



Registros gráficos en la contemporaneidad

MÓNICA MANEIRO

Una de las características más claras del arte de nuestros días es el fin de la era de los estilos artísticos y la hibridación de las disciplinas y las técnicas. En esta **24 edición del Premio Internacional de Gráfica Máximo Ramos** se recogen los trabajos de cuarenta y dos artistas que han presentado obras de gráfica contemporánea, caracterizadas por la multiplicidad, la capacidad de seriación y reproductibilidad y una multitud de enfoques en la producción que son tantos como artistas presentados.

Un marcado carácter tecnológico en el universo de la gráfica se hace claramente presente en las obras de **Agata Skupniewicz**. Esta artista proveniente del mundo de la gráfica multimedia presenta una pieza titulada [*S_TILL*] *The journey through the emptiness of an un_emotional world*, compuesta por dos audiovisuales con fuerte impronta gráfica. La sucesión de imágenes de apariencia mecánica acompañadas de un sonido que reverbera y confunde, llevan al espectador a un mundo deshumanizado en el que la presencia de la máquina es total y en el que la sucesión ininterrumpida de información visual y sonora crea un estado de alerta y desubicación. La instalación se completa con una serie de fotogramas tomados del audiovisual y presentados a modo de serie fotográfica. El mismo carácter tecnológico tiene la pieza de **Alberto Valverde**. Artista y tecnólogo, trata de ordenar el caos a partir de la búsqueda de vectores aleatorios atendiendo a la relación del ser humano con la máquina. Valverde presenta una instalación formada a partir de un algoritmo matemático de su creación y que es capaz de reflejar a través de gráficas, la

captación de sonidos en el espacio. La pieza dibuja a tiempo real el sonido de la sala en la que se encuentra instalado el dispositivo, captando incluso frecuencias no percibidas o ignoradas por el oído humano. **María Castellanos** por su parte, centra su investigación como artista en la percepción y las carencias sensoriales humanas. Presenta una obra en la que la tecnología y los juegos visuales cobran vital importancia. Si en la pieza de Alberto Valverde se trabaja con la imperceptibilidad del sonido, en la de María Castellanos se trabaja con lo que nuestro ojo no puede ver. Así, la luz infrarroja es protagonista de una instalación en la que mediante el uso de unos espejos y una cámara, la artista plantea un juego sobre lo real.

Junto a estos usos tecnológicos están presentes también en la exposición juegos visuales desarrollados desde una factura más tradicional. Así, **Misha Bies Golas**, artista con una dilatada formación en la técnica del collage, nos presenta una instalación realizada a partir de las páginas de un antiguo libro de ejercicios físicos. Las imágenes de los gimnastas se recomponen a través de la acción de la luz de neón trasera que las acompaña, permitiendo crear transparencias que dan lugar, por superposición de formas, a nuevas composiciones a partir de figuras que crean la sensación de movimiento. Un discurso que recuerda al efecto de las máquinas y artilugios precedentes del cinematógrafo y que guarda relación también con técnicas del cine experimental. En esta misma línea de juego visual **Peio Izcue**, artista formado en el ámbito de la pintura y la fotografía, propone en *T.I.N.A.* una composición aparentemente inofensiva de imágenes procedentes de

las oficinas de turismo de países que son paraísos fiscales. El título lo toma de una frase pronunciada por Margaret Thatcher en relación a las controvertidas medidas de su programa electoral «There is no alternative». Utilizando un programa informático, las imágenes se han tratado y reconvertido hasta darles la apariencia de lienzos realizados por pintores principiantes, agudizando su aparente carácter inofensivo. Frente a la apariencia de la obra y su composición a modo de gabinete, se esconde una lectura de marcado carácter político y acusatorio que informa sobre la irrealidad y las técnicas publicitarias en su tratamiento de la imagen. Estos mismos trazos de intervención y juego los lleva a cabo **Rosendo Cid**. También habituado a la práctica del collage, utiliza en su obra reproducciones de láminas de obras clásicas de la historia del arte para crear una composición de carácter pictórico y escultórico que indaga sobre la práctica artística de una manera auto-reflexiva, convirtiéndose en una obra sobre la creación, los procesos del artista y la realidad precaria de la práctica creativa en nuestros días.

