seco, puede diluirse con agua, impermeable, temperatura de trabajo; Al menos +10 ° C, almacenar en condiciones sin escarcha.
DESCRIPCIÓN: La viscosidad y la transparencia de una pintura acrílica se pueden aumentar mezclando en este medio de gel pesado de Ámsterdam. A continuación, debe aplicarse con una espátula o pincel para crear texturas pronunciadas con picos duraderos. Dependiendo de si está utilizando la versión mate o brillante, el nivel de brillo de la pintura aumentará o disminuirá. Este medio de gel pesado también se puede aplicar sobre una pintura acrílica ya seca para cambiar el nivel de brillo después de que se haya aplicado la pintura. Cuando se aplica en una capa muy gruesa, la versión mate de este gel producirá una superficie "cerosa" semitransparente después del secado. Todos los medios de gel de Amsterdam también se pueden utilizar para pegar e incrustar materiales. Cuanto más pastosa sea la consistencia de un gel, más pesados pueden ser los materiales. Si se está trabajando con materiales sensibles como papel, arena o vidrio, tiene sentido aplicarles una capa anterior para lograr una adherencia óptima. Información recuperada: https://www.modulor.de/en/royal-talens-amsterdam-heavy-gel-medium.html consultado: 13/01/19

[294] Meteorización, descomposición de minerales y rocas que ocurre sobre o cerca de la superficie terrestre cuando estos materiales entran en contacto con la atmósfera, hidrosfera y la biosfera. Sin embargo existen varias definiciones más, lo que ha hecho que el término signifique diferentes cosas para distintos científicos.
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Meteorizaci%C3%B3n Consultado: 24/05/2019

rial, a través de la Insolación, formación de sales, hidratación o capilaridad, la quema, y la descomposición. Todos estos procesos de adaptación del material le sigue un trabajo minucioso donde el caos es ordenando como podemos ver en las siguientes imágenes (Fig.286.) y (Fig.287.)



Fig.286. Leonardo Drew. Taller estudio del artista. Imagen recuperada: *Museum of Arts and Design* (MAD): https://www.youtube.com/watch?v=4N3S2nvDcvU Consultado: 12/01/19



Fig.287. Leonardo Drew. Taller estudio del artista. Imagen recuperada: *Museum of Arts and Design* (MAD): https://www.youtube.com/watch?v=4N3S2nvDcvU Consultado: 12/01/19

En cuanto a la estructura, Drew disponer la materia a modo de panel o friso, que una vez vista su obra concluida, nos recuerda a la representación y

orden dentro de un espació digitalizado, donde la información de la imagen es ordenada a través del código binario[295] como memoria digital. Haciendo un paralelismo, pero al contrario, en las obras de Drew la memoria, como él la entiende, la aporta la materia física con toda su carga de información que viene dada por el mismo material.

En la siguiente frase, Drew nos habla del material como signo y significado, del porque el material es estructurado y situado dentro de una rejilla (*Grid*) una red que ordena el caos y como soporte de su obra. Y dice así:

> *"[…] La rejilla, "es mi base de cordura" - dice DREW – "De lo contrario sería sólo ruido […]."" […] Quiero decir, estas cosas son fuertes, pero si usted sabe qué escuchar, van a hablar con usted […]."*[296]

9.7 DE LA OBRA *"NÚMERO 8"*, AL GRABADO EN VOLUMEN

En 1988, Leonardo Drew encontró su forma de expresión artística, al crear su seminal obra *"Número 8"*, (Fig.285.) del cual parte su universo de creación. Posteriormente, sus composiciones reflejan un proceso de transición a caballo ente la pintura y la escultura. Este proceso de transición también lo hemos podido observar en obras y procesos de trabajo en Marcaccio, Halley o Ritchie, donde la practica pictórica desborda los límites de la tradición. Manteniendo esta relación, la obra de Drew se ha ido simplificando y concretando, la estructura que compone el material cada vez es más refinado, una obra

[295] El código binario es el sistema numérico usado para la representación de textos, o procesadores de instrucciones de computadora, utilizando el sistema binario (sistema numérico de dos dígitos, o bit: el "0" y el "1"). En informática y telecomunicaciones, el código binario se utiliza con variados métodos de codificación de datos, tales como cadenas de caracteres, o cadenas de bits. Estos métodos pueden ser de ancho fijo o ancho variable. Por ejemplo en el caso de un CD, las señales que reflejarán el "láser" que rebotará en el CD y será recepcionado por un sensor de distinta forma indicando así, si es un cero o un uno. En un código binario de ancho fijo, cada letra, dígito, u otros símbolos, están representados por una cadena de bits de la misma longitud, como un número binario que, por lo general, aparece en las tablas en notación octal, decimal o hexadecimal. Recuperado: https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_binario Consultado: 12/01/19

[296] Galleria Napolinobilissima. Texto Extraído con motivo de la exposición de Leonardo Drew en Nápoles, 23 Septiembre – 19 Noviembre 2011. http://www.irmabianchi.it/Drewbis.htm Consultado: 13/01/19

más elaborada, sintética, analítica, donde la materia se sitúa en un orden abandonado su anterior caos compositivo.

Este síntoma de pureza matérica del objeto, del material o la materia se observa nuevamente es su trabajo de grabado. La reproducción del original, la seriación de la obra, nuevamente aporta este concepto de expansión, un proceso de trabajo que se retroalimenta constantemente. El grabado para Drew es nuevamente, un campo abierto de experimentación. El referente sigue siendo la materia, es una relectura de esta, de la representación en forma de huella, que deja el ser humano, que la recoge, la manipula y la transforma. El color ahora es frío, metálico, el plateado enfría la obra, una emoción que atrae como la imagen de una pantalla digital.

9.7.1 PROCESO Y EXPERIMENTACIÓN TÉCNICA EN EL GRABADO DE LEONARDO DREW

En su trabajo de grabado Drew, aporta una novedosa forma de reproducir su obra sobre papel, la versatilidad de su medio es de una compleja elaboración técnica. Para ello se vale de un equipo de experimentados grabadores que ponen a su disposición las técnicas de grabado necesarias para poder realizar sus complejas impresiones. Si bien el grabado matérico existe en muchos sentidos, trabajar la materia con gruesos considerables tal como lo hace Leonardo Drew, es una aportación que hasta el momento se desconoce.



Fig.288. Leonardo Drew. "*Número 38P" (2014).* Gravado sobre papel artesanal pigmentado y transferido. 218.4 × 228.6 cm, edición de 4. Imagen recuperada: https://www.artsy.net/artwork/leonardo-drew-38p Consultado: 10/01/19

Esta técnica con la que Drew experimenta, la desarrolla desde un proceso empírico donde cada prueba puede suponer un acierto o un error, una sorpresa o una decepción. Para poder entender esta complejidad en su trabajo aportamos a modo de imágenes una descripción del proceso, de la técnica y de la tecnología aplicada para la obtención de una obra original grafica, matérica y de gran volumen. Podemos hablar nuevamente del concepto "expandido", en este caso en el grabado.

La galería *Pace Prints*, en el catálogo editado con motivo de la exposición de Leonardo Drew, en su texto nos habla de la obra en grabado y dice así:

> *"[…] El monumental 38P de Leonardo Drew prueba la versatilidad de su medio, transformando la pulpa de papel de algodón y el pigmento en lo que parece ser plata fundida en un paisaje lunar seco. Las formas orgánicas dentro de la composición ondulan con diversas texturas y luminosidades, empujando los límites de su materialidad. La gravitas de la pieza proviene de una tensión existencial, que mora entre la escultura y la pintura. Drew reflexiona: "Terminamos reescribiendo; Añadiendo nuevos niveles al medio. La idea de utilizar papel era una cosa, pero el resultado final real parecía ser mucho, mucho más que eso […]."*[297]



Fig.289. Leonardo Drew. "*Número 26i*" (2014). Técnica mixta, 66 x 66 x 23 cm. Imagen recuperada: https://wsimag.com/art/12733-leonardo-drew Fig.290. Imagen recuperada: *Printing at Pace Paper*. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=7JRD2Sw7bXA Consultado: 13/01/19

[297] Prints, Pace. *Pace Editions, Inc.* (27 de 02 de 2015). Recuperado: http://www.paceprints.com/2015/leonardo-drew Consultado:13/01/2019

Para la creación de obra grafica Drew, parte de la imagen de una de sus obras escultóricas a gran escala (Fig.289.) y dadas las características de las imágenes, es de suponer que el proceso será a partir de la imagen dividida en el ordenador en cuatro partes, ésta es impresa sobre papel DIN A4, que posteriormente se volverá a unir en una sola imagen como reserva para ser reproducida sobre un fotolito transparente que se situara sobre una primera plancha de metal emulsionada con un polímero fotosensible. Posteriormente, por medio de una exposición con luz ultravioleta, fotolito y plancha son insolados, creando zonas endurecidas por la exposición de la luz en las zonas transparentes, y zonas sin endurecer, en las zonas opacas en los negros de la imagen. Finalmente, la plancha será revelada, dependiendo de la composición de la emulsión de la plancha, a través de agua o por la aplicación de un acido corrosivo que crea el hueco del contorno en negativo de la imagen.




Fig.291. y Fig.292. Leonardo Drew. *Printing at Pace Paper*. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=7JRD2Sw7bXA Consultado: 13/01/19

Una vez la imagen negativa se ha grabado sobre la plancha de metal, y como podemos observar en la anterior imagen, sirve a Drew como registro negativo donde insertar, una segunda plancha recortada en positivo que encaja con la anterior plancha de metal. Sobre esta segunda plancha Drew interviene sobre ella enganchado materiales como: ramas, placas de maderas o trozos de metal. La reproducción de la obra no se limita solo a transferir la imagen con tinta, este puede ser grabado como una incisión o como un grabado gofrado en relieve. Para este proceso de grabado, el gramaje del papel que fabrica Drew es de gran volumen y peso para que la celulosa pueda absorber la presión y la carga de tinta que se ejerce sobre una forma impresora tan compleja y de volumen excepcional.

Para la obtención de la hoja de papel, Drew trabaja con el proceso tradicional para su fabricación. Por la particularidad del volumen de celulosa que utiliza, este, condiciona el tamaño del tamiz (marco de madera y malla de plástico) donde las fibras en suspensión son recogidas para crear, de manera aleatoria, una entramada y gruesa capa de fibras como podemos ver en la imagen, (Fig.294.) este grueso de celulosa una vez escurrida la mayor parte de agua, Drew aplica, en algunas zonas de la superficie, una capa de pintura, para posteriormente ser situada bajo una prensa hidráulica de gran tamaño, una vez prensada la celulosa coloreada se obtiene la hoja de papel.

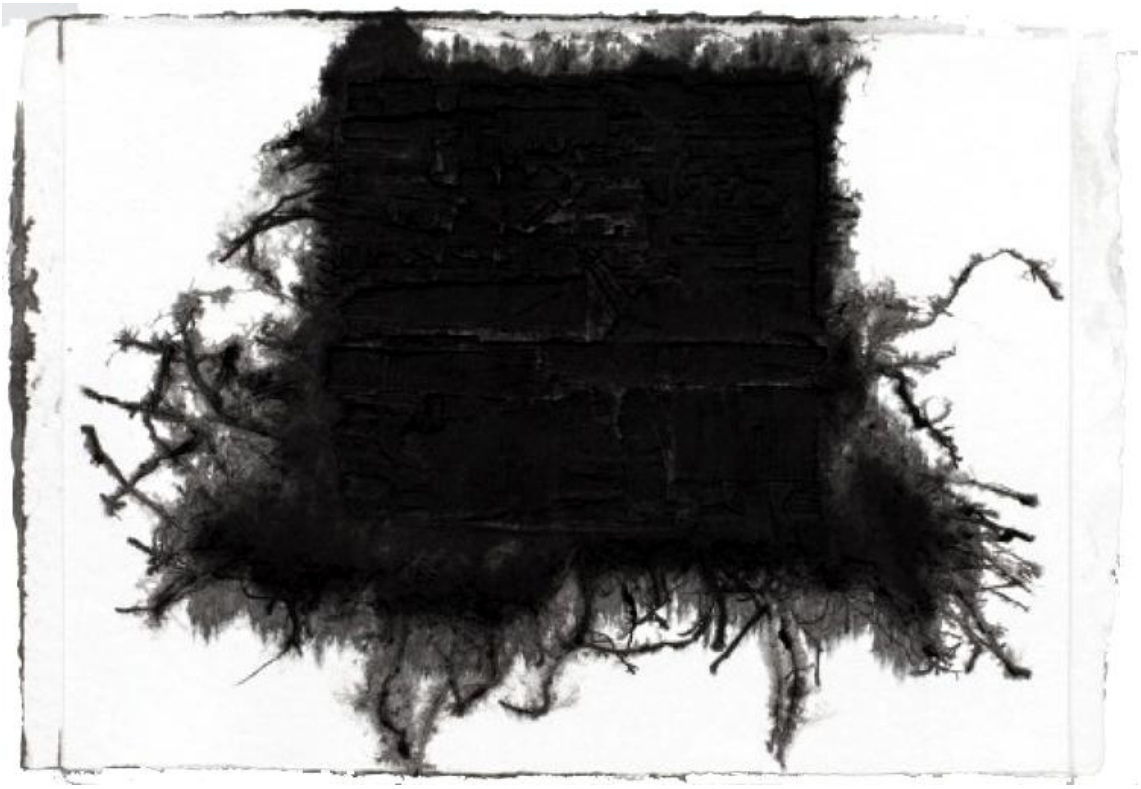


Fig.293. Leonardo Drew. *"Número 8P" (2011)* Impresión de tinta sobre papel hecho a mano e impreso a partir de placas de metal y de madera entintada. 70,485x 46,355 cm. Edición de 20 Publicado por *Pace Editions, Inc*. Imagen recuperada: http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011 Consultado: 15/01/19

Una vez la hoja de papel se extrae de la prensa, pasa al tórculo de impresión donde le espera la plancha grabada a modo de hueco grabado. La gran profundidad del hueco hace que sea entintada directamente dentro del hueco con un pincel, sin la necesidad de entintar toda la superficie de la plancha con rodillo. Se evita de este modo tener que limpiar cada vez que se imprime un original. Y se agiliza de este modo, el trabajo para su posterior trans-

ferencia a la gruesa lámina de papel. En algunos casos Drew alterna el método de impresión, combinando la hoja de papel hecho a mano y fundiéndolo con pulpa de papel, creando diferentes gruesos de papel impresos a partir de varias planchas superpuestas una encima de otra, crear diferentes niveles de grabado.



Fig.294. Leonardo Drew. *Printing at Pace Paper*. Secuencia de imágenes del proceso de trabajo. Imagen recuperada: https://www.youtube.com/watch?v=7JRD2Sw7bXA
Consultado: 13/01/19

9.7.2 EMPLEO DE MOLDES DE SILICONA EN EL PROCESO DE GRABADO

El trabajo de grabado de Drew, se amplía en tanto realiza una obra de gran volumen a partir de moldes de silicona que reproducen formas entramadas, a partir, de ramas y objetos. En este proceso de trabajo intervienen técnicas de grabado tradicional adaptadas a sus necesidades personales. La complejidad del trabajo no solo está condicionada por el volumen del molde de silicona, ésta también es debida por la aplicación de la pulpa de papel, que hay que introducir por todos los espacios interiores del molde; A base de capas y capas de celulosa coloreada y con la presión necesaria, se consigue reproducir en volumen elementos orgánicos, creando una obra en grabado nada convencional.

A continuación en la siguiente secuencia de imágenes, (Fig.295.) podemos observar el proceso de Grabado con pulpa de papel.

Reproducción en molde de silicona del entramado de raíces de árbol. Posterior amasado y coloreado de la pulpa de papel para ser introducido dentro del molde.

GRABADO CON PULPA DE PAPEL SOBRE MOLDE DE SILICONA



Fig.295. Leonardo Drew. *Printing at Pace Paper*. Reproducción del entramado de raíces de árbol en un molde de silicona. Posterior amasado
Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=7JRD2Sw7bXA Consultado: 17/01/19

En la siguiente imagen (Fig.296.) podemos observar el desmoldado de la pulpa de papel que reproduce la forma de las raíce. A continuación, podemos comprobar la dificultad para mantener la forma creada una vez la celulosa es liberada del molde.

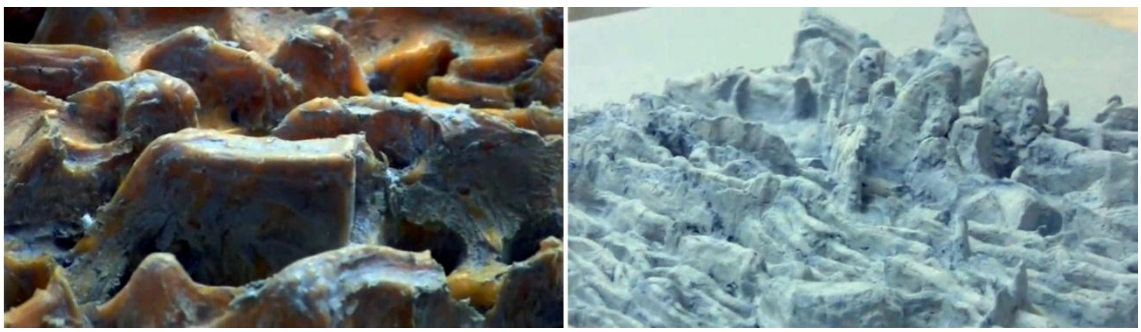


Fig.296. Leonardo Drew. *Printing at Pace Paper*. Molde de silicona y pulpa de papel coloreado.
Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=7JRD2Sw7bXA Consultado: 17/01/19

A continuación veremos algunas de las obras creadas por Drew, a partir de este sistema de grabado con pulpa de papel y sus variantes (Fig.297.) y (Fig.298.).