Piezas de dominio escultórico se deshacen de su carácter monumental y se acercan a la seriación y la imagen gráfica como ocurre en el trabajo de **Clothilde Frappier**. Ella investiga en el traslado de la representación bidimensional a las tres dimensiones. Su interés como artista reside en averiguar cómo se adapta una representación de carácter gráfico o pictórico al desplazarlo al volumen de la escultura. En *Tectónica* presenta una pieza que representa una piedra. Su dibujo se desdobra en distintas capas de colores y se hace físico a través de la aplicación de la cuatricromía en serigrafía.

La imagen de la piedra multiplicada se realiza sobre baldosas colocadas en un equilibrio inestable al igual que las placas tectónicas que conforman nuestro planeta. También **Javier Pividal** en *Durar Arder* muestra una obra donde la gráfica se expande de la pared hacia el suelo de la sala de exposiciones. La estampación de las piezas sobre papel recortados sobre la pared de la sala, se reproduce en los elementos de madera que recobran esa intensidad geométrica y que enfatizan su posibilidad en el uso del color flúor. Una réplica interesante para este juego barthesiano sobre la escritura, la huella gráfica y la importancia del color y el volumen en los sistemas signícos. **Marco Moreira** desarrolla también un carácter cuasi escultórico en su obra, construyendo unas máquinas de dibujo a partir del uso de lápices Viarco. Estos ingenios son capaces de trazar círculos concéntricos en la pared que los habita, creando una relación visible entre el dibujo y la herramienta que lo produce y la mano de quien lo dibuja. El artista está realizando una exploración de los límites de lo real y su representación, provocando que el espectador añada a la obra una parte imaginativa al pensar en cómo se ejecutó el proceso de dibujo a través del uso de la máquina. El carácter tridimensional de la pieza a pesar de estar anclada a la pared es muy claro. Lo mismo ocurre en la obra de **Ignacio Pérez** *Materia y espíritu*. En ella el artista plantea a través de elementos seriados como son las patas de la famosa mesa *Lack* de Ikea, un juego que habla sobre lo bidimensional, sobre el lleno y el vacío y sobre la hibridación de la pintura y la escultura, dotando a las obras de una fuerte presencia en una expansión contenida hacia adelante.

Además de este carácter volumétrico existe en general entre los trabajos presentados un gran interés por la forma geométrica.

Mónica Trastoy es una de las artistas que va en esta línea. Su obra indaga en la relación entre la geometría y la arquitectura. *Registro geométrico I* parte de una matriz tomada de su propio estudio; uno de los mosaicos originales del suelo. Utilizando la técnica del gofrado, lleva esta matriz al papel consiguiendo la reproducción de la geometría que después interviene y sobre-escribe utilizando para ello un hilo elástico negro. Se trata de una línea de trabajo muy marcada por la abstracción de la imagen, una síntesis basada en la forma geométrica como elemento conformador básico.

Este trabajo de traslación geométrica aparece también en la obra de **Francisco Jesús Redondo**. El soporte de la pieza funciona en este caso como plancha y como estampa. Una matriz realizada a través del medio digital se gofra sobre el soporte y luego se entinta volviendo a colocarse sobre su propio hueco. El efecto es una sucesión de imágenes de carácter geométrico que juegan con la idea de lleno-vacío provocando una interesante forma de volumen en las dos dimensiones.

Vanessa Gallardo presenta por su parte *Wall*, una instalación de pared adaptable al espacio expositivo en la que a partir de la serigrafía y el carborundo, realiza una serie de ladrillos capaces de crear a través de la estampación un ruido visual que se acerca a la imagen de un muro con sus desgastes. Las piezas básicas son pequeños ladrillos de papel estampados. A partir de ellos se recrea una forma en la que manda la geometría pero también lo orgánico de las líneas que recorren la estampación de cada una de ellas. La obra de **Eduard Arbós** consigue también

un efecto geométrico en la imagen final a través del recorte. En *Rastros de un proceso* se vale de una serie de fondos de *Pantone* seriados y recortados para construir otros trabajos, componiendo un políptico que funciona como un juego geométrico y de color muy interesante, construido a través del resto y creando una interesante relación con la idea de positivo y negativo. También **Isabel Cuadrado** en *Rever*, traslada una retícula realizada a partir de estampación sobre papel a un espejo colindante e igualmente intervenido a través del uso de la punta seca sobre el metacrilato. El resultado es una interesante imagen geométrica y de reproducción que funciona como una secuencia especular.

La edición fotográfica es también parte importante de la gráfica contemporánea y está muy presente en la exposición.