Fig.297. Leonardo Drew. *"Número 26P" (2014).* Obra con pulpa de papel, fundido con tinta y pigmento aplicados a mano. 38,1 x 41,91cm. Cada uno. Edición de 10. Publicado *por Pace Editions, Inc.* Imagen recuperada: http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011 Consultado: 15/01/19

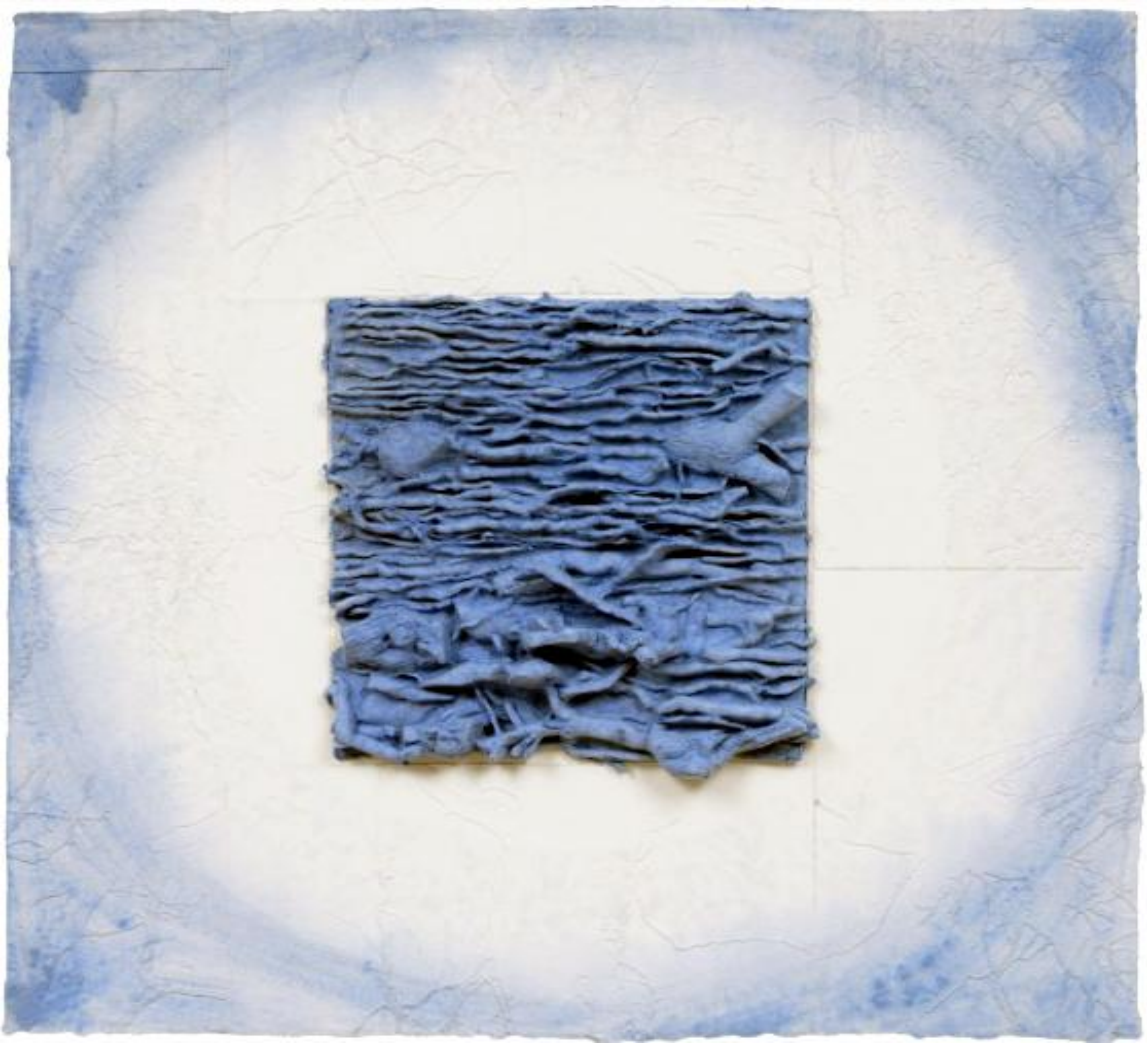


Fig.298. Leonardo Drew. *"Número 15P"* (2012). Obra con pulpa de papel, fundido con tinta y pigmento aplicados a mano. 91x 91cm. Edición de 4. Publicado *por Pace Editions, Inc.* Imagen recuperada: http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011 Consultado: 15/01/19

Una vez visto el desarrollo de su trabajo en grabado podemos afirmar que Leonardo Drew, es un innovador en el sentido de expandir la técnica de grabado tradicional a territorios del volumen que convierte su obra en pieza única.



Fig.299. Leonardo Drew. "*Número 58P" (2017).* Papel hecho a mano pigmentado, impreso y fundido con pulpa de papel. Dimensiones enmarcadas: 195,58 x 100,33 cm. Edición de 3. Publicado por *Pace Editions, Inc*. Imagen recuperada: http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011 Consultado: 15/01/19

9.8 CONCLUSIONES: LA PRESENCIA DE LA CUADRÍCULA (*GRID*) EN LA OBRA DE LEONARDO DREW

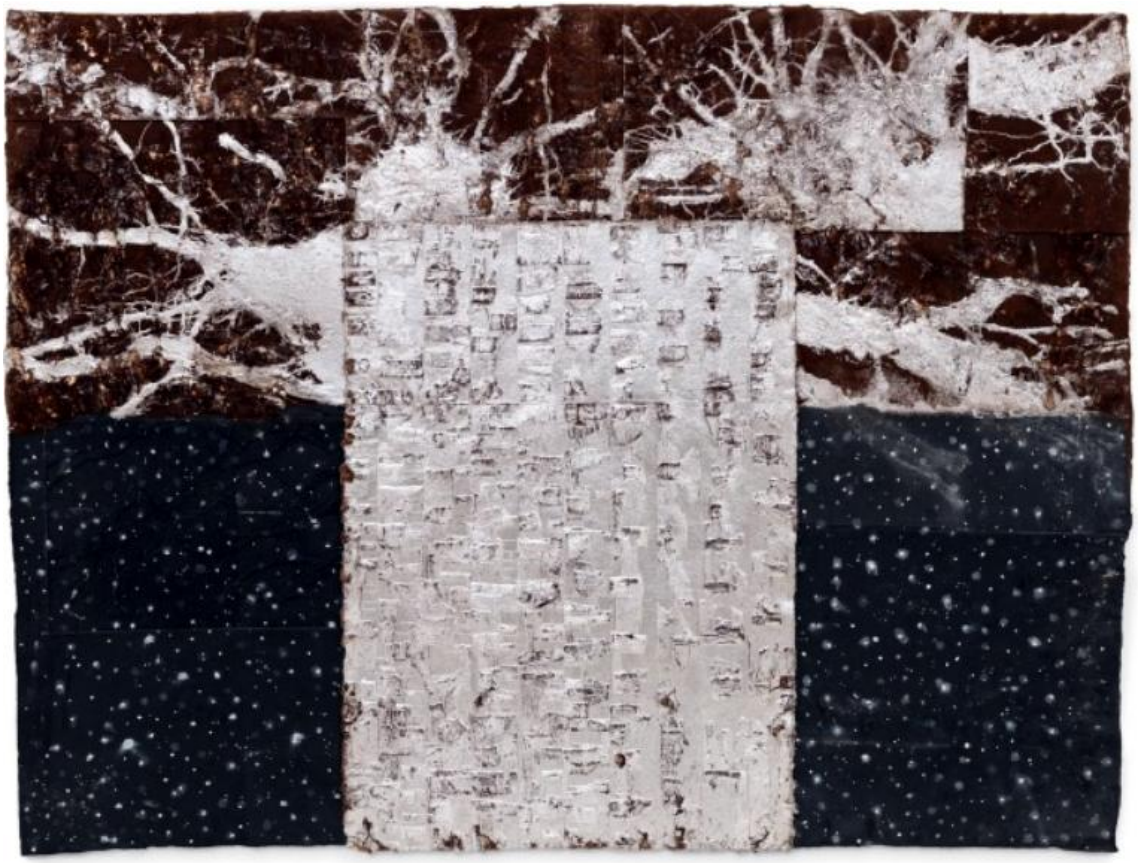


Fig.300. Leonardo Drew. *Número 57P (2016)* Papel hecho a mano pigmentado e impreso con pigmento aplicado a mano. 130,81 x 175,26 cm. Edición de 3. Publicado por Pace Editions, Inc. Recuperado: http://www.paceprints.com/leonardo-drew/57p-2016 Consultado: 15/01/19

Una vez analizada la obra de grabado de Drew, retomamos su trabajo escultórico pictórico, en el cual volvemos a observar un elemento esencial, la cuadricula, espacio donde el autor ordena el caos y sobre la cual su obra se expande. En las siguientes imágenes podemos observar, cronológicamente, la evolución de la cuadricula en su trabajo escultórico, bien en forma de grandes estructuras, bien en grandes paneles que monta y combina según el espacio o lugar donde se expone.

En el siguiente texto "*ARTE EN EL ESTUDIO*", publicado por la artista y crítica de arte Nancy Natale, en la entrevista realizada a Leonardo Drew, con motivo de su exposición en el, *Museo DeCordova*, sobre su obra y en relación con la Cuadricula "*Grid*", Drew dice:

> *"[…] LD dijo que hizo 1200 cajas para el No. 43 (Fig.278.) y luego tuvo que averiguar qué hacer con ellas. Tenga en cuenta que el No. 43 también se basa en una cuadrícula que LD dijo que comenzó a usar primero por razones prácticas: le permitió realizar trabajos modulares que podrían apilarse, compartimentarse y retirarse del estudio. Él dice que es un dispositivo para él, un medio para un fin. (Y también lo llama su inclinación de cabeza al minimalismo). Ahora lo usa para hacer paneles modulares con partes adjuntas. […]."*[298]

Esta forma de presentar su obra también la hemos podido observar en los trabajos de Matthew Ritchie, Peter Halley o Fabián Marcaccio, obras que se instalan para el momento, en *ad hoc,* otro elemento que relaciona el trabajo de estos cuatro artistas.

Como ya hemos comentado anteriormente, esta forma de trabajar de Drew se inicia en 1988 con su obra "*Número 8*", "*La madre*" (Fig.285.), una obra que aglutina y contiene la transición del artista. Drew en su concepción como artista pasa del lenguaje pictórico al lenguaje de la escultura. En este cambio de registro en la práctica artística, la búsqueda y la experimentación han sido una constante que ha motivado cambios consecutivos en su trabajo. Su obra se ha ido nutriendo cada vez más de nuevos retos, en complejas estructuras a caballo entre la pintura y el objeto, o entre la escultura y la pintura. Su trabajo es difícil de definirlo dentro de un solo territorio, su obra sobre un gran panel, ¿es una escultura, es una pintura? ¿O ambas cosas a la vez? En su trabajo se observan múltiples códigos de representación. Es por ello que toda esta experiencia personal y su transición la podemos ver reflejada en su obra de1988 "*La madre*" (Fig.285.) obra que ya vimos y analizamos en el capítulo 9.5: "*METODOLOGÍA DE TRABAJO, RECOPILACIÓN Y ORDENACIÓN: DEL CAOS AL ORDEN*".

[298] Natale, Nancy. *ARTE EN EL ESTUDIO.* (1 de 10 de 2010).
Recuperado: http://artinthestudio.blogspot.com/2010/10/leonardo-drew-at-decordova-museum.html Consultado:19/01/2019

A continuación, en las siguientes imágenes mostramos algunas de sus obras, esculturas, estructuras y composiciones murales, "*Número 38*" (1994) (Fig.301.), "*Número 33A*" (1999) (Fig.302.), "Número123" (Fig.303.) y "Número 88" (Fig.304.), donde se observa el trabajo de Drew estructurado a partir de esta cuadricula que da orden al caos:

ESCULTURA



Fig.301. Leonardo Drew. "*Número 38*" (1994). Madera quemada y vidrio, 348 x 487.7 x 152.4 cm. Imagen recuperada: http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/# Consultado: 03/01/19

COMPOSICIÓN MURAL



Fig.302. Leonardo Drew. "*Número 33A*" (1999). Objetos encontrados, papel, cartón, zapatos, alambre con herrumbre. Foto de McNay Art Museum.
Imagen recuperada: http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/
Consultado: 03/01/19

ESTRUCTURAS



Fig.303. Leonardo Drew. *"Número123"* Instalación año 2010 en *DeCordova Museum en Lincoln, Massachusetts.* Imagen recuperada: http://artinthestudio.blogspot.com/2010/10/leonardo-drew-at-decordova-museum.html Consultado: 20/01/19



Fig.304. Leonardo Drew. *"Número 88"* (2010). Medidas variables. Imagen recuperada: https://www.flickr.com/photos/rreid/487121419/ Consultado: 21/01/19

La obra Número123 (Fig.303.) fue instalada en la exposición *"Existed"* en el *DeCordova Museum* en *Lincoln, Massachusetts*, el 18 de septiembre de 2010. Esta pieza fue compuesta a partir de otra pieza anterior, *"Número 88"* (Fig.304.) sobre esta pieza Drew ha realizado diferentes composiciones de las cuales solo queda los diferentes elementos compositivos y el registro fotográfico de la instalación.

Sobre esta forma de componer y estructurar sus obras el autor dice:

> *"[…] que nunca tira nada y que desmonta el trabajo más para hacer nuevos objetos. Las piezas de esta instalación parece que vinieron de su No. 123, pero podrían haber venido de cualquier cosa […]."*[299]



Fig.305. Leonardo Drew. *"Número 181"* (2016). Madera, pintura, tornillos, clavos, 281.9 x 558.8 x 99.1 cm. Imagen recuperada: https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew-2016 Consultado: 23/01/19

En la siguiente imagen, la obra *"Número 182" (*Fig.306.) observamos toda la experiencia creativa de Drew, pieza que aglutina la coherencia cromática con su anterior obra *"Número 181"* (Fig.305.), la madera quemada y pintada en negro, ahora acoge una nueva experiencia matérica con la pulpa de papel. Entremezclándose en forma de mural pictórico matérico. Una pieza que contiene la expansión técnica de la escultura, la pintura y el grabado. Un trabajo realizado en colaboración con un amplio equipo dentro del campo de las Artes Graficas, que trabajan el grabado combinado con la materia.

[299] Natale, Nancy. *ARTE EN EL ESTUDIO.* óp. cit.



Fig.306. Leonardo Drew. *"Número 182"* (2016). Madera, pintura, papel, 91.4 x 243.8 x 33 cm. Imagen recuperada: https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew-2016 Consultado: 20/01/19

INSTALACIONES MURALES

En sus instalaciones murales la cuadricula es un elemento esencial para Drew, no solo como pauta del orden, esta facilita el montaje de la composición en sus diferentes variantes estructurales, a partir de un modulo de 61 x 61cm. Módulo que se repite en la mayoría de sus obras de gran tamaño.



Fig.307. Leonardo Drew. *"Número 77"* (2000) Objetos encontrados, papel, pintura y madera, 426.7 x 1706.9 x 147.3 cm. Foto: Sikkema Jenkins & Co Web: https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew Consultado: 23/01/19

Sobre la instalación de sus estructuras murales, Drew, en el texto "*ARTE EN EL ESTUDIO",* publicado por la artista y crítica de arte Nancy Natale, con motivo de su exposición en el, *Museo DeCordova*, el autor se expresa en relación al montaje y dice:

> *"[…] Leonardo Drew dijo: que instala este trabajo junto con el equipo del museo. Estaban trabajando en el andamio y no tienen un plan de antemano. El trabajo fue instalado de manera intuitiva y de la experiencia de LD […]."*[300]



Fig.308. Leonardo Drew. "*Número 135*" (2009). Madera y técnica mixta, 457.2 x 1747.5 x 160 cm. Imagen recuperada: http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/ Consultado: 24/01/19

EXPOSICIONES RECIENTES

- **EE.UU 2019**
  GALERIE LELONG & CO., NUEVA YORK
  LEONARDO DREW. Inauguración el 16 de mayo de 2019.
  528 WEST 26TH STREET
  NUEVA YORK, NY 10001
  http://www.galerielelong.com/exhibitions/leonardo-drew

[300] NATALE, NANCY (1 de 10 de 2010). *ARTE EN EL ESTUDIO.*
Recuperado: http://artinthestudio.blogspot.com/2010/10/leonardo-drew-at-decordova-museum.html Consultado:19/01/2019

- **ASIA 2019**
  Galería Pearl Lam. Exposición individual de Leonardo Drew
  6 / F, Pedder Building, 12 Pedder Street, Central, Hong Kong
  Del 26 Marzo al 27 de abril de 2019
  https://www.pearllam.com/exhibition/leonardo-drew-solo- exhibi tion/#gallery[leonardo-drew-solo-exhibition]/0/

- **EE.UU 2015**
  Galería Talley Dunn. Exposición individual de Leonardo Drew.
  5020 Tracy Street. Dallas, Texas 75205
  20 de marzo - 16 de mayo de 2015.
  http://www.talleydunn.com/

- **ASIA 2015**
  Galería Pearl Lam. Exposición individual de Leonardo Drew
  6 / F, Pedder Building, 12 Pedder Street, Central, Hong Kong
  13 de noviembre a 31 de diciembre de 2015
  https://www.pearllam.com/

"NÚMERO 175T" *(*2015)



Fig.309. "*Número 175T*" (2015). Madra, pintura y tornillos, 195, 5 x 251, 5 x 16, 5 cm.
Imagen recuperada: http://dallasartdealers.org/event/leonardo-drew-solo-exhibition-opens-at-talley-dunn-gallery/ Consultado: 23/01/19

Esta pieza, "Número 175T" (2015) (Fig.309.) ha sido mostrada en diferentes galerías de todo el mundo en el año 2016. Una pieza que se estructura a partir del módulo cuadrado de 61 x 61cm, se convierte en módulos rectangulares 61 x 122 cm. la estructura es generada a partir de franjas horizontales.

Una vez visualizada y analizada la obra de Leonardo Drew en sus entramadas reproducciones de ramas y raíces a través de las cuales el artista evoca la conexión de la vida con la madre tierra. Bien podemos decir que Drew involucra sus trabajos con la naturaleza cíclica de la existencia, "vida, muerte y resurrección".

Se parte de unas obras que están hechas por un lado, con:

-cosas que son parte de tu memoria, la memoria de tu cuerpo, las cosas que han pasado por tus poros, lo que has visto, lo que has experimentado-.

Se parte de unas obras que están hechas por un lado, con:



Fig.310. Leonardo Drew. Reflexiones en el estudio. Imagen recuperada: https://www.pictoxo.com/tag/LeonardoDrew consultado: 19/01/19

-cosas que son parte de tu memoria, la memoria de tu cuerpo, las cosas que han pasado por tus poros, lo que has visto, lo que has experimentado-.

Por otra parte Drew, también nos habla de la libre interpretación de sus obras, *-debes tener tu experiencia. Por qué deberías quedarte atascado con mis títulos-*[301]

En este sentido, cuando Drew nos habla de la memoria en su trabajo matérico, vislumbramos una relación con la memoria del entorno digital en el modo de disponer su obra. Sus composiciones, generalmente se inicia desde un punto central geométrico, el cuadrado, que se expande hacia afuera con formas orgánicas, tipo neuronas que nos recuerda la memoria, la espiritualidad, la entropía y la naturaleza.

[301] WEISS, Haley. (29 de 09 de 2016). INTERVIEW. *LEONARDO DREW Y LA MADRE.* Recuperado:https://www.interviewmagazine.com/art/leonardo-drew Consutado: 04/01/19

Por otro lado, sobre su trabajo y obra se ha escrito desde diferentes líneas de interpretación, por la libertad de interpretación que el autor proclama, en todas y cada una de ellas vemos conexiones hacia una misma idea "la belleza de la imperfección", donde se observa una asimetría en sus composiciones, la aspereza de sus materiales, la sencillez o ingenuidad, modestia e intimidad, que sugiere además un proceso natural.-*Drew, influenciado por tradiciones filosóficas no occidentales, ve su trabajo como un reflejo de la naturaleza cíclica del tiempo, los procesos continuos de transformación. Y la conectividad de todas las cosas*-[302]

El hecho de crear belleza a partir de la imperfección del material, en la nota de presa *Pace Prints*[303] y con motivo de su exposición en la galería, han llegado a relacionar su trabajo de grabado con el término japonés *Wabi-sabi*[304]. Podemos decir que las obras de Leonardo Drew, van desde sus intensas y voluminosas composiciones escultóricas e instalaciones de la década de 1980, hasta sus enormes cuadros en forma de panel enclaustrado en la pared de la década de 1990, hasta el lenguaje espacial, para llegar a convertirse en

302 Co, S. J. (08 de 09 de 2016). *LEONARDO DREW*. Recuperado el 21 de 01 de 2019, de Leonardo Drew: https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew-2016

303 Pace Prints es un editor de grabados de arte contemporáneo, así como una galería que exhibe y ofrece a la venta una amplia variedad de grabados de artistas contemporáneos desde la década de 1960 hasta el presente. Muchas de las impresiones en este sitio web y en nuestras galerías de la ciudad de Nueva York, ubicadas en 32 East 57th Street y en 521 West 26th Street , se imprimieron en uno de nuestros talleres de grabado en Manhattan y Brooklyn. Desde 1968, hemos colaborado en la creación de ediciones impresas con más de 125 artistas.
Pace Master Prints es nuestra moderna galería de impresiones maestras, ubicada en 32 East 57th Street, y se especializa en impresiones desde finales del siglo XIX hasta mediados del siglo XX. Información recuperada: http://paceprints.com/about Consultado: 26/05/2019

304 Wabi-sabi (わびさび) es un término estético japonés que describe un tipo de visión estética basada en "la belleza de la imperfección". Dicho punto de vista está frecuentemente presente en la sociedad japonesa, en forma de elementos de aspecto natural o rústico que aparecen en los objetos cotidianos o en algunos elementos arquitectónicos. El wabi-sabi combina la atención a la composición del minimalismo, con la calidez de los objetos provenientes de la naturaleza. "la belleza de la imperfección". Corriente japonesa estética y de comprensión del mundo basada en la fugacidad e impermanencia. Deriva de la afirmación budista de las Tres Características de la Existencia. Según Leonard Koren, autor del libro Wabi-Sabi: for Artists, Designers, Poets and Philosophers, se refiere a aquella belleza imperfecta, impermanente e incompleta. Algunas características de la estética Wabi-sabi son la asimetría, aspereza, sencillez o ingenuidad, modestia e intimidad, y sugiere además un proceso natural. El Wabi-sabi ocupa la misma posición en la estética japonesa que en Occidente ocupan los ideales griegos de belleza y perfección. Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Wabi-sabi Consultado: 11/03/19

un intimo y delicado paisaje en sus composiciones de pulpa de celulosa de principios de la década de 2000, sin olvidar sus monumentales instalaciones en madera que se expanden para conquistar, suelo, techos y paredes del espacio expositivo.



Fig.311. Leonardo Drew. "*Número 161*" (2012). Madera quemada, pintura. Instalación específica del sitio, dimensiones variables.
Imagen recuperada: http://ex-chamber-memo5.seesaa.net/article/301388911.html
Consultado: 24/01/19

Para acabar este apartado sobre el trabajo y la obra de Leonardo Drew, en la siguiente imagen (Fig.312.) una obra de 2018, observamos nuevamente la conceptualización de su trabajo. Esta pieza es síntoma de una búsqueda constante por la que el autor nos habla de la memoria. De tal manera la cerámica combinada con el carbón vegetal dota al material de significado. Podemos interpretar que las roturas y las marcas en la cerámica son sucesos que quedan impresos sobre el material como recuerdos de un momento determinado y donde el negro del carbón vegetal encarna el rastro de momentos pasados.

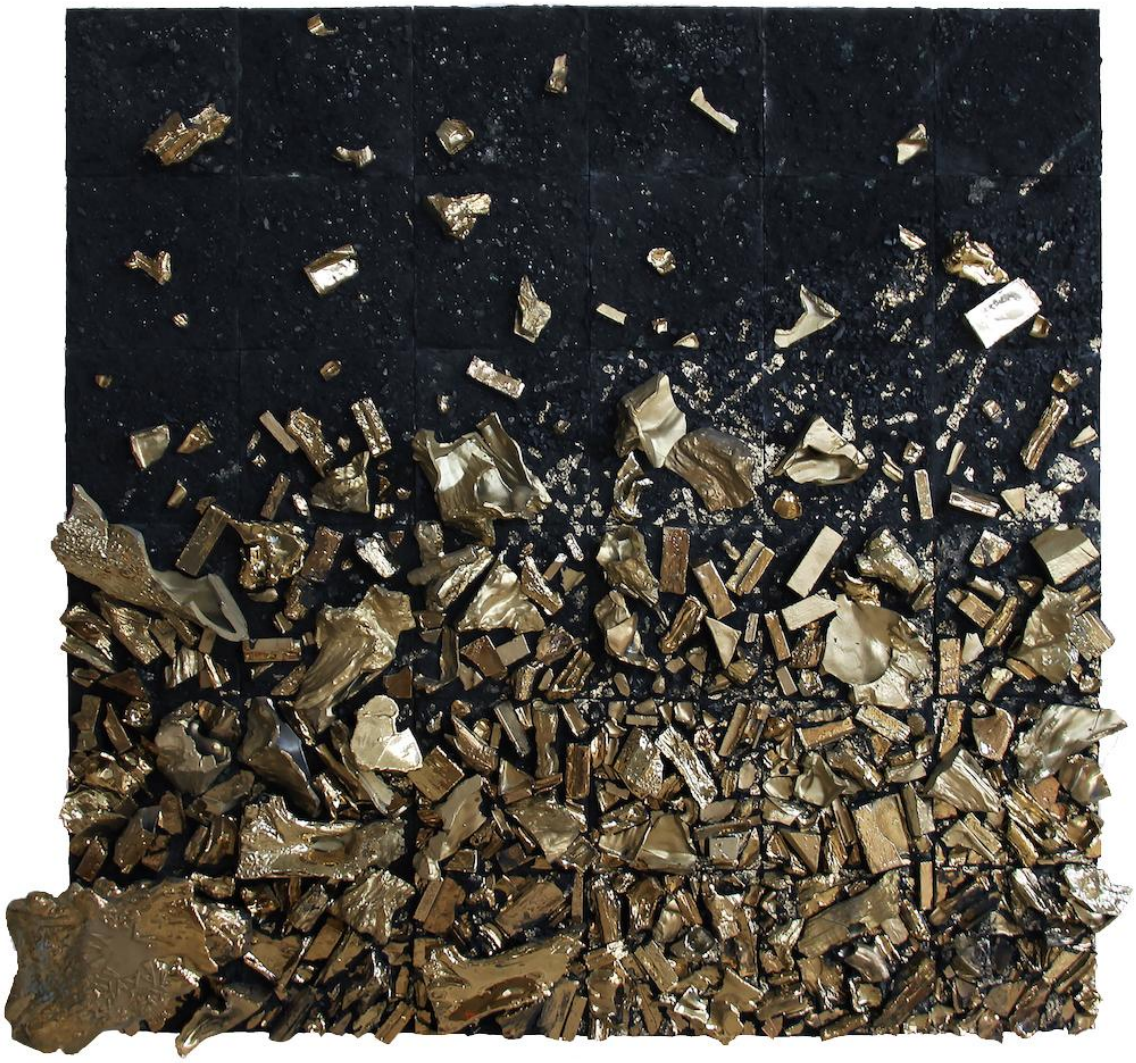


Fig.312. Leonardo Drew. "*Número 33 C*" (2018). Porcelana y carbón vegetal, 182.88 x 182.88 x 17.78 cm. Imagen recuperada: https://www.pearllam.com/exhibition/leonardo-drew-solo-exhibition/#gallery[leonardo-drew-solo-exhibition]/0/ Consultado: 24/03/2019

CAPÍTULO **X.**



CONCEPTO DE *"PINTURA EXPANDIDA"*, ETIMOLOGÍA / ROSALIND KRAUSS

10 ROSALIND KRAUSS, DE *"LA ESCULTURA EN EL CAMPO EXPANDIDO"* A LA *"PINTURA EXPANDIDA"*

En este estudio hemos revisado la práctica pictórica de cuatro artistas, aspectos centrales sobre su obra y el proceso de trabajo seguido lo cual, nos permite clarificar el resultado dentro de lo que viene denominándose como "pintura expandida", así como las aportaciones tecnológicas unidas a un proceso de trabajo personal en cada caso. Sin dejar de lado como influye la tecnología en el resultado de su obra. Como consecuencia de esta nueva practica pictórica, el material tradicional en pintura, (pigmento + aglutinante) ha visto irrumpido su espacio por una nueva forma de proceder tal como lo requiere el material de síntesis industrial. Por otro lado, a nivel conceptual, y para poder entender esta expansión de la pintura, se ha tomando como referencia etimológica, el texto de la profesora y crítico de arte Rosalind Krauss sobre *"La escultura en el campo expandido."*[305] Publicado en 1979 sobre sus reflexiones de la escultura contemporánea. Como consecuencia de esta teoría, y ante la realidad de una parte de la practica pictórica actual, se articula el desarrollando de esta nueva realidad, de la pintura y su campo expandido.

> *"[…] Las prácticas artísticas desde finales de los años sesenta evidenciaban una ruptura, un cambio sustancial en la concepción y significado de la escultura. Rosalind Krauss reflexiona sobre la necesidad de redefinir el término escultura, remueve los principios que sustentan el pensamiento moderno y las convenciones en las que se asentaba la categoría de escultura en el siglo XX. Para asimilar tales rupturas Krauss rechaza el método de análisis historicista que constituye uno de los pilares de la modernidad. Ante las manifestaciones artísticas de finales de los sesenta el historicismo buscó posibles parentescos, linajes y conexiones en la historia para legitimar la condición de escultura. Krauss se plantea entender la historia no como una sucesión lineal de acontecimientos sino aceptando que en el relato lineal puede haber fracturas. Necesita omitir la historia, interrumpir el relato historicista que explica el arte occidental como una*

[305] Hal Foster. Krauss, Rosalind E., "La escultura en el campo expandido", en La posmodernidad, (Ed.). Editorial Kairós, S.A., Barcelona, 2002.

cadena de causas y efectos, como una narración continúa, homogénea y antropocéntrica de grandes hombres y obras maestras. Rechaza también la clasificación binaria de conceptos. Las dicotomías de conceptos opuestos que fundamentan el pensamiento en Occidente [bien/mal, verdadero/falso, cuerpo/espíritu]. Krauss analiza la lógica interna de la escultura, sus reglas y convenciones y concluye que el binarismo fundamenta también la definición de la escultura en la modernidad [en su caso un binomio de dos exclusiones; no paisaje/no arquitectura]. La ruptura que Krauss propone es posible aplicando la lógica inversa, una relación de oposición y contradicción a estos conceptos […]."[306]

La escultura de mediados del siglo XX asimila nuevas formas de expresión, a través de nuevos materiales nunca antes utilizados, de estructuras desparramadas o tal vez dispuestas a ras de suelo, todo lo cual propicia que la escultura se adentre dentro de un territorio desconocido para la tradición.-*Tan pronto como la escultura mínima apareció en el horizonte de la experiencia estética de los años 1960, la crítica empezó a buscar la paternidad de ese tipo de obras, una serie de padres constructivistas que pudieran legitimar y por ende autentificar la rareza de esos objetos. ¿Plástico? ¿Geometrías inertes? ¿Producción industrial? Nada de esto era realmente raro, como atestiguarían los fantasmas de Gabo, Tatin y Lissitzky se les pudiera llamar.-* (Foster, 2002; p.61). En relación a estas nuevas formas de entender la práctica escultórica, y sobre el texto de Krauss, "*La escultura en el campo expandido*", nuevos materiales, estructuras y composiciones multiples irrumpen en el campo de esta, la tradición se ve amenazada por un fenómeno que habia llegado para quedarse más allá del momento actual moderno. -*Con el cambio de la década la "escultura" empezó a estar formada por desperdicios de filamentos amontonados en el suelo, leños de secoya serrados y transportados a la galería, o toneladas de tierra excavada del desierto, o empalizadas de troncos ro-*

306 Fariña, Almudena (junio 2010). "*LA PINTURA EN EL CAMPO EXPANDIDO*": *REVISIÓN DE LA TEORÍA DE ROSALIND E. KRAUSS*. (Eneas, Ed.) *Revista INVESTIGACIÓN: CULTURA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA, volumen 2, n°3 , 2* (3), 55-59.

deadas de bocas de incendio, la palabra "escultura" empezó a ser más fácil de pronunciar, aunque no mucho más.- (Foster, 2002; p.61). En este sentido la obra de Leonardo Drew es un claro ejemplo de esta proliferación de materiales usados en composiciones escultoricas. La materia se estructura en forma de mural o se amontona ordenando el caos.

Por otro lado, no solo la práctica de la escultura estaba cambiando, dentro de la práctica pictórica también se estaba produciendo un cambio en cuanto a la utilización de nuevos medios pictóricos, soportes y estructuras para su representación más allá de la moda del momento.*-No importa que el celuloide de Gabo fuese el signo de la lucidez y la intelección, mientras que el plástico teñido de DayGlo de Judd hablase la jerga de moda en California.-* (Foster, 2002; p.61). Desde este punto de vista, la pintura había entrado en un nuevo territorio donde el material pictórico plástico era síntoma de modernidad. Con posterioridad, la digitalización del entorno cada vez se hizo más presente como fenómeno social, propiciando, que algunos artistas se valgan de las tecnologías digitales para realizar sus creaciones de gran impacto visual. El artista que trabaja con estos medios digitales no necesita representar la realidad observada, ahora la realidad del material tecnológico deja de ser una ilusión, para convertirse en un espacio real matérico. Esta nueva realidad la observamos, por ejemplo, en los trabajos de Peter Halley, que utiliza, para la creación de sus obras ("prisiones") materiales diseñados para la industria de la construcción de edificios como el material de estuco *Roll-a-Tex*, o gamas de color *DayGlo* que reproducen el color del entono digital.

Para explicar esta nueva realidad de la pintura y su campo expandido, es necesario ir a la etimología del término. Para ello hemos incluido algunos fragmentos del texto de Rosalind Krauss en torno al campo expandido de la escultura, que dará paso a también, a leer algunos párrafos dedicado al espacio expandido de la pintura y lo que más tarde otros autores vendrán llamando "pintura expandida".

En relación a la escultura y su campo expandido, Krauss nos habla de la relación de esta con el espacio y su entorno, creando una relación binaria:

> *"[…] Parece que la lógica de la escultura es inseparable de la lógica del monumento. En virtud de esta lógica, una escultura es una representación conmemorativa. Se asienta en un lugar concreto y habla de una lengua*

simbólica acerca del significado o uso de ese lugar […].""[…] Dado que funcionan así en relación con la lógica de la representación y la señalización, las esculturas son normalmente figurativas y vertivales, puesto que son mediadores entre el emplazamiento verdadero y el signo representacional […]."[…] Son estas dos caracteristicas de la escultura modernista las que declaran su condición y, en consecuencia, su significado y función, como esencialmente nómadas. A través de su fetichización de la base, la escultura se dirige hacia abajo para absorber el pedestal en si misma y lejos del lugar verdadero. Y a través de la representación de sus propios materiales o el proceso de su construcción, la escultura muestra su propia autonomia […]."[307]

En torno a la escultura y según la relación binaria que aporta Krauss, esta se convierte en un espacio de relaciones que consta de cuatro elementos, paisaje/no paisaje y arquitectura/no arquitectura, donde son posibles otras relaciones más complejas, estas relaciones binarias se transforma en un campo expandido, siendo representado por Krauss de la siguiente forma:

ESQUEMA, RELACIONES BINARIAS SIMPLES Nº 1 Y 2[308]

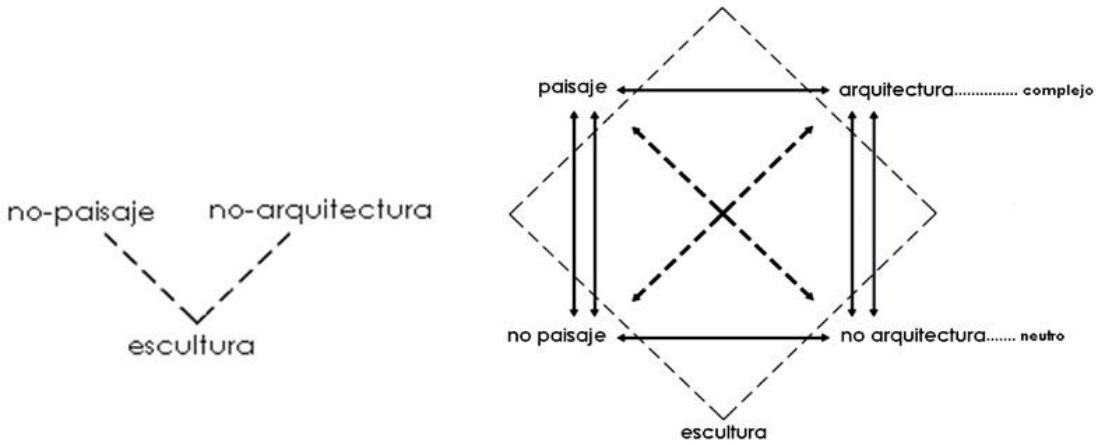


Fig.313.

ESQUEMA, RELACIÓN BINARIA COMPLEJA, Nº 3[309]

[307] Hal Foster. óp. cit., pp.63-64-65.
[308] Representación gráfica del campo expandido por Rosalind E. Krauss, óp. cit., pp. 66-67.
[309] Ibíd., p. 69.

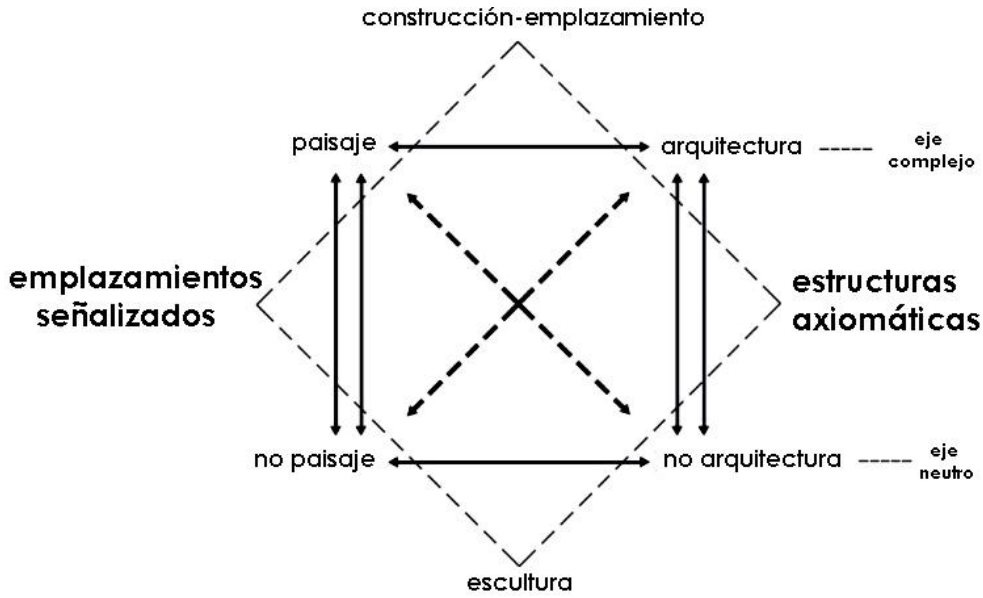


Fig.314.

Continuando con el análisis de Krauss, sobre la lógica estructuralista en el campo de la escultura, aplicamos esta relación de oposición y diferencia a las convenciones en las que se ha sustentado tradicionalmente la categoría de la pintura. Aplicando la lógica inversa, la categoría de pintura ampliaría sus límites a partir de las oposiciones: medio/no medio (pintura sin pintura) marco/ no marco (pintura fuera del marco) bidimensionalidad/no bidimensionalidad (pintura tridimensional) estaticidad/no estaticidad (pintura en movimiento). En este sentido Krauss lo explica de la siguiente manera y dice:

> *"[…] La lógica espacial de la práctica posmodernista ya no se organiza alrededor de la definición de un medio dado sobre la base del material o de la percepción de este, sino que se organiza a través del universo de términos que se consideran en oposición dentro de una situación cultural. (El espacio posmodernista de la pintura implicaría evidentemente una expansión similar alrededor de una serie diferente de términos a partir del par arquitectura/paisaje, una serie que probablemente plantearía la oposición carácter único/reproductibilidad)[…]."*[310]

[310] Ibíd., p. 73.