Fruela Alonso construye en *Recordos encontrados* una serie de imágenes *Polaroid* digitalizadas y ampliadas que devuelven vistas del horizonte de las ciudades, centrándose en espacios que van a desaparecer. Fotografías que el uso de la *Polaroid* ayuda a convertir en imágenes borrosas que construyen ya casi un recuerdo. En la misma línea de trabajo aunque con distinto resultado encontramos la obra de **David Catá**. Él parte de recuerdos personales de su estancia en Berlín para reconstruir una imagen plástica de la acción de la memoria del lugar en su vuelta a Galicia. La serie *Cenizas* se convierte casi en la captación de un registro performático mostrando la imagen de la desaparición a través del símil. **Nuria Fuster** por su parte utiliza la fotografía para recrear dos imágenes de fuerte componente gráfico en sí mismo. Ella misma es protagonista

de las composiciones en las que usa su cuerpo en posiciones gimnásticas y de ballet, añadiéndole a esto la presencia de elementos geométricos como varas o aros, dando como resultado dos imágenes de gran impacto plástico *Playing problems 1* y 2. **Samuel Castro** acude a la fotografía para acercarnos otra vez al espacio de la ciudad. En su caso, el centro de atención de su registro es la presencia de lo natural como elemento colonizador en nuestras arquitecturas. En *Colonizaciones biológicas* una especie de presencia oculta de lo natural anuncia su dominio inevitable sobre el medio ocupado por el hombre. **Natalia Desirée García** en *Lisbon: reflections and other anonymous sights* utiliza la fotografía a través de fragmentos que después unifica en formato tira de postal para crear imágenes de un ejercicio de reconstrucción alejado de la habitual visión de la ciudad empleada en las fotografías para la venta turística. También **Pilar Boullosa** realiza en *Recuerdos Pixelados* dos piezas a través de transferencia de imagen a tela en las que muestra espacios desaparecidos por la acción humana. Imágenes de su niñez, recogidas como grabaciones de memoria sobre lugares trastocados por la construcción de la autovía AG-53. En ambos casos la revisión sirve para alertar del carácter representacional y de los sentidos ocultos que encierran. **Carmen Dengra** en *Rostros anónimos, Lugares de paso*, utiliza retratos tomados a personas en la calle. Imágenes que analizan el fenómeno del anonimato y que parten del medio fotográfico para convertirse después en estampas.

El registro fotográfico se convierte también en medio intervenido por el lenguaje.

Esto ocurre en las obras de **Joan Morera**. En la serie *Toldscapes* el artista recorre espacios marcados por la historia de fusilamientos y paseos realizados en la época de la dictadura franquista en lugares del sur de Galicia. El texto insertado ayuda a construir un relato de historias contadas por los lugareños que sirve como modo de rescate de la memoria histórica de los crímenes represores del régimen franquista. También **Carlos Suárez** recoge en *Timeless city* el mismo recurso de la imagen fotográfica intervenida. La serie muestra territorios y espacios intervenidos por la acción humana, robados a lo natural para después ser abandonados quedando como ruinas de los modos de vida contemporáneos. La serigrafía y la impresión digital conforman la técnica usada para dar forma a la obra final.

El uso del lenguaje como espacio de representación es también otro de los motivos que se repiten a través de los trabajos de Edurne Herrán, Bruno Ricardo Soares y Gianluca Rossitto.

Edurne Herrán en *Poesía...eres tú* propone una serie cuya técnica está marcada por la impresión de tinta sobre papel. La poesía contemporánea se vuelve protagonista y a modo de páginas escogidas de un libro, se presenta como observadora de los mecanismos de comunicación entre individuos. El trabajo del que parte la pieza es el proyecto *Love me Tinder, love me true* en el que la artista bordaba a punto de cruz los textos de presentación de los usuarios de la App *Tinder*. A partir de ahí, tomando trozos de texto literalmente o retocándolos, ha construido esta especie de ciclo de poemas que componen la obra.

Bruno Ricardo Soares por su parte, presenta un trabajo en el que se articula un discurso que se pretende cercano a la obra de Guy Debord. Objetos y materiales encontrados, que aluden a la sociedad del espectáculo analizada por el francés y apoyados por el uso de caracteres y la estética postmoderna de la pieza. **Gianluca Rossitto** en *Invisible people* compone frases compuestas por refugiados sirios. El uso de imágenes propias de la optometría para plasmar estos mensajes, quiere aumentar en el espectador la sensación de dificultad de comprensión alertando sobre la liviandad con que nos acercamos a la información ofrecida por los medios de comunicación. La saturación de información y nuestro acercamiento a las imágenes como si fueran ficciones representativas hace que no seamos capaces de acercarnos a la gravedad de lo que estamos visualizando.