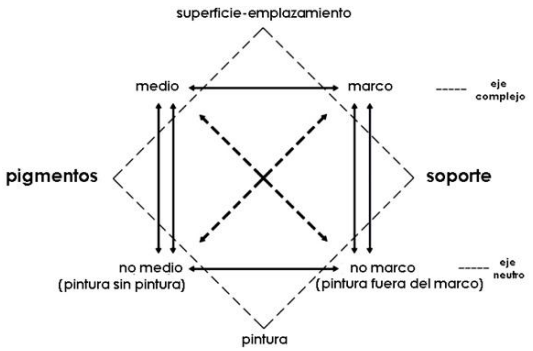
Siguiendo con esta lógica estructuralista de Krauss, en el campo de la escultura, la profesora Almudena Fernández Fariña, del *Departamento de Pintura, Facultad de Bellas Artes de Pontevedra de la Universidad de Vigo,* interpretando esta relación de oposición, amplia este binomio en el campo de la pintura de la siguiente manera y dice:

> *"[…] Ampliamos esta posibilidad cuestionando otras convenciones en las que se ha sustentado tradicionalmente la categoría de pintura:*
> *-Unas convenciones serían técnicas [las reglas para hacerla]: el substrato material y la herramienta con la que ese sustrato se aplica [el pincel].-Otras convenciones serían las convenciones estéticas y perceptivas heredadas de la lógica espacial del cuadro-ventana impuesta desde el Renacimiento, una lógica que vincula la pintura a un objeto bidimensional, delimitado por un marco y en cuya superficie se representan imágenes estáticas. Empleamos, como Krauss, la lógica estructuralista: la oposición de dos elementos que entre ello mantengan una relación de contradicción. Un elemento serían las convenciones señaladas, su contradicción aquello que la pintura no es: -Las convenciones serían: el sustrato material [medio pictórico], la lógica espacial del cuadro [marco], la plantitud [bidimensionalidad] y la estaticidad.*
> *-Aquello que la pintura no es: sería lo que no contiene pintura, medio pictórico [no medio], lo que está fuera del marco/límite que acota la superficie [no marco], lo que tiene tres dimensiones [no bidimensionalidad], lo que tiene movimiento [no estaticidad].*
>
> *Obtenemos cuatro binomios:*
> *-medio/no-medio*
> *-marco/no-marco*
> *-bidimensional/no-bidimensional*
> *-estaticidad/no estaticidad.*
>
> *"[…] En estos cuatro binomios se pueden inscribir aquellas prácticas pictóricas que desde las primeras vanguardias (collage) hasta la actualidad, han afrontado la pintura desde la negación del substrato material [medio-no medio]. Aquellas prácticas que rompen la convención de la lógica espacial del cuadro-ventana, aquí se inscribiría la pintura que no se desenvuelve en un objeto-cuadro, que no está delimitada por un marco cuadrangular [marco-no marco]""[…] También se inscribirían las obras de aquellos artistas que franquean la planitud del lienzo y del muro, esa pintura que traspasa los límites físicos de la*

superficie paralela al muro, que avanza hacia el espacio tridimensional creando nuevos entornos perceptivos que interpelan al cuerpo del espectador [tridimensionalidad-no tridimensionalidad]""[…] Y por último se incluirían las prácticas artísticas que rompen esa convención que identifica la pintura con imágenes estáticas representadas en la superficie inmóvil de un lienzo. La ruptura de la convención de la estaticidad no puede separarse de las innovaciones tecnológicas: del nacimiento del cine y del video [estaticidad-no estaticidad]." (Fariña, junio 2010)

A continuación, sobre en estos cuatro binomios de la pintura y su campo expandido observamos los siguientes esquemas:

ESQUEMA **1**



ESQUEMA **2**

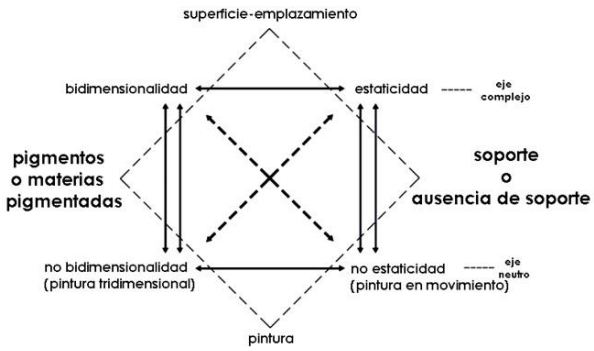


Fig.315.

El texto de Krauss nos habla de cómo la escultura, *-a través de su fetichización de la base, esta se dirige hacia abajo para absorber el pedestal-* y, cómo esta nueva realidad ha sido de referencia para comprender el desplazamiento del pensamiento moderno en los años sesenta, de la ruptura histórica que dio paso a la concepción de la escultura en la posmodernidad y que ahora es aplicado al campo de la pintura, donde ésta, en un primer momento, se libera del soporte para expandirse en si misma.

"[…] Desde hace algunos años observamos cómo la práctica pictórica contemporánea ha planteado transformaciones que cuestionan y amplían las convenciones en las que se ha sustentado tradicionalmente la categoría de pintura. Títulos de exposiciones recientes como Urgent painting (París, 2002), Painting Pictures (Wolfsburg, Alemania, 2003), Pintar sin pintura (Salamanca, 2002), Pintar sense pintar (Lleida 2005), Sky shout la pintura después de la pintura (Santiago de Compostela, 2005), Pintura mutante (Vigo, 2007), Antes de ayer y pasado mañana, lo que puede ser la pintura hoy (A Coruña, 2009), confirman

que algo ha cambiado y está cambiando en la forma de ver, entender y pintar la pintura […]."[311]

En ese sentido, desde finales de los años sesenta las prácticas artísticas evidenciaban una ruptura, un cambio sustancial en la concepción y significado de la escultura. Rosalind Krauss reflexiona sobre la necesidad de redefinir el término escultura, remueve los principios que sustentan el pensamiento moderno y las convenciones en las que se asentaba la categoría de escultura en el siglo XX. Para asimilar tales rupturas Krauss rechaza el método de análisis historicista que constituye uno de los pilares de la modernidad. Por otro lado la lógica estructuralista le permite a Krauss interpretar los cambios acaecidos en la categoría de escultura en la postmodernidad. En su ensayo también reflexiona sobre el espacio posmodernista de la pintura. Aplica también la lógica inversa, la relación de oposición y contradicción entre los conceptos que sustentan la categoría moderna de pintura.

[311] Fariña, Almudena. óp. cit., pp. 55-59.

CONCLUSIONES

SINTESIS DE LA INVESTIGACIÓN DEL OBJETO DE ESTA TESIS

En esta tesis doctoral hemos tratado de definir la práctica pictórica expandida a partir de los "NUEVOS MATERIALES Y PROYECTOS EN LA PINTURA DE LA ERA DIGITAL" dentro de un marco teórico conceptual y como consecuencia, de sus prácticas a partir del material y su vinculación con la tecnología digital.

Esto ha implicado en este estudio:

1. Definir la etimología de la "pintura expandida", su origen, sus vínculos y relaciones a través de textos y escritos. En este sentido se han recopilado y analizado textos y reflexiones de autores relevantes como Rosalind Kraus, David Barro o Paco Barragán, que analizan la cuestión de la pintura y su campo expandido.

2. Situar los referentes históricos de la pintura matérica. Estudio y análisis de corrientes pictóricas del siglo XX, que han aportado un cambio sustancial en la práctica pictórica como consecuencia de la utilización de la materia como material tradicional en la pintura.

3. El análisis del material plástico como material tecnológico, además de contextualizar la utilización por parte del pintor en tanto material-signo, o significante.

4. El estudio de esta práctica pictórica expandida a partir del análisis de las obras de Fabián Marcaccio y Leonardo Drew pero también, de manera más racionalista, en los trabajos de Peter Halley y Matthew Ritchie.

5. Concretar los puntos de conexión que relacionan los trabajos de estos cuatro autores. A partir del concepto de red *"Grid"* como cuadrícula donde desarrollan su trabajo pictórico.

6. Definir nuevas aportaciones técnicas y tecnológicas dentro de la práctica pictórica expandida.

Debemos convenir que todas y cada una de estas nuevas prácticas pictóricas y su campo expandido tienen sus referentes históricos. Autores de mediados del siglo XX que trabajaron sus obras desde una idea y como consecuencia de un acontecimiento social global. Este acontecimiento que hemos analizado, ha sido un tiempo posterior a la II Guerra Mundial. El fenómeno de la bomba atómica y sus efectos devastadores tanto materiales como psicológicos supuso un antes y un después dentro de la historia de la pintura y su práctica.

Durante la segunda mitad del siglo XX la materia fue un elemento esencial en la práctica pictórica. En este sentido, la pintura se vio desbordada por una serie de artistas que entendían la práctica pictórica, bien a través de la materia como elemento protagonista tal como lo hacía en el contexto del informalismo Antoni Tàpies, bien a través del gesto como expresión, como acostumbraba Jackson Pollock en su action painting.

Tanto el Expresionismo abstracto americano como el Expresionismo matérico europeo, adoptan formas diferentes de representar la sociedad de posguerra. El primero desde una perspectiva psicológica y el segundo desde la propia destrucción del material.

El perfil del artista analizado, en un mundo globalizado, entiende la pintura como una práctica de expansión fuera del marco. Esto aportará a la pintura matérica del momento toda la carga y emoción que este material contiene. Es a partir de este momento cuando se toma conciencia de esta nueva realidad pictórica irrumpiendo en el panorama mundial de la pintura diferentes corrientes artísticas que adoptan la expresión del material, el gesto del artista o la emoción del color como formas de entender el trabajo del pintor. Estas nuevas prácticas pictóricas matéricas las observamos por ejemplo, en el collage explorado por lo cubistas, en los *ready-made* de Marcel Duchamp o en lo "*combines Painting*" de Robert Rauschenberg en los que los objetos hacen todo el trabajo pues el artista simplemente los escoge y los descontextualiza para darles un nuevo sentido artístico.

Siguiendo con este estudio, y en relación a la materia como material pictórico, la aparición del plástico como material-signo y éste, a su vez como material tecnológico para la práctica pictórica, nos lleva a situarnos delante de un momento de cambio a mediados del siglo XX. El objeto de plástico o la

pintura plástica en sus múltiples variantes, como el acrílico, transforman la práctica pictórica, desde la pintura de caballete hasta la pintura mural. Al respecto el artista Enrico Prampolini en 1944 publicaba un cuadernillo titulado "*Arte Polimatérico*", manifiesto considerado por otros artistas como "Paradojas plásticas" o de "Entrevistas con la materia". Prampolini con ello daba vida a un nuevo género artístico donde el lirismo de la materia prevalecía sobre el poder evocador concedido al color con anterioridad. Las cualidades expresivas del material y la materia, resultado de su propia constitución física y química, van a imponerse como protagonistas del cuadro y éstas van a ser al fin y al cabo las responsables de su poder emotivo.

En ese sentido, y en cuanto a las cualidades químicas expresivas de la materia, la obra de Sigmar Polke fue un claro precursor de lo que hoy en día se viene denominando pintura expandida. Su trabajo pictórico se desarrolló de forma sistemática sobre diferentes superficies y con la experimentación de todo tipo de materiales. A lo largo de su trayectoria pictórica el estudio de Polke se fue transformando en un en verdadero laboratorio químico, su taller se podía considerar como la retorta del arte, donde todo podía suceder… experimentando con plásticos, oro, plata y hasta sustancias tóxicas ya desterradas, como el oropimente o el verde schweinfurt que contiene arsénico de cobre. De ahí su sobrenombre de "El Alquimista". También usó lacas, yoduro, nitrato de plata, así como técnicas propias de la fotografía y de las artes gráficas. Podemos decir, que al trabajar con estos materiales químicos, el resultado de sus obras era desconocido por la reacción que las mezclas de las diferentes sustancias podían provocar. La obra de Polke llega a desprenderse del bastidor, elemento significativo de la pintura expandida y que hemos podido observar en las obras de cada uno de los cuatro autores de este estudio.

Llegados a este punto, podemos decir que el empleo del material plástico y su relación con su entorno digitalizado ha llevado a la pintura a un campo que más allá de la tradicional bidimensionalidad nos conduce a hablar de la pintura en el campo expandido.

Con ello la pintura se adentra en el campo de la investigación artística y consecuentemente se desarrollan obras de una complejidad importante. Nos situamos frente un artista que por naturaleza trabaja desde una visión transver-

sal en colaboración con técnicos, ingenieros y profesionales del mundo de la industria de diferentes ámbitos.

En este sentido las obras analizadas sobre el trabajo de los cuatro artistas que hemos estudiado en esta tesis son obras que podríamos denominar, como apuntaba en On Painting el crítico de arte David Barro, de "*neobarroco*"[312] por la proliferación y diversidad de técnicas y tecnologías empleadas para su composición. Una transversalidad de medios utilizados en los cuales se privilegia claramente el componente material como significante visual. En este sentido recordemos las "prisiones" de Peter Halley o las obras impresas en 3D con material plástico fungible de Fabián Marcaccio, con una intención manifiesta de representar una cierta realidad. Sin embargo, y esto es relevante, tal realidad la aporta el material, que sustituye a la pintura tradicional, trabajando con gruesos empastes por capas y combinados con objetos reales, además de material plástico impreso en 3D.

La realidad virtual digital, como imagen inmaterial, ha producido la paradoja de esta nueva práctica pictórica. El artista ya no simula una realidad virtual, ahora los programas digitales le permite generan una nueva realidad a través del material pictórico. Una realidad que le permite a la pintura ir más allá de los límites del marco, para configurarse en elemento pictórico tridimensional. Para el desarrollo de la pintura y su campo expandido, el material plástico ha sido determinante como nexo que une y relaciona las obras de estos cuatro autores. Este material plástico que hemos analizado se nos ha presentado en múltiples formas: bases de fibras, siliconas, resinas, espumas, adhesivos, pinturas plásticas etc. y en combinación con pigmentos naturales y sintéticos.

En los trabajos analizados sobre cada uno de los cuatro autores, hemos podido comprobar diferentes nexos de unión. En este sentido el elemento que se ha venido repitiendo en todos y cada uno de ellos ha sido el concepto de red (*Grid*) como cuadrícula en las obras sobre cuerdas de Fabián Marcaccio, en la red de relaciones que conectan las "prisiones de Peter Halley, la misma

[312] ON PAINTING, óp. cit., pp.168-169.

red de conexiones fractales en la estructuras de Matthew Ritchie o en el orden que la cuadrícula aporta a la obra de Leonardo Drew. Una red (*Grid*) o cuadrícula que ha sido adoptada por estos artistas como consecuencia de los cambios sociales generados por el espacio digitalizado. Cambios en las conductas sociales o en las nuevas geometrías a partir de lo digital donde estos cuatro autores desarrollan su trabajo pictórico.

Por un lado, se advierte que la pintura se desarrolla y expande tridimensionalmente por la confluencia y la hibridación con otras disciplinas artísticas: video, grabado, impresión digital sobre nuevos soportes o carente de este último como consecuencia y desarrollo especializado del software. Nos encontramos frente a un artista que manipula la información digital y como consecuencia la utilización de un nuevo material tecnológico para sus creaciones. Ahora el soporte ya no se reduce sólo al marco y a la tela, en este espacio digitalizado de la pintura el soporte es variado y múltiple: impresión digital sobre material plástico o impresión digital 3D e impreso sobre una superficie auxiliar. Trabajos en pintura que hemos analizado y estudiado, como la obra "3DEP3", (2016)*("Family-Group-Cluster-Swarm")* de Fabián Marcaccio, o el azar en las obras de Matthew Ritchie que acompaña sus estructuras modulares, o la utilización de objetos y materiales como referencia de la memoria colectiva, dispuestos en grades estructuras (cajitas llenas de objetos y dispuestas a modo de archivo informático) de Leonardo Drew, o en las pinturas de paneles con superficies y estructuras (que reproducen la dermis de los edificios) ensambladas y conectadas en red, en las "Prisiones" de Peter Halley. Son obras que dejan ver una realidad social del entorno digitalizado. Las obras de estos cuatro autores están en un constate proceso de experimentación, un trabajo de campo que apuesta por nuevos medios de producción de la pintura y su campo expandido.

EL MATERIAL Y SU VINCULACIÓN CON LA TECNOLOGÍA DIGITAL

En cuanto a la relación de las nuevas aportaciones materiales y tecnológicas y su vinculación con lo digital podemos resumir, como sigue, a través del análisis de los cuatro autores estudiados en esta investigación.

FABIÁN MARCACCIO

Consideramos que la obra de Marcaccio ha sido la más relevante en cuanto al tema de este estudio tanto por su prolífica producción como por sus procesos de investigación con materiales, maquinaria industrial y tecnología de impresión digital. Su trabajo es ecléctico en cuanto a la proliferación de métodos de trabajo, técnicas y tecnologías empleadas para el desarrollo de su obra, así como por la variedad de nuevos materiales plásticos empleados.

Los plásticos como materiales sintéticos, han sido el medio aglutinador que en mayor medida se han utilizado como material pictórico tecnológico. Estos han sido manipulados, acondicionados y amasados en múltiples combinaciones y formas. En el caso de Marcaccio, el material plástico dependiendo de la complejidad de la obra, lo ha adapta a su necesidad, creando combinaciones entre diversas composiciones de materiales plásticos; planchas de Poliestireno de Alto Impacto que conforma para crear estructuras, siliconas en frío, plásticos fungibles para impresiones digitales 3D o bastidores… con cuerdas sintéticas que entrelaza y teje o directamente imprime la urdimbre. Espacio donde la superficie es parte de la obra y no un medio donde depositarla. Podemos decir que la pintura de Marcaccio se adentra y descubre nuevos territorios donde desarrollarse, incluso desprendiéndose del bastidor como sostén, pasando de ser un elemento estructural para convertirse en un soporte transitorio y efímero.

PETER HALLEY

Una vez analizada la obra de Halley podemos concluir que esta se centra en el espació geométrico. Sus obras se desarrollan en un primer momento en las geometrías de los edificios concretándose en unas obras que el autor ha denominando como "Prisiones". Halley compara el espacio privado de los edificios con la "prisión" que el individuo habita. Las relaciones sociales *face to face,* están desapareciendo, las redes de internet han cambiado por completo la forma de comunicación social. Es en este punto donde el trabajo y obra de Halley cobra un sentido, creando composiciones y estructura que nos remiten, por un lado, a nivel conceptual, al espacio geométrico privado como "prisión", y por otro lado, a nivel práctico, con la utilización de materiales indus-

triales para la construcción como medio plástico en la práctica pictórica de Halley recreado la superficie de un edificio.

Tanto el entorno digital, como las estructuras de una placa de memoria, han creado un espacio nuevo para esta nueva geometría. Como consecuencia de esta nueva realidad digital, se ha desarrollado una nueva tendencia en pintura neo-geométrica (*Neo-geo)*. Ya no hablamos de una obra abstracta, ahora esta geometría es un síntoma del entorno social actual.

Halley observa y pinta un mundo donde la arquitectura y la tecnología digital condicionan el urbanismo y la organización social. Halley trabaja en consecuencia con el entono digital creando composiciones donde la red (*Grid*) va más allá de un concepto, las estructuras de sus cuadros están conectadas por conductos que se comunican en un entramado de "prisiones" intercomunicadas.

El concepto de red (*Grid*) no sólo lo vemos en la obra de Halley, también ha sido tratado por Marcaccio, pero si bien a diferencia de este último que lo entiende como la trama o urdimbre donde configurar su obra, Halley lo entiende y trabaja desde un significado diferente, la red es el entorno de relación social que directamente sostiene y mantiene a la persona en su "prisión" (cárcel). Pero también hemos podido apreciar este concepto de red (*Grid*) tanto en las estructuras de Matthew Ritchie como en los paneles de cajitas de Leonardo Drew.

Halley para representar en su obra las "prisiones", se vale de un material tecnológicamente nuevo, tanto en la realización de su bastidor de gran perfil y volumen como de la textura y el color que desarrolla a partir del material de estuco *Roll-al-tex* y sus pinturas plásticas de la gama *Day-Glo* que reproducen los colores del entorno plástico digital.

MATHEW RITCHIE

A través de una interpretación personal de los mitos de la creación es como se desarrolla el trabajo y obra de Matthew Ritchie. La ciencia, los juegos de azar y la tecnología interactiva son puestos en escena conjuntamente con el soporte de la tecnología digital y las redes de comunicación de Internet. A lo largo de este estudio y una vez analizada su obra, hemos comprobado que el trabajo de Ritchie guarda una estrecha relación con el trabajo de Halley y de Marcaccio, tanto por la referencia del espacio tecnológico digital como

por la utilización de las redes de comunicación de Internet. En este sentido el entorno de las redes de comunicación de Internet, observamos como conceptualmente la red *(Grid)* se vuelve a reproducir en el desarrollo del trabajo y obra de estos autores.

La red es vista por Ritchie como espacio no físico, pero por otro lado el concepto de red lo traslada en sus historias a través de pinturas abstractas y estructuras modulares que desarrolla a lo largo de paredes, techos y suelos de la sala de exposición. Esta forma de presentar su obra en la sala de exposiciones a parte de dar sentido de unidad a su trabajo es un recurso que, como hemos podido comprobar, es utilizado de la misma manera por Marcaccio y Halley.

El sentido expandido de la obra de Ritchie no sólo se entiende por las múltiples técnicas utilizadas, también, y esto es relevante, por las colaboraciones de otras disciplinas artísticas, como la arquitectura, el cine o la música. Un trabajo transversal que podemos ver en su obra "*The Morning Line*" *(2008)* referente y ejemplo de este trabajo colaborativo. Esta realidad de trabajo colaborativo es otro elemento que relaciona la obra de Matthew Ritchie con los trabajos de Marcaccio y Halley en obras como "*The Predator*" (2001) o en "*Weak Force , Basilea ilimitada*" (2016) respectivamente.

Si hablamos del material de trabajo, podemos observar una diversidad de materiales en el desarrollo de la obra de Matthew Ritchie, pasando del petróleo como elemento pintante a los aceites y colores al óleo combinados con el uso de utensilios marcadores (rotuladores, puntas) de diferentes calibres y perfiles que aplica sobre el lienzo, la pared o sobre las planchas de metacrilato. Ritchie traza los proyectos que posteriormente irá desarrollando a través de materiales más complejos tecnológicamente para transformar en una cadena de fractales-modulares realizados en metal ligero, aluminio pintado, que luego combinará con la luz proyectada sobre paneles de metacrilato translúcido que nos recuerda el espacio luminoso de la pantalla del ordenador. El aluminio, en combinación con la luz proyectada sobre el metraquilato pintado, es uno de los materiales con los que se configura la obra de Matthew Ritchie, materia que no se oxida, y como la luz, alude a lo aséptico del espacio virtual ahora "transmutado" en objeto real.

LEONARDO DREW

El trabajo de Drew se centra en la memoria personal y colectiva y su vinculación con el material. La recopilación de materiales por parte del autor es una constante para establecer un orden ante el caos que genera toda esta cantidad de objetos. Es a través de la clasificación y la manipulación de estos materiales donde encuentra la fuerza para crear obras de gran impacto visual. Sus composiciones en estructuras murales aportan un nuevo sentido escultórico-matérico con gran carga emocional y sensitiva. Su obra se desarrolla a partir de un módulo que por lo general suele ser de 30x30 o 60x60 cm. Esta forma de disponer a partir del cuadrado es la que nos recuerda el entorno de la imagen digital donde el pixel de forma cuadrada contiene toda la información indexada. Nuevamente hemos podido observar que la red (Grid), como referente de la memoria digital, es utilizada para la composición de su obra, concepto que relaciona este trabajo con los de los tres autores que hemos analizado en esta tesis. Sus estructuras conectadas en red son contenedores de información matérica, esta forma de trabajar se adentra conceptualmente dentro de este entorno digital. Su obra toma sentido mediante el empleo de una amplia gama de materiales para evocar el recuerdo o la conciencia individual y colectiva de la experiencia humana.

Su obra está en ese espacio intermedio donde se hace difícil catalogar si estamos frente a una pintura mural con materia o ante una obra escultórica vista a modo de friso. En un proceso constante de investigación Drew experimenta con la materia encontrando una fuente inagotable de inspiración que el material le aporta en los objetos recuperados y tratados pictóricamente traspasando la línea divisoria entre escultura y pintura.

REFLEXIÓN DE LA PINTURA Y SU CAMPO EXPANDIDO

Tras acotar el objeto de conocimiento y desarrollar las hipótesis centradas en los cuatro artistas referenciados, desde las correspondientes empatías personales y el convencimiento del valor que puede resultar hacia el ámbito de la pintura en el contexto de la enseñanza superior de las artes, procederemos a matizar las conclusiones relevantes de esta tesis doctoral. Matizar, no obstante antes de continuar, el carácter abierto de la misma, sobretodo porque la "pintura expandida", en su fenomenología, es una realidad presente y continua, evolucionando y aportando desde muchos puntos de vista nuevos

objetos de investigación. Cabe realzar la apasionada voluntad del doctorando en insistir en el tema, rico y plural de posibilidades, en un sentido que va a transitar, estoy convencido, de lo universal a lo contextual. También mencionar las dificultades en obtener informaciones dado el carácter actualísimo del objeto de conocimiento y la escasez de literatura publicada al respecto.

Desde siempre, y ello forma parte de mi carácter como artista plástico, me ha resultado emocionante la praxis pictórica más allá de una simple habilidad plástica para intentar comprender el mundo que me rodea y comprometerme en sus múltiples incógnitas y aventuras implícitas.

A lo largo de la historia del arte, la materia pictórica se ha centrado tradicionalmente en la unión de color y adhesivo (pigmento y aglutinante), a través de diferentes médiums, acuosos y grasos con los que se realizaban mayoritariamente representaciones de la realidad imperando desde diferentes intereses sociales, políticos, económicos y estratégicos los motivos del paisaje, el retrato, las narrativas históricas, las ensoñaciones míticas y espirituales o simplemente la carga emocional introspectiva del artista.

La historia nos ha mostrado, en cuanto a la praxis pictórica, evoluciones lógicas en el contexto de la tecnología. A la vez que el hombre avanza con su carácter científico, dominador de la naturaleza, en ocasiones aliado de la misma y capacitado en la producción de bienes y mejoras a través de la industria, la pintura, en su base matérica, ha experimentado cambios substanciales a la par que el artista ha transformado su estatus deviniendo investigador y pensador. Como consecuencia, la pintura, ha evolucionado revolucionariamente en los últimos 100 años adaptándose a nuevas reflexiones y necesidades. Desde la cárstica caverna, a la superficie mural monástica y la tela sobre bastidor, esta última con la valiosa novedad de la traslación y el transporte, la pintura comenzó a globalizarse y adoptar nuevos formalismos objetuales y conceptuales para poder ser observada, sentida, pensada, practicada y compartida. Actualmente la pintura, manifestada categóricamente cómo dimensión social, territorio de activismo y pensamiento contemporáneo, se contextualiza en su génesis y praxis, en novedosos afeites y dimensiones paradigmáticas en los sorprendentes márgenes del espació analógico y el espacio digital.

La "pintura expandida", objeto de conocimiento de esta tesis doctoral, se sitúa en este momento contemporáneo, evidenciada y firme. La compilación de información y el estudio de las diferentes hipótesis, metodologías conceptuales, concreciones tecnológicas y proyectos consolidados denotan su gran importancia y presencia en el panorama actual de la pintura en el contexto del arte contemporáneo. Los cuatro artistas seleccionados, de entre muchos otros, tal vez desde empatías difíciles de explicar, pero desde el convencimiento de su responsabilidad y abanderamiento de "la pintura expandida" resultan *sine qua non* para evidenciar estas nuevas maneras de entender la pintura.

Las principales novedades en nuestro firme entorno digitalizado, es que el artista, tiende a expandir la pintura más allá de su marco, de su límite tradicional, nutriéndose de novedosos materiales y recursos tecnológicos que por sí solos lo han convertido en un nuevo fenómeno pictórico motivo de estudio. Una nueva pintura en definitiva "Neo-barroca", tal y como la define David Barro, donde el concepto de red (*Grid*), tal y como hemos explicado en el desarrollo de la tesis, ha sido un nexo común en la metodología de cada uno de los cuatro autores analizados.

En el contexto académico universitario, concretamente en los márgenes de la enseñanza superior de las artes, esta tesis doctoral, insistimos, de carácter abierto, pretende ser una aportación inicial de conocimiento ante la fenomenología tratada. Fabián Marcaccio, Peter Halley, Matthew Ritchie y Leonardo Drew con sus respectivos trabajos artísticos, nos sirven para aproximarnos, como una eficaz ejemplificación hacia la pintura expandida. No menospreciamos en absoluto las numerosas posibilidades, investigadas actualmente por el doctorando, dando continuidad a su estudio, relativas a otros muchos artistas que en la contemporaneidad y tal vez más contextuales desarrollan sus proyectos en esta misma línea. Entre ellos podemos destacar a José Ramón Amondarain, Marlon de Azambuja, José Manuel Ballester, José Bedia, Pedro Cabrita Reis, Raúl Cordero, Ángela de la Cruz, Sandra Gamarra, Chus García-Fraile, Thomas Glassford, Pipo Hernández Rivero, Clemencia Labin, José Lerma, Carlos Maciá, Guillermo Mora y Daniel Verbis.

La pintura expandida es una firme realidad, con su presencia en los grandes circuitos del arte contemporáneo, presente en los grandes centros de

arte y colecciones, bienales y tratados críticos, tiene ya un recorrido y una presencia a tener muy en cuenta. Sin desplazar a otras retóricas pictóricas ecléctica, revisionistas o tradicionales, continúa en evolución, en un contexto *ad-hoc* digital, pues permanece atenta desde sus artífices a inconmensurables posibilidades conceptuales y técnicas desde su "facto" artístico, desde las numerosas materias y técnicas utilizadas, desde la interacción con el espacio expositivo y desde el importante papel activo del espectador.

Finalizamos con la que tal vez debe ser la unidad mínima irreductible de una tesis doctoral, el punto máximo y a la vez de interés en cuanto a ser de utilidad en el contexto que nos toca: la enseñanza superior de las artes. Estamos de acuerdo que los planos docentes preconizan cada vez más el aportar al alumnado, en este caso alumnado del área de conocimiento de la pintura, los medios y estrategias como para la consecución de toda una serie de competencias transversales y específicas de la titulación. Es cierto que el alumnado ha de desarrollar capacidades como el aprendizaje, la responsabilidad y la adaptación a nuevas situaciones, potenciar su creatividad y emprendeduria e integrar en su trayecto nuevos conocimientos y actitudes. En este sentido, esta tesis doctoral pretende incidir en esa didáctica y pedagogía de las artes que ha de motivar y aportar conocimiento novedoso y actual de enormes posibilidades experimentales e investigadoras en el ámbito de la pintura.

La pintura no ha muerto, esta se transforma y adapta al creador contemporáneo y su tiempo. Esta resulta motivadora y sugerente para insistir en ella, desde nuevas retóricas y facturas materiales. Territorio que se nos presenta optimista, abierto e inconcluso. Territorio donde unos y otros depositarán sus almas pues la pintura siempre resultó y nunca dejará de ser un "*locus Amoenus*", aquel lugar idílico, aquel lugar ameno.

BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULOS, I, II Y III. INTRODUCCIÓN

BIBLIOGRAFÍA

B

BARRAGAN, PACO. 2013. *ARTISHOCK, revista de arte contemporáneo*.

BARRO, DAVID. Un puñado de razones de por qué la pintura no se secó.
ON PAINTING (prácticas pictóricas actuales… más allá de la pintura o más acá). VV. AA. Centro Atlántico de Arte Moderno (CAAM), Las Palmas de Gran Canaria, 2014.

BALL, PHILIP. La invención del color, ed. Turner, 2003.

BAUDRILLARD, JEAN. *Contraseñas*, Editorial Anagrama, Barcelona, 2002.

BAUDRILLARD, JEAN. *El otro por sí mismo*. Ed. Anagrama. Barcelona 1988, primera edición.

BOURRIAUD, NICOLAS. 2009. Formas de Vida. El arte moderno y la intervención del sí. Murcia: CEDEAC.

C

CALABRESE, OMAR. *La era neobarroca*, ed. Cátedra (Signo e imagen 16), Madrid, 1999.

CASTILLO, OMAR-PASCUAL. (Director del CAAM y comisario de la muestra) *TUTTO REVOLUTO… Del NEOBARROCO a la Era de la Promiscuidad*. ON PAINTING (prácticas pictóricas actuales… más allá de la pintura o más acá). VV. AA., CENTRO ATLANTICO DE ARTE MODERNO, 2014.

E

EVERITT, ANTHONY. (1975). *El expresionismo abstracto.* Madrid: Editorial Labor.

F

FARIÑA, ALMUDENA. FERNÁNDEZ. (junio 2010). LA PINTURA EN EL CAMPO EXPANDIDO: REVISIÓN DE LA TEORÍA DE ROSALIND E. KRAUSS. (Eneas, Ed.) *Revista INVESTIGACIÓN: CULTURA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA, volumen 2, nº3 , 2* (3), 55-59.

FOSTER, HAL. (2001). *El retorno de lo real*. Ed. Akal / Arte Contemporáneo.

G

GARCÍA LÓPEZ, ANTONIO. Borja Morgado Aguirre, Isabel Tejeda Martín, José Mayor Iborra, Raquel Barrionuevo Pérez, Salvador Conesa Tejada, Yolanda Remacha Menéndez, Alfonso Burgos Risco, Alberto García García, Juan José Jiménez López (2011). *Investigación Y Docencia en Bellas Artes: Volumen 4 de En torno al arte*. Musivisual.

GUASCH, ANNA MARIA. 2000. El arte último del siglo XX- Del posminimalismo a lo multicultural. Madrid: Alianza Forma, (2000).

GUASCH, ANNA MARIA. El arte último del siglo XX Del posminimalismo a lo multicultural. Alianza editorial. Madrid, (2005).

GUILBAUT, SERGE. 1990. Reconstructing modernism : art in New York, Paris, and Montreal, 1945-1964. Cambridge, Mass.: edited by Serge Guilbaut.

K

KLEE, PAUL. *Théorie de l'art moderne*, París, Edité Denoël-Gonthier,1980.

KRAUSS, ROSALING. (1979): Artículo publicado en la Revista October Nº 8 New York-USA.

KRAUSS, ROSALING. La Escultura en el Campo Expandido, La Originalidad de la Vanguardia y Otros Mitos Modernos. Ed. Alianza, Madrid, 1996.

N

NEWMAN, BARNETT. Escritos escogidos y entrevistas. Madrid, (2006). Ed. Síntesis.

T

TÀPIES, ANTONI. (1973). *La práctica del arte.* Madrid: Ariel.

V

VIRILIO, PAUL. *El cibermundo, la política de lo peor.* Ed. Cátedra, Madrid, (1997).

WEBGRAFÍA: TEXTOS DE AUTOR

B

BARRO, DAVID. ANTES DE AYER Y PASADO MAÑANA; O LO QUE PUEDE SER PINTURA HOY. Ed Paidós, Barcelona, (1999) Texto recuperado: https://www.mac.gasnaturalfenosa.com/servlet/ficheros/1297134290316/Texto_de_David_Barro_para_el_catalogo_Antes_de_ayer_y_pasado_manana.pdf Consultado: 21/06/18

C

COHEN, DAVID. (10 de 01 de 2008). *Artcritical: The online magazine of art and ideas.* Recuperado el 15 de 02 de 2019, de Artcritical: The online magazine of art and ideas: http://www.artcritical.com/2008/01/22/alberto-burri-at-mitchell-innes-nash/

G

GARCÍA, A y ARMIÑANA, J. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS PICTÓRICAS. NUEVOS MATERIALES PICTORICOS. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Murcia. Texto recuperado: https://kipdf.com/161-definicion-breve-recorrido-historico-caracteristicas-esteticas-y-plasticas-t_5aad8a031723dd083cc3c731.html

GARCÍA LÓPEZ, ANTONIO. ARMIÑANA TORMO, JOSÉ JAVIER. Procedimientos y técnicas pictóricas. Universidad de Murcia / facultad de Bellas Artes, 2015. Texto recuperado: http://ocw.um.es/artes-1/procedimientos-y-tecnicas-pictoricas/material-de-clase-1/espanol/u.t.-16.-nuevos-materiales-pictoricos.pdf

H

HAUPT, GERHARD. BINDER, PAT. (07 de 06 de 2002). *Documenta 2017*: Texto recuperado: http://universes-in-universe.de/car/documenta/11/brau/e-marcaccio-2.htm Consultado: 05/11/2017

L

LÁSZLÓ MOHOLY-NAGY. Carme Porta Salvia (2007). Estudio del material plástico como lenguaje pictórico y gráfico. Información recuperada: https://www.interempresas.net/Plastico/Articulos/16350-Estudio-delmaterial-plastico-como-lenguaje-pictorico-y-grafico.html Consultado: 20/06/18

M

MARCACCIO, F. (2001). *Paintants Corporation.* Recuperado el 22 de 07 de 2018, de Paintants Corporation: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/

MARCACCIO, F. (2001). *Fabián Marcaccio. "Predator" (2001). Sitio original: Wexner Center for the Arts en The Ohio State University* . Recuperado el 22 de 07 de 2018, de Paintants Corporation "Predator" (2001): http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/

MARCACCIO, F. Miami Paintant, 2. (2004). *Paintants Corporation.* Recuperado el 09 de 11 de 2017, de Paintants Corporation: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/miami-paintant/

MARCACCIO, F. (2004). *Paintants Corporation.* Recuperado el 09 de 11 de 2017, de Paintants Corporation: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/re-sketching-democray/

MARCACCIO, F. Ezeiza-Paintant, 2. (2005). *Paintants Corporation.* Recuperado el 09 de 11 de 2017, de Paintants Corporation: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/

MARCACCIO, F. (16 de 05 de 2014). *Laboratorio de pintura*. Recuperado el 09 de 12 de 2018, de Laboratorio de pintura: https://paintantsstudio.blogspot.com/search/label/Process

MORA, M. (29 de 12 de 1996). *Entrevista a Peter Halley: En EEUU, los pintores somos parte del "Show-business".* Recuperado el 15 de 10 de 2016, de Entrevista a Peter Halley: En EEUU, los pintores somos parte del "Show-business": http://elpais.com/diario/1996/12/29/cultura/851814005_850215.html

P

PRAMPOLINI, E. (1944): "*Arte polimaterica*". Pág. 9. Roma. Texto recuperado: http://artishock.cl/2013/09/05/%C2%BFla-pintura-regular-gracias

R

RITCHIE, MATTHEW, HERBERT, Lynn M., HEON, Laura Steward, PORTER, Jenelle, GOODEVE, Thyrza Nichols. (2003). *Proposition Player* . Ostfildern-Ruit, Germany: Houston: Contemporary Arts Museum, con Hatje Cantz Verlag.

RITCHIE, M. (18 de 10 de 2018). *art21*. Recuperado el 18 de 10 de 2018, de art21: https://art21.org/read/matthew-ritchie-information-cells-and-evil/

S

SÁNCHEZ, Roxana Popelka Sosa. Revista de Antropología Experimental nº 8, 2008. Universidad de Jaén (España) Texto 28. Texto recuperado: file:///C:/Users/julio/Downloads/2019-6944-1-PB.pdf

"STRUCTURES", M. R. (30 de Septiembre de 2005). *https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/*. Recuperado el 28 de 10 de 2018, de https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/

T

TORMO, A. G. (2015). http://ocw.um.es/artes-1/procedimientos-y-tecnicas-pictoricas/material-de-clase-1/espanol/u.t.-16.-nuevos-materiales-pictoricos.pdf. Murcia, Murcia, España: Universidad de Murcia / facultad de Bellas Artes.

U

URMENETA, J. B. (27 de 09 de 2008). *elpais.com*. Recuperado el 23 de 09 de 2013, de elpais.com: http://elpais.com/diario/2008/09/27/babelia/1222470367_850215.html

IMÁGENES

CAAM Fig.1.
Centro Atlántico de Arte Moderno
Imagen recuperada: http://www.elperiodicodecanarias.es/la-exposicion-on-painting-producida-por-el-caam-itinera-a-madrid/

OBRAS

B

BLECKNER, ROSS
Fig.11. "Linkage Map" (2000)
http://www.rbleckner.com/images.html?menu=PAINTINGS#461

E

EL LISSITSKY
Fig.4. "*Espacio Proun" (1923).*
Imagen recuperada: https://artedeximena.wordpress.com/arte-contemporaneo/i-las-vanguardias-historicas/suprematismo/haa-espacio-proun-el-lissitsky-1923-scan0027/
Fig.5. "*Prounenraum" (Espacio Proun) 1923*.
Imagen recuperada:
http://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad5/DA2_U5_T3_v01/22_el_lugar_la_materia_y_la_accin.html

G

GROSSE, KATHARINA
Fig.6. "*One Floor Up More Highly", (2010-2011)*
Imagen recuperada: http://www.contemporaryartdaily.com/2011/02/katharina-grosse-at-mass-moca/

H

HALLEY, PETER
Fig.10. "*Revenge" (2013)*
http://www.peterhalley.com/
Fig.21. "*Dos celdas con conducto y cámara subterránea" (1983).*
https://www.peterhalley.com/1980s-/
Fig.25. "*Prisión amarilla con conducto subterráneo" (1985).*
https://www.peterhalley.com/1980s-/

K

KRISANAMIS, UDOMSAK
Fig.12. "*Air Mail" (2011)*
http://www.gavinbrown.biz/artists/udomsak_krisanamis/works

M

MARCACCIO, FABIÁN
Fig.14. "Ezeiza-Paintant" (2005).
Imagen recuperada: http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/

MISS, MARY
Fig.3. "*Perimeters/Pavilions/Decoys "(1978)*
Imagen recuperada: http://marymiss.com/projects/perimeterspavilionsdecoys/

MORRIS, SARAH
Fig.13. "*Pools - Fontainebleau II" (Miami 2002).*
http://www.petzel.com/exhibitions/2003-06-05_3d/

R

RITCHIE, MATTHEW
Fig.18., Fig.19. Maqueta digital línea y estructura
http://www.paisajetransversal.org/2008/09/matthew-ritchie-morning-line.html

S

SCULLY, SEAN
Fig.24. "*Gabriel" (1993).*
https://coleccion.caixaforum.com/obra/-/obra/ACF0648/Gabriel

SIGAL, LISA
Fig.2. "*The Day Before Yesterday and The Day After Tomorrow*," (2007)
Imagen recuperada: https://www.mfah.org/calendar/core-program-lecture-lisa-sigal

STOCKHOLDER, JESSICA
Fig.7. "*Vortex in the play of Theatre with Real Passion". En memoria de "Kay Stockholder ", (2000).*Imagen recuperada: http://www.art21.org/texts/jessica-stockholder/interview-jessica-stockholder-pleasure-politics-and-beauty

V

VERBIS, DANIEL
Fig.8. "El dolor de la carne vulcanizando la mirada nº 1" (2010).
Imagen recuperada: http://masdearte.com/el-daniel-verbis-tramadramas-da2-salamanca/
Fig.9. "*Devenir prenatal" (2009-2011)*Imagen recuperada:
http://nicolamariani.es/2011/04/19/daniel-verbis-y-la-etica-de-la-belleza/

WEBS CONSULTADAS

HAL FOSTER
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Hal_Foster
INDUSTRIA 4.0:
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_4.0
ON-PAINTING:
Información recuperada: http://www.elperiodicodecanarias.es/la-exposicion-on-painting-producida-por-el-caam-itinera-a-madrid/
WEB 2.0
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0
WEB 3.0
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0
JEFFREY ZELDMAN
Información recuperada: https://es.wikipedia.org/wiki/Jeffrey_Zeldman
OXÍMORON
Información recuperada: https://dle.rae.es/?id=RNRzJK5

IMÁGENES

FORMACIÓN FRACTAL, ESQUEMA
Fig.16. Formación Fractal en la naturaleza. Imagen recuperada: http://humanprogress.net/es/la-ley-y-el-orden-de-la-naturaleza-fractales-y-fibonacci
Fig.17. Esquema Fractal de Koch. Imagen recuperada: http://www.pensamientoscomputables.com/entrada/fractal/naturaleza/Mandelbrot/conjunto-de-Mandelbro

PIXEL
Fig.15. Imagen recuperada: http://es.slideshare.net/liccom/imagen-digitalconceptos-bsicos-8640739

PLACA BASE (9/43)
Fig.20. Xataka. Imagen recuperada: http://www.xataka.com/galeria/cadena-de-montaje-placa-base/9/

MATERIAL PLÁSTICO
Fig.22. SPE (Suministros Plásticos Europeos)
Imagen recuperada: http://www.spesa.com/
Información recuperada: https://www.plasticseurope.org/es/about-plastics/what-are-plastics

CAPÍTULO IV. SIGMAR POLKE

BIBLIOGRAFÍA

BOURRIAUD, NICOLAS. 2009. *Formas de Vida. El arte moderno y la intervención del sí.* Murcia: CEDEAC, 2009.

GUASCH, ANNA MARIA. 2000. *El arte último del siglo XX- Del posminimalismo a lo multi-cultural.* Madrid: Alianza Forma, 2000.

POLKE, SIGMAR. "What interests me in the unforrseeable", en Flash Art, nº 140, mayo-junio, 1988,

KLEE, PAUL. *Théorie de l'art moderne, París, Denoël-Gonthier.*

WEBGRAFÍA

BEN DAY
Información recuperada:
https://es.wikipedia.org/wiki/Trama_de_puntos_en_las_artes_gr%C3%A1ficas

OROPIMENTE
Información recuperada:
https://www.forodeminerales.com/2018/01/oropimente-propiedades-caracteristicas-y-aplicaciones.html

VERDE SCHWEINFURT
Información recuperada:
http://tesauros.mecd.es/tesauros/materias/1030579.html

OBRAS

"BUNNIES" (1966).
Fig.28. Imagen recuperada: https://www.khanacademy.org/humanities/global-culture/identity-body/identity-body-europe/a/sigmar-polke-bunnies

"LA ERECCIÓN MATUTINA DE KATHREINER" (1969–79)
Fig.27. Imagen recuperada: https://www.guggenheim-bilbao.eus/obras/laereccion-matutina-de-kathreiner/

SIN TÍTULO (2002)
Fig.26. Imagen recuperada:
https://i.pinimg.com/originals/2c/fa/81/2cfa8168e1da28a2b36f59c054e15c3b.jpg

"WATCHTOWER" (1984).
Fig.29. Imagen recuperada: https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1374

CAPÍTULO V. MATERIA, GESTO Y SIGNO. LA BOMBA

BIBLIOGRAFÍA

A

ARGAN, GIULIO CARLO. Véase: *"La superstición de Tàpies"* en: 4 evidencias de un mundo joven en el arte actual, cat. exp. Buenos Aires, MNBA, 1961, [s.p.].

E

EVERITT, ANTHONY. (1975). *El expresionismo abstracto.* Madrid: Editorial Labor. p. 61.

G

GUILBAUT, SERGE. (1990). *Reconstructing modernism : art in New York, Paris, and Montreal, 1945-1964.* Cambridge, Mass.: edited by Serge Guilbaut.

T

TÀPIES, ANTONI. (1973). *La práctica del arte*. Madrid: Ariel. p. 141.

WEBGRAFÍA

A

ARTCRITICAL. "Alberto Burri at Mitchell-Innes & Nash" by David Cohen, 2008. Texto recuperado: http://www.artcritical.com/2008/01/22/alberto-burri-at-mitchell-innes-nash/

C

COHEN, DAVID. Artcritical: The online magazine of art and ideas. 2008. Texto recuperada: http://www.artcritical.com/2008/01/22/alberto-burri-at-mitchell-innes-nash/ Consultado: 15/02/19

D

DUBUFFET, JEAN. Prefacio al catálogo de la exposición Célébration du sol. Publicado originalmente en Les Lettres nouvelles, Paris, nueva serie, nº 8, 22 de abril de 1959, p. 8-10. Reproducido en Prospectus et tous écrits suivants. Paris, Gallimard, 1966, t. 2, pp. 154-156. En francés en el original. Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976 Consultado: 15/04/2018

E

EL NEGRO LUMINOSO DE PIERRE SOULAGE. October 26, 2015. Texto recuperado: http://amllagostera.wixsite.com/art-sumi-e/single-post/2015/10/26/El-negro-luminoso-de-Pierre-Soulage Consultado: 01/09/2018

EXPOSICIÓN: BAJO LA BOMBA. El jazz de la guerra de imágenes transatlántica. 1946-1956. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía / Museo de arte contemporáneo de Barcelona. Macba, 2007. Texto recuperado: http://www.macba.cat/ca/sota-la-bomba-el-jazz-de-la-guerra-dimatges-transatlantica-1946-1956 http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/bajo-bomba-jazz-guerra-imagenes-transatlantica-1946-1956

L

LOREAU, MAX. "Présentation"; Pierre Volboudt, "Jean Dubuffet ou les métamorphoses de l'élémentaire"; André Pieyre de Mandiargues, "Jean Dubuffet ou le point extrême" en: Loreau, 1970, p. 7, 133 y 131. Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976 Consultado: 15/04/2018

P

POLLOCK, JACKSON. "*My Painting*", Possibilities, New York, nº 1, verano de 1947-48, p. 79. Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7983 Consultado: 22/01/18

T

THÉVOZ, MICHEL. Dubuffet. Genève, Skira, 1986, p. 123. Texto recuperado: https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976 Consultado: 22/01/18

INFORMACIÓN GENERAL LA BOMBA

COMBINES PAINTING
https://en.wikipedia.org/wiki/Combine_painting

CIRLOT LAPORTA, JUAN EDUARDO
https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_Eduardo Cirlot

EVERITT, ANTHONY
https://nl.wikipedia.org/wiki/Anthony_Everitt

FEDERAL ART PROJECT
https://en.wikipedia.org/wiki/Federal_Art_Project

HAUTE PÂTE
https://sv.wikipedia.org/wiki/Haute_pâte

IMÁGENES:

BAJO LA BOMBA
Fig.30. http://www.macba.cat/ca/sota-la-bomba-el-jazz-de-la-guerra-dimatges-transatlantica-1946-1956
http://www.museoreinasofia.es/publicaciones/bajo-bomba-jazz-guerra-imagenes-transatlantica-1946-1956

LIFE Magazine
Fig.31.https://artefactomagazine.wordpress.com/2012/01/19/cronica-visual-las-mejores-75-portadas-de-la-revista-life/

NAGASAKI
Fig.32.https://es.wikipedia.org/wiki/Bombardeos_at%C3%B3micos_de_Hiroshima_y_Nagasaki

HIROSHIMA Y NAGASAKI
Fig.33.https://es.wikipedia.org/wiki/Bombardeos_at%C3%B3micos_de_Hiroshima_y_Nagasaki

OBRAS

B

BURRI, ALBERTO
Fig.38 "*Combustione E.I." (1960).*
https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7984
Fig.39."*Sacco 5P" (1959).*
https://www.aparences.net/es/periodos/arte-contemporaneo/informalismo-art-brut-tachismo/#table
Fig.40. *"Rosso plástica" (1962).*
http://pictify.com/94168/alberto-burri-combustione-plastica

D

DUBUFFET, JEAN
Fig.35. "*Texturologie XLV (Con crepitaciones)" (1958).*
https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7976

F

FAUTRIER, JEAN
Fig.34. "*Atardecer" (1959).*
https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7974

FONTANA, LUCIO
Fig.41. "*Concepto Espacial Espera" (1959).*
https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7832

P

POLLOCK, JACKSON
Fig.42. "*Alchemy" (1947).*
https://www.guggenheim.org/artwork/3482

S

SOULAGES, PIERRE
Fig.36. "*Sin título" (1961).*
http://www.sothebys.com/en/news-video/blogs/all-blogs/76-faubourg-saint-honore/2015/10/gestural-abstraction-pierre-soulages-zao-wou-ki.html

TÀPIES, ANTONI
Fig.37. "*Tres formas con relieve" (1960).*
https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7992

CAPITULO VI. PLÁSTICOS Y RESINAS SINTÉTICAS

WEBGRAFÍA

INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN BELLAS ARTES: En torno al Arte Nº 4. Ed. Musivisual, 2011, pp. 162-163. - Escrito por Antonio García López, Borja Morgado Aguirre, Isabel Tejeda Martín, José Mayor Iborra, Raquel Barrionuevo Pérez, Salvador Conesa Tejada, Yolanda Remacha Menéndez, Alfonso Burgos Risco, Alberto García García, Juan José Jiménez López. Texto recuperado: https://books.google.es/books?id=SgxZBQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false Consultado: 05/07/18

OBRAS

BURRI, ALBERTO
Fig.43. "*Combustione Plástica*" (1958).
https://abcrit.org/tag/alberto-burri/

CRAGG, TONY
Fig.45. "*New Stones – Newtone's Tones*" (1978).
https://neatlyart.wordpress.com/2013/06/05/tony-cragg/

LES LEVINE
Fig.44. "*Disposables*" (1967).
http://ccca.concordia.ca/resources/searches/event_detail.html?languagePref=en&vk=7942

LEWITT, SOL
Fig.46. "*Instalación*" (1994)
http://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/176.2012/

STELLA, FRANK
Fig.47. "*La scienza della pigricia*" (1984).
https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_Stella

INFORMACIÓN GENERAL PLÁSTICOS Y RESINAS SINTÉTICAS

ADORNO, THEODOR W.
https://es.wikipedia.org/wiki/Theodor_Adorno

POLLOCK GRISELDA
https://es.wikipedia.org/wiki/Griselda_Pollock

CAPITULO VII. I. FABIÁN MARCACCIO CATÁLOGOS Y ENTREVISTAS

WEBGRAFÍA

C

COSTA PEUSER, MARCELA. Editora de Arte On Line. Recuperado: http://www.arteonline.net/Notas/Fabian_Marcaccio Consultado: 21/07/18

CRUZ, GONZALO. Entrevista Fabián Marcaccio: la pintura está viva. La crisis la sufren ahora el cine y la foto. Texto recuperado: http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/cultural/2005/04/30/037.html

H

HAUPT, GERHARD Y BINDER, PAT. Entrevista con Fabián Marcaccio, Kassel, 7 June 2002. Texto recuperado: http://universes-in-universe.de/car/documenta/11/brau/e-marcaccio-2.htm Consultado: 05/11/17

HERNÁN DÍAZ, ALONSO. Fabián Marcaccio. Paintants Estudio Entrevista. Conversación entre Hernán Díaz Alonso y Fabián Marcaccio Recuperado: https://paintantsstudio.blogspot.com/ Consultado: 21/10/18

R

REVISTA DIGITAL OTRA PARTE
INÉS KATZENSTEIN. Entrevista a Fabián Marcaccio, 2004
http://revistaotraparte.com/node/507
http://universes-in-universe.de/car/documenta/11/brau/s-marcaccio-2.htm
Consultado: 27/10/17

S

SANGRÀ, LAURA. Entrevista a Fabián Marcaccio para su exposición New Paintant Family-Group-Cluster-Swarm 2016, en la Galería Joan Prats de Barcelona.
http://www.ccma.cat/tv3/alacarta/tria33/entrevista-a-fabian-marcaccio-versio-llarga/video/5596395/

GALERÍAS DE ARTE

ANKE SCHMIDT GALERIE, KÖLN ALEMANIA
http://www.galerieankeschmidt.com/artists/fabian-marcaccio/

JOAN PRATS GALERÍA, BARCELONA
Fig.104. http://www.galeriajoanprats.com/es/new-paintant-family-group-cluster-swarm/
http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/
http://www.galeriajoanprats.com/es/dense-paintants/

LESLEY HELLER GALLERY, NUEVA YORK
Fig.156., Fig.157. https://paintantsstudio.blogspot.com/2013/02/x-tra-group-show-lesley-heller-gallery.html

THOMASS CHULTE GALERIE, BERLIN
Fig.63. http://www.galerieankeschmidt.com/artists/fabian-marcaccio/
Fig.158. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2016/06/art-basel-switzerland-galerie-thomas.html

EXPOSICIONES

DA2 DOMUS ARTIUM 2002
http://domusartium2002.com/es/EXPOSICION/fromalteredpaintingstopaintant

IMÁGENES

ELOJOSALVAJE
Fig.49. https://elojosalvaje.com/2006/06/10/marcaccio-congelar-el-tiempo/

FABIÁN MARCACCIO.
Fig.48. https://www.njvid.net/show.php?pid=njcore:57263&retc=njcore:26658

PÁGINA CENTRALES
http://paintantscorporation.com/movil/#Environmental
http://paintantscorporation.com/site/
http://artistsatwork.net/fabian-marcaccio/nggallery/page/2#
https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-ready-grown-paintant

"PAINTANT STORIES". CASA DAROS, RIO DE JANEIRO (2014)
Fig.50., Fig.56. http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=72&lang=es
Fig.51. http://artistsatwork.net/fabian-marcaccio/nggallery/page/2ç
Fig.52., Fig.54. https://www.daros-latinamerica.net/es
Fig.53. http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=76&lang=enInformación
Fig.62. http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=76&lang=en
https://www.daros-latinamerica.net/es/ensayo/fabian-marcaccio-y-las-paintant-stories

PAINTANTS DE ANIMACIÓN: VIDEOS

CASA DAROS LATINOAMÉRICA
https://www.daros-latinamerica.net/es/artist/fabian-marcaccio
https://www.youtube.com/watch?v=zp_qKV6llYs

"CONJECTO-MEXICO" (2010).
Fig.102., Fig.103. http://www.saps-latallera.org/saps/con-jecto-mexico-fabian-marcaccio/?lang=en
http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/saps/

"CONFINE PAINTANT (DESTROYED)" (2003)
Fig.96. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/confine-paintant/

"EZEIZA-PAINTANT" (2005).
Fig.99., Fig.115. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/
Fig.167. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/ezeiza-paintant/

"MIAMI PAINTANT" (2004)
Fig.97 http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/miami-paintant/

"MULTIPLE-SITE PAINTANTS" (2001-2002).
Fig.90., Fig.91., Fig.93. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/documenta-11/
Fig.92. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/janeilas-5-moves/ Consultado: 27/10/17

"PAINTANT STORIES" (2000).
Fig.60., Fig.61. http://www.arte-online.net/Notas/Fabian_Marcaccio
Fig.95. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/paintant-stories/

"RE-SKETCHING DEMOCRACY" (2004)
Fig.98. http://domusartium2002.com/es/EXPOSICION/fromalteredpaintingstopaintant
http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/re-sketching-democray/

"THE FALL" (2006).
Fig.101. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/the-fall-paintant/

"TINGLER" (1999).
Fig.94. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/the-tingler/

"TOPOGRAPHICAL PAINTANT" (2006).
Fig.100. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/tpography-paintant/

VIDEOS

FABIAN MARCACCIO, ANIMATION PAINTANTS
https://www.youtube.com/watch?v=6AdJXfprrcs

FABIÁN MARCACCIO AND MARTIN HENTSCHEL INTERVIEW, PT 2
https://www.youtube.com/watch?v=xn3jVqsj4g4

FABIÁN MARCACCIO AND MARTIN HENTSCHEL INTERVIEW, PT 3
https://www.youtube.com/watch?v=h5BGt-7e5zU

PAINTANT STORIES MAKING OF CASA DAROS
http://fabianmarcaccio.daros-latinamerica.net/?p=76&lang=en

PAINTANT STORIES SCHEMATIC
Fig.55. https://www.youtube.com/watch?v=zp_qKV6llYs

SILICONE STROKE (2006)
Fig.59. https://www.youtube.com/watch?v=ciZYk6kGkyQ

TRAIN STROKE (2011)
Fig.57., Fig.58. https://www.youtube.com/watch?v=2DTKzyeKBi8

3D PRINTING FOR THE DEVELOPMENT OF PAINTING
https://www.youtube.com/watch?v=j_qS9BIUgI0

OBRAS

"THE PREDATOR" (2001)
Fig.64., Fig.65., Fig.67., Fig.71., Fig.72., Fig.75., Fig.76., Fig.77.
http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/
Fig.66., Fig.68., Fig.70. https://www.youtube.com/watch?v=P-HenAoYWRI
Fig.69. http://paintantscorporation.com/movil/index-gallery.php?ruta=exhibitions/Predator
Fig.84. https://www.youtube.com/watch?v=-QpVOjXpHaU
Fig.85. http://glform.com/environments/predator/
Fig.87. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2011/03
Fig.88. http://paintantscorporation.com/movil/#Environmental
Fig.89. http://paintantscorporation.com/site/exhibitions/predator/

3DEP3, "FAMILY, GROUP, CLUSTER, SWARM" (2016)
Fig.104., Fig.105. http://www.galeriajoanprats.com/es/new-paintant-family-group-cluster-swarm/
Fig.106. https://www.galeriethomasschulte.de/exhibition/3dep3/
EXPOSICIÓN VISTA EN 360 GRADOS
http://360degreeshows.com/marcaccio/

3DEP1, "TRIDIMENSIONAL ENVIRONMENTAL PAINTANT #1" (2016)
Fig.107. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2016/02/
Fig.112., Fig.114. https://www.artsy.net/show/karin-bravin-karin-bravin-at-spring-slash-break-art-show-2016
Fig.118., Fig.116. http://paintantsstudio.blogspot.com/

PLASTEMAS

"ACTANTES" Impresiones digitales.
Fig.129., Fig.130., Fig.131. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html

"DIBUJOS" Tinta sobre papel de calco.
Fig.127., Fig.128. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html

"OBJETOS" Piezas impresas en 3D y estudios de silicona para pinturas de cuerda.
Fig.132., Fig.133., Fig.151., Fig.152.
http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html
Fig.153., Fig.160., Fig.163. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html

"PLASTEMAS" Obras Impresas en 3D
Fig.111., Fig.136., Fig.136., http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/paintant-lab.html
Fig.141. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/3d-printing-withsilicone.html

TAKE-OFF PAINTANT" (2016)
Fig.110. https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-take-off-paintant

"VORTEX PLASTEMA" (2016)
Fig.109. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2016/06/art-basel-switzerland-galerie-thomas.html

OBRA SOBRE BASTIDOR

A
"ABSTRACT" (2015)
Fig.159. https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1

"ARBOLÓGICO" (2014)
Fig.144. http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/

F
"FIBROUS AURA" (2017)
Fig.166. https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1

"FIGURATOR PAINTANT" (2001)
Fig.143. http://www.galerieankeschmidt.com/artists/fabian-marcaccio/

J
"JOKER" (2015)
Fig.154. https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1

I
"ISLAMIC-CATHOLIC" (2016)
Fig.160. http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/

M
"MEGAN STRUCTURAL CANVAS PAINTANT" (2010)
Fig.174. http://www.galeriajoanprats.com/megan-variant-paintants/

"MEGAN: VARIANT PAINTANTS" (2010)
Fig.168., Fig.169., Fig.170., Fig.171., Fig.172., Fig.173.
http://www.galeriajoanprats.com/megan-variant-paintants/

N
“NICOLE” (2013)
Fig.147. http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/
Fig.156., Fig.157. https://paintantsstudio.blogspot.com/2013/02/x-tra-group-show-lesley-heller-gallery.html

P
“PLASTEMIC CLUSTER” (2015)
Fig.145. http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/

“PICTORIAL REFLUX” (2017)
Fig.165. https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1

R
“RE-ACCOMODATION ABSTRACT PAINTANT” (2016).
Fig.158. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2016/06/art-basel-switzerland-galerie-thomas.html

“READY-GROWN PAINTANT” (2017)
Fig.164. https://www.artsy.net/artwork/fabian-marcaccio-suspended-title-1

S
“STRUCTURAL BRUSH MARK” (Olive Green) (2014)
Fig.148. http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/

“SUSPENDED TITLE” 2016
Fig.149. http://www.galerieankeschmidt.com/artists/fabian-marcaccio/

T
'THE LYNCHING OF MARY TURNER" (2013)
Fig.150. https://www.youtube.com/watch?v=8AgzuPhElOQ

Z
“ZOMBIE 1” (2016)
Fig.155. http://www.galeriajoanprats.com/es/fabian-marcaccio/

TRIMAXION. OBRA SOBRE METAL

Fig.175., Fig.176. http://www.trimaxion.com/post/841841923/aluminum-framework-for-a-piece-by-artist-fabian

INFORMACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA

LABORATORIO LAB
Fig.125. http://artistsatwork.net/fabian-marcaccio/nggallery/page/2#gallery/7781/341
Fig.142. http://artistsatwork.net/fabian-marcaccio/nggallery/page/2
Fig.161., Fig.162. https://www.youtube.com/watch?v=j_qS9BIUgI0
Fig.122. https://www.youtube.com/watch?v=55OI84f6j_o
Fig.127. http://www.directindustry.com/prod/watson-marlow-fluid-technology-group/product-2300-36337.html#product-item_453848

3D PRINTING SILICONE
3D printing silicone #1
https://www.youtube.com/watch?v=BASbGGPFoMY
3D printing silicone #2
https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=PD7wR0XEIIY
Fig.121., Fig.123. Fig.120.
https://www.youtube.com/watch?time_continue=18&v=PMJ_reBP3W

IMPRESIÓN 3D SILICONA LIQUIDA
3D printing/painting
https://www.youtube.com/watch?v=F67u99Ki5is
Fig.135. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2014/05/3d-printing-with-silicone.htm

IMPRESIÓN DIGITAL
LAZER DEL VALLE
https://www.youtube.com/watch?v=9_NKutlO4tk

IMPRESIÓN 3D
Fig.119. https://www.youtube.com/watch?v=j_qS9BIUgI0
Fig.124. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/2017/04/g-code-expressions.html
Fig.134.https://www.instagram.com/p/BrN8mTzlls_/?utm_source=ig_share_sheet&igshid=ep7wuvgziklw

SHORE, (Grados de dureza)
https://www.patologiasconstruccion.net/2014/10/medicion-de-la-dureza-en-materiales-4/

VACUUM -FORMED PLASTIC
Fig.74.
https://en.wikipedia.org/wiki/Vacuum_forming#/media/File:VacuformVisualization.gif
Fig.86. http://www.build-stuff.com/books/vacuum-forming-for-the-hobbyist/
Fig.81., Fig.82. https://materialsdesign.wordpress.com/termoformado/

MATERIALES TECNOLÓGICOS EN LA OBRA DE FABIÁN MARCACCIO

CASTING
http://totvidre.com/lang1/casting.html

CUERDA DE SINTÉTICA
Fig.146. https://www.manomano.es/cuerdas/cuerda-nylon-trenzada-tendedero-05mm-verdeamaril-madeja-10m-1907410
https://cuerdacieza.es/es/blog/cuerdas-sinteticas-origen-uso-y-composicion-b27.html

FILAMENTO ARMADILLO, filamentos flexibles en 3D. NINJATEK
https://ninjatek.com/wp-content/uploads/2016/06/SDS-Armadillo-3D-Printing-Filament-rev0.pdf
https://ninjatek.com/

FILAMENTO CHEETAH
Fig.137. https://ninjatek.com/products/filaments/cheetah/

IMPRESORA 3D LulzBot TAZ
https://www.lulzbot.com/store/printers/lulzbot-taz-5

LAPI PLAST
https://www.lapiplast.com/
Fig.73., Fig.83. https://www.youtube.com/watch?v=JXiSOfnsvM8

LEAPto3D, filamentos ABS vs PLA
http://leapto3d.tumblr.com/post/59391966048/comparando-filamentos-abs-vs-pla

PAINTANT LAB
Fig.117. http://www.ctys.com.ar/index.php?idPage=20&idArticulo=3187
Fig.139. http://paintantsstudio.blogspot.com.es/search/label/Videos
Fig.140. https://www.youtube.com/watch?v=F67u99Ki5is
http://artistsatwork.net/fabian-marcaccio/nggallery/page/2#

PINTURAS ALQUIDICAS
https://hombresdehoy.wordpress.com/2015/05/19/que-son-las-pinturas-alquidicas/
http://www.ehowenespanol.com/pintura-alquidica-pintura-aceite-info_197007/

POLIETILENO
http://tecnologiadelosplasticos.blogspot.com.es/2012/07/polietileno-pe.html

POLIESTIRENO DE ALTO IMPACTO
https://es.wikipedia.org/wiki/Poliestireno_de_alto_impacto

PLANCHAS, LAZER DEL VALLE
Fig.78. https://www.youtube.com/watch?v=9_NKutlO4tk
Fig.79. http://ehrenhaus.com/vacuum-forming-plastic/

PLÁSTICO ABS (Acrilonitrilo butadieno estireno)
VAMP-TECH IBERICA
http://www.vamptech-iberica.com/abs.php
Fig.138. https://www.tr3sdland.com/2013/04/calibrar-temperatura-extrusion-plastico-abs/

SOFTWARE PARA IMPRESORAS 3D
http://enthings.com/software-3d/software-para-impresoras-3d/

DICCIONARIO

ACTION PAINTING
https://es.wikipedia.org/wiki/Action_painting

BLÍSTER
https://es.wikipedia.org/wiki/Bl%C3%ADster

GREG LYNN
https://en.wikipedia.org/wiki/Greg_Lynn

INDEXICALITY
https://en.wikipedia.org/wiki/Indexicality

TRANSMEDIA
Fig.113. http://videoturundus.ee/transmedia.pdf
https://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa_transmedia

CAPITULO VIII. II PETER HALLEY

BIBLIOGRAFÍA

B

BAUDRILLARD, J. *Contraseñas.* Barcelona: Ed. Anagrama. 2002

H

HALLEY, P. (1992). *"La crisis de la geometría".* Madrid: Museo Nacional Reina Sofía, 1992.
HALLEY, P. Maintain Speed, Nueva York, D.A.P., 2000, p. 22.
HALLEY, P. El despliegue de lo geométrico.

V

VIRILIO, P. (1997). *El Cibermundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit.* Madrid: Teorema.

WEBGRAFÍA

A

ARTS MAGAZINE. Entrevista a Peter Halley realizada por Jeanne Siegel. Septiembre de 1985, pp. 72-76. Texto recuperado: https://www.peterhalley.com/interview-jeanne-siegel Consultado: 01/12/16

F

FLASH ART. Entrevista a Peter Halley, realizada por Michèle Cone, febrero-marzo de1986. pp. 36-38. Texto recuperado: https://www.peterhalley.com/interview-michele-cone Consultado: 01/12/2016

H

HALLEY, PETER. (14 de 10 de 2016). *FRAGMENTOS DE UNA ABSTRACCIÓN DESCONOCIDA*. Información recuperada: http://www.esferapublica.org/red_alterna/haley.html Consultado:14/10/2016.

HIXSON, KATHRYN. Entrevista a Peter Halley. Catálogo de la exposición "Peter Halley: obras de 1982 a 1991", CAPC, Musée d'Art Contemporain, Burdeos, 1991, pp. 9-33. Texto recuperado: https://www.peterhalley.com/interview-with-kathryn-hixson Consultado: 01/12/2016

M

MANEKER, MARION. (24 de 08 de 2018). *Art Market Monitor*. Información recuperada: https://www.artmarketmonitor.com/2018/08/24/peter-halley-to-take-over-lever-house-on-park-avenue/ Consultado: 04/10/2018

MORA, MIGUEL. (29 de 12 de 1996). Entrevista a Peter Halley: *En EEUU, los pintores somos parte del "Show-business".* de Entrevista a Peter Halley. Texto recuperado: http://elpais.com/diario/1996/12/29/cultura/851814005_850215.html Consultado: 15/10/2016

S

SPIEGEL, OLGA. (16 de Marzo de 2005). *La pintura geométrica puede reflejar la sociedad de hoy*. La Vanguardia, 16 de marzo de 2005, p. 44.
https://www.peterhalley.com/interview-by-olga-spiegel Consultado: 30/05/18

MATERIAS Y MATERIALES TECNOLÓGICOS EN LA OBRA DE PETER HALLEY

ADITIVO DE TEXTURA DE ARENA ROLL-A-TEX®.
https://www.ebay.es/itm/6-Pk-1-Zinsser-Roll-A-Tex-Sand-Texture-Finish-Additive-For-Paint-22616-/231721898064

ARC PLAST Piezas moldeadas en plástico
http://www.arcplast.com.ar/Plasticos-reforzados-con-fibras-de-vidrio-servicios.html

DAYGLO: PINTURA ACRÍLICA FLUORESCENTE: SCREAMIN 'SRX
https://www.dayglo.com/products/paint-coatings/screamin-srx-fluorescent-acrylic-paint/

FIBERGRATE
http://fibergratemexico.com/plastico-reforzado-fibra-vidrio.html

ROLL-A-TEX®
Fig.215., Fig.216. https://www.walmart.com/ip/ADDITIVE-TEXT-IN-EX-COARSE-1LB/39914546?athcpid=39914546&athpgid=athenaItemPage&athcgid=null&athznid=PWVAV&athieid=v0&athstid=CS020&athguid=466001f5-d207f132-aff73c3fd6fda24&athena=true
INFORMACIÓN TÉCNICA ROLL-A-TEX®
https://www.rustoleum.com/product-catalog/consumer-brands/zinsser/additives/roll-a-tex-sand-texture-additive/

REVISTAS Y PUBLICACIONES

CONTEMPORARY ART DAILY
Fig.189., Fig.190., Fig.191. http://www.contemporaryartdaily.com/2017/03/peter-halley-at-modern-art/

DIRCURSO VISUAL REVISTA DIGITAL
Información recuperada: http://discursovisual.net/dvweb08/aportes/apofabian.htm Consultado: 31/03/2019

DISTURBIS. Posestructuralismo y estética: fundamentos y metáforas de la crítica del arte contemporáneo. Información recuperada: http://www.disturbis.esteticauab.org/DisturbisII/Niculet.html. Consultado: 31/03/2019

THE BALLAST :: VISITA AL ESTUDIO DE PETER HALLEY:: CHELSEA
Fig.184. https://theballast.wordpress.com/2011/07/13/peter-halley-studio-visit-chelsea/ Consultado: 30/05/18

THE NEW YORK TIMES STYLE MAGAZINE
Un león del mundo del arte se encuentra una guarida en un hito de mediados del si-glo. Por JULIA FELSENTHAL, 14 de septiembre de 2018. Información recuperada: https://www.nytimes.com/2018/09/14/t-magazine/peter-halley-lever-house.html Consultado: 31/03/2019

WEBS CONSULTADAS EN RELACIÓN A LA OBRA DE PETER HALLEY

ANNA M. GUASCH
https://annamariaguasch.com/en#about

PETER HALLEY
http://www.peterhalley.com
Artcity NY - Peter Halley - 02-Studio
Fig.178., Fig.184., Fig.188., Fig.210., Fig.212., Fig.213., Fig.214.
http://ropac.net/artist/peter-halley; Artcity NY - Peter Halley - 01 Career
Fig.177. https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s
Fig.211. https://www.nytimes.com/2018/09/14/t-magazine/peter-halley-lever-house.html
Fig.185. https://www.youtube.com/watch?v=qrUwAPSN_8&list=PLA598DF514A3E7300
https://aquicoral.blogspot.com/2018/06/peter-halley-pintura.html

GALERIASY MUSEOS

GALERÍA SENDA BARCELONA
"8 small prisions and other Works"
Fig.217. https://galeriasenda.com/artista/peter-halley/

MoMA NEW YORK
https://www.moma.org/collection/works/72810

GALERIE THADDAEUS ROPAC PARIS
http://ropac.net/artist/peter-halley

K11 ART HONG KONG
http://www.k11artfoundation.org/en/programme/emerald-city/

LEVER HOUSE NEW YORK
https://www.leverhouseartcollection.com/

OBRAS

DONALD JUDD

"SIN TÍTULO" (1969/1982)
Fig.182. https://juddfoundation.org/art/untitled-67/

KAZIMIR-MALEVICH

"PLAZA NEGRA Y PLAZA ROJA" (1915)
Fig.180. http://www.galleryintell.com/artex/boy-knapsack-color-masses-fourth-dimension-kazimir-malevich/

PETER HALLEY

"A LONG WAY DOWN" (2012)
Fig.218. https://galeriasenda.com/artista/peter-halley/
Fig.219., Fig.220., Fig.221. Foto: Julio Ortega. Mayo de 2013.

"CROSS ROADS" (2002)
Fig.198. https://www.waddingtoncustot.com/news/22/

"DOBLE ELVIS" (1990)
Fig.196. https://www.peterhalley.com/1990s/

"EXPLODING CELL" (1994)
Fig.193. https://www.moma.org/artists/2467?locale=es&page=1&direction

"EXPLOSIÓN" (2008)
Fig.222. https://www.solwaygallery.com/Peter-Halley_exhibition.htm

"EXPLOSION CELL" (2013)
Fig.201. https://www.solwaygallery.com/Peter-Halley_exhibition.html

"EXTENSIS" (1999)
Fig.197. https://www.peterhalley.com/1990s/

"FUERZA DÉBIL" (2016)
Fig.208. https://www.artbasel.com/catalog/artwork/39153/Peter-Halley-Weak-Force

"PRISIÓN CON CONDUCTO" (1981)
Fig.195. https://www.peterhalley.com/1980s-/

"REVOLVER" (2009)
Fig.186. https://www.peterhalley.com/new-page-2/

"RELIEVE FUCSIA" (2001)
Fig.200. https://www.solwaygallery.com/Peter-Halley_exhibition.html

"SILVER PRISON WITH BLUE BARS" (2007)
Fig.192. http://www.xippas.com/es/artists/peter-halley/

SIN TÍTULO (2018)
Fig.223. https://www.leverhouseartcollection.com/

"THE GRAVE" (1980)
Fig.194. https://www.peterhalley.com/1980s-/

"TWO CELLS WITH CONDUIT AND UNDERGROUND CHAMBER" (1983)
Fig.188. https://www.peterhalley.com/1980s-/

"UNTITLED" (2017)
Fig.199. https://galeriasenda.com/ca/artista/peter-halley/#galeria-grid

PIET MONDRIAN

"COMPOSICIÓN II EN ROJO, AZUL Y AMARILLO" (1930)
Fig.181. http://artlistr.com/piet-mondrian-6-interesting-facts/piet-mondriaan-composition-ii-in-red-blue-and-yellow-1930/

INSTALACIONES Y COLABORACIONES

"ABAJO/ARRIBA" (2018)
Fig.202. http://www.xippas.com/es/exhibition/peter-halley-xippas-2018/

EMERALD CITY (2008) K11 ART FOUNDATION, HONG KONG
Fig.209. http://www.k11artfoundation.org/en/programme/emerald-city/
https://www.peterhalley.com/installations-1/

"EXPOSICIÓN" (1985). Internacional Con Monumento, Nueva York
Fig.203. https://www.peterhalley.com/installations-1/

GALERIE THADDAEUS ROPAC, PARÍS (1995)
Fig.204., Fig.205. https://www.peterhalley.com/installations-1
GALERIE THADDAEUS ROPAC, PARÍS (2007) PETER HALLEY y MATALI CRASSET.
Fig.206. http://www.matalicrasset.com/en/project/rebours-peter-halley-galerie-thaddaeus-ropac-paris-0

LEVER HOUSE ART COLLECTION
Fig.225. https://www.artmarketmonitor.com/2018/08/24/peter-halley-to-take-over-lever-house-on-park-avenue/
https://gothamtogo.com/artist-peter-halley-arriving-at-lever-house-park-avenue/
"NEW YORK, NEW YORK" (2018). CARTEL EXPOSICIÓN
Fig.224. https://www.leverhouseartcollection.com/lever-house/the-collection

"WEAK FORCE, BASILEA ILIMITADA" (2016)
Fig.207. https://www.peterhalley.com/installations-1"

DICCIONARIO

COMBINE PAINTING
https://en.wikipedia.org/wiki/Combine_painting

FIBRA DE VIDRIO
https://es.wikipedia.org/wiki/Fibra_de_vidrio

GEOMETRÍA
https://es.wikipedia.org/wiki/Geometr%C3%ADa

NEO-GEO
https://es.wikipedia.org/wiki/Neo-geo

TETRIS
https://es.wikipedia.org/wiki/Tetris

VIDEOS:

ARTCITY NY - PETER HALLEY - 02-STUDIO
Fig.179., Fig.183., Fig.187. https://www.youtube.com/watch?v=LpRcdZfMd_s
Consultado: 31/03/2019
https://www.youtube.com/watch?v=qrUwAPSN_8&list=PLA598DF514A3E7300&index=1
Fig.178. http://ropac.net/artist/peter-halley; Artcity NY - Peter Halley - 01 Caree

CAPITULO IX. III MATTHEW RITCHIE

WEBGRAFÍA

A

ARANDA, BENJAMIN. (2 de 10 de 2008). *Art21*. Recuperado el 19 de 11 de 2018, de Art21: https://art21.org/watch/extended-play/matthew-ritchie-architect-benjamin-aranda-short/ Consultado:19/11/2018

Art21. (2005). "*Information, Cells & Evil*". Texto recuperado: http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/9d9e167c.pdf Con sultado: 07/11/2018.

Art21. (2018). Matthew Ritchie. "*Proposition Player"(2003).* Recuperado el 29 de 10 de 2018, de Art21: https://art21.org/read/matthew-ritchie-proposition-player/

Art21. (2018). Matthew Ritchie. "*Células y el mal"(2004)*. Texto recuperado https://art21.org/read/matthew-ritchie-information-cells-and-evil/ Consultado: 28/10/2018.

ARTBAHRAIN.ORG. (Diciembre de 2011). Obtenido de http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/Ritchie_Press_Kit0.pdf

D

DAILEY, MEGHAN. (2004). COLECCIÓN ONLINE, Texto recupreado: https://www.guggenheim.org/artwork/21650 Consultado: 05/11/2018.

DÍAZ URMENETA, JUAN BOSCO. (27 de 09 de 2008). *elpais.com*. Recuperado: http://elpais.com/diario/2008/09/27/babelia/1222470367_850215.html Consultado: 23/09/2013

M

MILLER, WESLEY. *Art21 Magazine*: (4 de Septiembre de 2008). Recuperado: http://magazine.art21.org/2008/09/04/matthew-ritchie-the-morning-line/#.W_HHwOhKjIW Consultado 18/11/2018.

S

SPIKE MAGAZINE. (3 de 5 de 2011). *Spike Magazine*. Recuperado: https://spikemagazine.com/reflections-on-an-omnivorous-visualization-system-an-interview-with-matthew-ritchie/ Consultado 31/10/2018.

"STRUCTURES", MATTHEW RITCHIE. (30 de Septiembre de 2005). Recuperado: https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/b Consultado: 28/10/2018

VIDEOS, REVISTAS Y PUBLICACIONES:

Art21
https://art21.org/about/history/

DESIGNBOOM MAGAZINE
https://www.designboom.com/art/the-morning-line-by-matthew-ritchie-with-aranda-lasch-and-arup/

EL País. *The Morning Line*
Matthew Ritchie construye el futuro:
https://elpais.com/diario/2008/09/27/babelia/1222470367_850215.htm

PAISAJE TRANSVERSAL
https://www.paisajetransversal.org/2008/09/matthew-ritchie-morning-line.html

PORTADA. Publicación libro Proposition Player (2003), Ostfildern-Ruit, Germany. Ed. Contemporary Arts Museum Houston con Hatje Cantz Verlag.
Recuperado: https://issuu.com/thecamh/docs/2003_matthew_ritchie_reduced
Consultado: 29/10/18

SPIKE MAGAZINE:
https://spikemagazine.com/reflections-on-an-omnivorous-visualization-system-an-interview-with-matthew-ritchie/

VoCA Journal
http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/Ritchie_Press_Kit0.pdf

IMÁGENES

MATTHEW RITCHIE
Fig.226. http://artistproject.metmuseum.org/3/matthew-ritchie/

DICCIONARIO

HARUSPEX
Fig.255. https://en.wikipedia.org/wiki/Haruspex

Pulp
https://es.wikipedia.org/wiki/Pulp_(literatura)

OBRAS

"EL ROJO Y EL ROJO" (2014)
Fig.274. http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images

"HORA DE SATURNO" (2015)
Fig.275. http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images

"MANIFOLD ATLAS" (2009)
Fig.276. http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images

INSTALACIONES

"THE MORNING LINE" (2008)
Fig.226. Imagen Maqueta digital. http://arandalasch.com/about/profile/
Fig.256. Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Sevilla (2009)
https://experimentstation.wordpress.com/2011/04/26/matthew-ritchies-systems/img_2198-2/

Arquitecto Benjamin Aranda
Fig.257. https://www.youtube.com/watch?v=Qq1Qeyx-oQE

Maqueta Digital
Fig.258., Fig.260., Fig.263., Fig.264.
https://www.flickr.com/photos/arandalasch/28249720211/in/album-72157612286717885/

La dimensión fractal
Fig.259. Imagen: http://platea.pntic.mec.es/~mzapata/tutor_ma/fractal/dim_frac.htm

Estructura modular
Fig.261., Fig.262., Fig.273. https://www.youtube.com/watch?v=ja2CUVJmQ48

Bit Universal
Fig.265. https://www.horseandhound.co.uk/features/never-change-bit-new-universal-bit-john-whitaker-international-416806

Juego extendido
https://www.youtube.com/watch?v=ja2CUVJmQ48

Tetrahedron Truncado
Fig.267., Fig.268., Fig.269., Fig.270., Fig.271., Fig.272. https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/

PROPOSITION PLAYER (2003)
"Estructuras"
Fig.237., Fig.238., Fig.239., Fig.248., Fig.249., Fig.250. https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/
Fig.240. http://amitibrookes.blogspot.com/2011/01/matthew-ritchie.html

Baraja de cartas: Portada Catálogo
Fig.229., Fig.232., Fig.233.
https://issuu.com/thecamh/docs/2003_matthew_ritchie_reduced

Dados de Astrágalos
Fig.230., Fig.241. https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/

Games of Chance and Skill (2001-2002)
Fig.234. http://www.mit.edu/
http://web.mit.edu/matthew-ritchie/html/indexQt.htm#
Fig.235. http://web.mit.edu/matthew-ritchie/html/html/QTFrameset.htm

Fig.236. http://web.mit.edu/matthew-ritchie/images/MrStill2.jpg
Fig.233. http://moeyinc.com/matthew-richie/

"EL PROBLEMA DE LA JERARQUÍA" (2003)
Fig.242. https://www.guggenheim.org/artwork/21650

THE UNIVERSAL CELL (2004)
Virus-Célula
Fig.245. http://www.madrimasd.org/blogs/biocienciatecnologia/2012/03/23/132253
Procesos de trabajo
Fig.247., Fig.248., Fig.249., Fig.250. https://art21.org/watch/art-in-the-twenty-first-century/s3/matthew-ritchie-in-structures-segment/
Fig.246. http://www.matthewritchie.com/projects/15UniversalCell/project.php
Información, células y el mal
https://art21.org/read/matthew-ritchie-information-cells-and-evil/

VIDEOS

MUSEO DE ARTE DE SAN LUIS
https://www.youtube.com/watch?v=WkXDpxC7sFw

THE MORNING LINE (2008)

Matthew Ritchie's Ten Possible Links. Andrea Rosen Gallery in Chelsea:
https://www.youtube.com/watch?v=6N3zEGuwrLY
"The Morning Line" Art21 "Extended Play"
https://www.youtube.com/watch?v=ja2CUVJmQ48

The Morning Line, Sevilla, 2008
https://www.youtube.com/watch?v=VPfV03_n4hs
https://www.youtube.com/watch?v=5vncemn4kQY

Información general en The Morning Line, 2008:
Fig.256. https://experimentstation.wordpress.com/2011/04/26/matthew-ritchies-systems/img_2198-2/
http://www.caac.es/programa/morningline08/frame.htm
https://www.paisajetransversal.org/2008/09/matthew-ritchie-morning-line.html
https://zkm.de/en/artwork/the-morning-line

El arquitecto Benjamín Aranda
https://art21.org/watch/extended-play/matthew-ritchie-architect-benjamin-aranda-short/

SPANS Associates (Estudio internacional de arquitectura, planificación, conceptos de ingeniería y diseño)
https://www.spans-associates.com/the-morning-line-arup-agu/

INSTALACIONES Y EXPOSICIONES EN SALA

AFTER THE FATHER COSTUME (2003)
Fig.252. http://www.atlegerhardsen.com/Artists/mr_works03.htm

LINE SHOT (2009)
Fig.253., Fig.255. http://www.andrearosengallery.com/exhibitions/matthew-ritchie/10

GALERIAS Y CENTROS DE ARTE

ANDREA ROSEN GALLERY
http://www.andrearosengallery.com/exhibitions/matthew-ritchie_2000-10-20/2
http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images
http://www.andrearosengallery.com/artists/matthew-ritchie/images#andquotthe-morning-lineandquot-seville-2008
http://images.andrearosengallery.com/www_andrearosengallery_com/9d9e167c.pdf

GUGGENHEIM COLECCIÓN ONLINE
https://www.guggenheim.org/artwork/21650

MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE HOUSTON
https://camh.org/event/matthew-ritchie-proposition-player/

THE METROPOLITAN MUSEUM OF ART
http://artistproject.metmuseum.org/3/matthew-ritchie/

INFORMACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA:

ARANDA \ LASCH
http://arandalasch.com/about/profile/

BIT UNIVERSAL
https://www.horseandhound.co.uk/features/never-change-bit-new-universal-bit-john-whitaker-international-416806

Código G
https://es.wikipedia.org/wiki/G-code

ENRUTADOR CNC
Fig.228. https://www.youtube.com/watch?v=txCMvRF4Bm8

INTERACCIÓN VIRUS-CÉLULA
http://www.madrimasd.org/blogs/biocienciatecnologia/2012/03/23/132253

LA DIMENSIÓN FRACTAL
http://platea.pntic.mec.es/~mzapata/tutor_ma/fractal/dim_frac.htm

MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts)
http://www.mit.edu/

MOCOM DUPIC
https://mocomtech.en.ec21.com/Mocom_Handy_Shot_Screen_Portable--1494652_1494754.html

PTC, máquinas CNC (control numérico por computadora)

https://www.ptc.com/en/products/cad/cam-software/cnc-software

SIDECO (Sistemas de Corte)
https://sideco.com.mx/empresa/

Web 3.0
https://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0

MATERIALES TECNOLÓGICOS EN LA OBRA DE MATTHEW RITCHIE

Denril ™ Vitela multimedia
http://www.bordenandriley.com/View/Denril-%E2%84%A2-Rolls

DuPont™ Tyvek® Sustrato de fibras de polietileno puras de alta densidad para gráficos. Fig.244. http://www.dupont.es/productos-y-servicios/impresion-e-impresion-de-embalajes/sustrato-de-impresion/brands/tyvek-para-graficos/articles/dupont-tyvek-features-and-benefits.html

ESPUMA MINICEL
Fig.243. https://portuguese.alibaba.com/product-detail/Fashion-minicel-foam-made-in-China-60665086000.html
https://spanish.alibaba.com/product-detail/factory-direct-sale-high-resolution-graphics-digital-printing-pvc-foam-board-60667539412.html?spm=a2700.8699010.normalList.37.7cf1e0a9txKPEv

Sintra® Tablero liviano pero rígido de cloruro de polivinilo.
http://www.sintrapvc.com/

Tyvek®
https://en.wikipedia.org/wiki/Tyvek

TRABAJAR CON Sintra®
Fig.251. http://solarbotics.net/starting/200207_sintra/200207_sintra.html
https://www.artsupply.com/48-X-96-X-3mm-3-pack-Green-Sintra-PVC-Board_p_58980.html

CAPITULO X. IV. LEONARDO DREW

WEBGRAFÍA

B

BRITT, DOUGLAS. (14 de 05 de 2009). *Houston Chronicle. Existed explora la muerte y la decadencia.* Recuperado: http://www.anthonymeierfinearts.com/attachment/en/555f2a8acfaf3429568b4568/Press/555f2adecfaf3429568b57b2 Consultado: 03 /01/2019.

C

CHENG, DEWITT. (02 de 09 de 2014). *ARTILLERY*.
Recuperado: https://artillerymag.com/leonardo-drew/ Consultado: 09/01/2019

Co, S. J. (08 de 09 de 2016). *LEONARDO DREW*. Recuperado el 21 de 01 de 2019, de LEONARDO DREW: https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew-2016

COMMUNICATION, I. B. (2006). *Irma Bianchi Communication*. Recuperado el 01 de 01 de 2019, de Irma Bianchi Communication:
http://www.irmabianchi.it/en/mostra/leonardo-drew
Dailey, M. (2004). *COLECCIÓN ONLINE*. Recuperado el 05 de 11 de 2018, de COLECCIÓN ONLINE: https://www.guggenheim.org/artwork/21650

G

GALLERIA NAPOLINOBILISSIMA. Texto Extraído con motivo de la exposición de Leonardo Drew en Nápoles, 23 Septiembre – 19 Noviembre 2011.
http://www.irmabianchi.it/Drewbis.htm Consultado: 13/01/19

N

NATALE, NANCY (1 de 10 de 2010). *ARTE EN EL ESTUDIO*.
Recuperado: http://artinthestudio.blogspot.com/2010/10/leonardo-drew-at-decordova-museum.html Consultado:19/01/2019

P

PRINTS, PACE. (27 de 02 de 2015). *Pace Editions, Inc.*, Recuperado:
http://www.paceprints.com/2015/leonardo-drew Consultado:13/01/2019

R

ROSENFEL, IAN. *A Visual Utopia.* (23 de 09 de 2011). Recuperado
http://www.irmabianchi.it/en/mostra/leonardo-drew Consultado13/01/2019

W

WEISS, Haley. (29 de 09 de 2016). INTERVIEW. *LEONARDO DREW Y LA MADRE*.
Recuperado: https://www.interviewmagazine.com/art/leonardo-drew Consutado: 04/01/19

PÁGINA CENTRAL

http://leonardodrew.com/
https://www.pictoxo.com/tag/LeonardoDrew

WEB PERSONAL

http://leonardodrew.com/gallery/media/

DICCIONARIO

Arte encontrado
https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_encontrado

Wabi-sabi
https://es.wikipedia.org/wiki/Wabi-sabi

REVISTAS

American Craft Council:
https://craftcouncil.org/magazine/article/infinite-and-infinitesimal

ARTFORUM
https://www.artforum.com/picks/leonardo-drew-23057

ARTILLERY:
https://artillerymag.com/leonardo-drew/

INTERVIEW:
https://www.interviewmagazine.com/art/leonardo-drew

VIDEOS

MUSEUM OF ARTS AND DESIGN (MAD)
Fig.277. https://www.youtube.com/watch?v=4N3S2nvDcvU

LEONARDO DREW ENCONTRANDO A PIET MONDARÍAN
https://art21.org/artist/leonardo-drew/

INTERIOR LIVES
https://www.youtube.com/watch?v=Xlt0CxhwRbc

LEONARDO DREW: TRAVELING & MAKING | Art21 "Extended Play"
https://www.youtube.com/watch?v=7k1VSAnoi_Y

LEONARDO DREW: PRINTING AT PACE PAPER:
https://www.youtube.com/watch?v=7JRD2Sw7bXA

LEONARDO DREW: CREATING CAST PAPER "Cores" at Pace Paper:
https://www.youtube.com/watch?v=BaL-Ewqrn8Y

GALERÍAS Y MUSEOS

ANTHONY MEIER FINE ARTS
http://www.anthonymeierfinearts.com/artists/leonardo-drew

ARTSY
https://www.artsy.net/artwork/leonardo-drew-62p-71p

GALERIE LELONG & CO., NUEVA YORK
http://www.galerielelong.com/exhibitions/leonardo-drew

IBC (Irma Bianchi Communication)
http://www.irmabianchi.it/en/mostra/leonardo-drew

Museo DeCordova
http://artinthestudio.blogspot.com/2010/10/leonardo-drew-at-decordova-museum.html

PACE PRINTS
http://www.paceprints.com/2015/leonardo-drew
http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011
http://paceprints.com/about

PEARL LAM GALLERIES
https://www.pearllam.com/artist/leonardo-drew/

SIKKEMA JENKINS & CO:
https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew/

WEATHERSPOON ART MUSEUM
http://weatherspoon.uncg.edu/exhibitions/show/?title=existed-leonardo-drew

GALERIE LELONG & CO., NUEVA YORK
http://www.galerielelong.com/exhibitions/leonardo-drew

IMÁGENES

LEONARDO DREW
Fig.277. https://www.youtube.com/watch?v=4N3S2nvDcvU
Fig.279., Fig.280., Fig.286., Fig.287., Fig.310.
PRINTING AT PACE PAPER
Fig.290., Fig.291., Fig.292., Fig.294., Fig.295. Fig.296.
http://www.paceprints.com/leonardo-drew/

OBRAS

NÚMERO, 8
Fig.285. https://decordova.org/art/exhibition/existed-leonardo-drew

NÚMERO, 25
Fig.281. http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/#

NÚMERO, 43
Fig.23., Fig.278., Fig.282. http://todayinart.com/2010/12/featured-sculpture-by-leonardo-drew/
http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/

NÚMERO, 77
Fig.307. https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew

NÚMERO, 38
Fig.301. http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/#

NÚMERO, 88
Fig.304. https://www.flickr.com/photos/rreid/487121419/

NÚMERO, 123
Fig.303. http://artinthestudio.blogspot.com/2010/10/leonardo-drew-at-decordova-museum.html

NÚMERO, 135
Fig.308. http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/

NÚMERO, 161
Fig.311. http://ex-chamber-memo5.seesaa.net/article/301388911.html

NÚMERO, 181
Fig.305.https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew-2016

NÚMERO, 182
Fig.306. https://www.sikkemajenkinsco.com/leonardo-drew-2016

NÚMERO, 33A
Fig.302. http://leonardodrew.com/border_galleries/exhibitions/

NÚMERO, 45A
Fig.283. http://www.ubartgalleries.org/?gallery=art&select=original&imageID=20

NÚMERO 33 C
Fig.312. https://www.pearllam.com/exhibition/leonardo-drew-solo-exhibition/#gallery[leonardo-drew-solo-exhibition]/0/

NÚMERO, 138L
Fig.284. https://www.artsy.net/show/vigo-gallery-leonardo-drew-1

NÚMERO, 26i
Fig.289. https://wsimag.com/art/12733-leonardo-drew

NÚMERO, 8P
Fig.293. http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011

NÚMERO, 15P
Fig.298. http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011

NÚMERO, 26P
Fig.297. http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011

NÚMERO, 38P
Fig.288. https://www.artsy.net/artwork/leonardo-drew-38p

NÚMERO, 57P
Fig.300. http://www.paceprints.com/leonardo-drew/57p-2016

NÚMERO, 58P
Fig.299. http://www.paceprints.com/leonardo-drew/number-8p-2011

NÚMERO, 175T
Fig.309. http://dallasartdealers.org/event/leonardo-drew-solo-exhibition-opens-at-talley-dunn-gallery/

INFORMACIÓN TÉCNICA
Látex gel
https://www.modulor.de/en/royal-talens-amsterdam-heavy-gel-medium.html

CAPITULO XI.

BIBLIOGRAFIA

FOSTER, HAL. (2002). *Krauss, Rosalind E."La escultura en el campo expandido"*. Barcelona: Editorial Kairós.

FARIÑA, ALMUDENA (junio 2010). LA PINTURA EN EL CAMPO EXPANDIDO: REVISIÓN DE LA TEORÍA DE ROSALIND E. KRAUSS. (Eneas, Ed.) *Revista INVESTIGACIÓN: CULTURA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA, volumen 2, nº3 , 2* (3), 55-59.

WEBGRAFIA

IUNA- Artes Visuales. *"La Transversalidad en la cultura y el tiempo"* (2009). Ponencia Lic. Bárbara C. Brownell (Karen), revisión Anahí Cáceres. Texto recuperado: http://www.arteuna.com/laboratorio/8AC_BCB_La%20transversalidad.pdf Consultado: 13/09/2015

IMAGENES

Rosalind Krauss, de la "Escultura en el Campo Expandido" a la "Pintura Expandida"
Fig.313. Esquema, Relaciones Binarias Simples Nº 1 Y 2
Fig.314. Esquema, Relación Binaria Compleja, Nº 3
Fig.315. Cuatro Binomios de la Pintura y su Campo Expandido



UNIVERSITAT DE
BARCELONA