Este cariz político de la obra de Gianluca Rossitto se encuentra también en otras obras de las presentes en la actual selección. Las imágenes digitales de **Miguel Cuba** por ejemplo, remiten a la situación de las ciudades en nuestros días. Grandes corporaciones empresariales copan con sus marcas el espacio de las urbes convertidas en muchas ocasiones en grandes parques temáticos de la venta y el consumo exacerbado. El carácter de ilustración contemporánea de las composiciones y el uso del color ayuda a las obras a reforzar la visión edulcorada de la publicidad en nuestros días, convirtiendo en inofensivo un modo de vida que amenaza la destrucción del planeta. También **Suso Fandiño** en *Vous êtes ici*, a través de su particular ironía, recoge mapas militares americanos de la

segunda guerra mundial que reproducen territorios entre los que se encuentran Alepo y Homs, de actualidad por el conflicto político y militar que los asola. Estos mapas se estampan señalando estos puntos calientes de la geopolítica actual con un sello que recuerda las señales de localización de los espacios turísticos, creando un juego referido a lo tragicómico de nuestra sociedad actual.

Junto a la política, cuestiones relacionadas con la temática de género y el feminismo están también presentes. **Olaia Sendón** presenta una pieza audiovisual en la que reivindica el papel de la mujer y revisa y explicita los estereotipos relacionados. Lo mismo pasa con la obra de **María del Carmen Díez** a través de un formato más tradicional. En *Cálmate fiera!* una serie de figuras inspiradas en grabados y estampas clásicas femeninas forman una instalación que aborda aspectos referidos al género femenino y los estereotipos despectivos asociados a la mujer.

Jorge Varela en *Obra póstuma* realiza un juego parecido aunque alejado de las temáticas de género. Su trabajo parte de una investigación en la antigua casa de un mago español huido a Argentina durante la Guerra Civil. Los trozos de mármol grabados al ácido que componen *Obra póstuma*, fueron encontrados en la antigua casa Argentina del mago junto a otros objetos. El artista reproduce en ellos una cierta historia anterior a su marcha de España. Este tipo de acercamiento alusivo y conceptual lo trabaja también **Juan López** en *Passed/Failed*. En estas seis serigrafías retoma la imagen de su pieza de 2013 *Mantra-espectador* para repetirla. Las seis serigrafías incluyen las tres imágenes en

un principio rechazadas (*Failed*) para la realización de una tirada de tres (*Passed*). También Iñaki Gracenea vuelve a la gráfica en *HABITAT* para revisar los dibujos de las plantas de diferentes prisiones del siglo XIX que devienen de la concepción de panóptico de Bentham. Como analogía, el artista se centra en diversos hábitats como los panales de abejas o los hormigueros que le recuerdan a esta forma de vida marcada por el orden y el control social.

La inspiración del paisaje y su representación son también temas habituales. **Fátima Conesa** en su serie *Landscapes* perteneciente al proyecto *Habitantes de Moebius* se inspira en la tradición japonesa para abordar unas litografías realizadas con aguada de tóner. Esta tradición parece ser punto de partida también del trabajo de **Yatir Fernández** en su serie *Kiri. Kiri* o Niebla está formado por una serie de trabajos realizados con la técnica del fotopolímero. A través de ella se busca la inspiración de las imágenes que este fenómeno produce en el paisaje creando pequeñas y sutiles composiciones donde la atmósfera cargada y titubeante característica de este fenómeno se traslada a las obras que guardan relación también con la estética de la sombra japonesa. Esta visión atmosférica está también presente en el trabajo de **Jelena Sredanović**. En *Between water and clouds, Veiling layer, Travelling formation, Somewhere, Clouds and reflections V*, la artista reproduce las nubes captadas como desde el aire. La delicada visión de estas xilografías da forma a una serie de imágenes señaladas por la presencia del agua interrumpiendo el azul del cielo. Si la presencia del agua se toma como partida en este trabajo, una presencia más

abstracta es la que recoge **Irene Paz Moratinos** en *Registros del viento*. En esta pieza la artista superpone imágenes que parten de un vídeo en el que se captan los movimientos de las hojas movidas por el viento. Imágenes abstraídas de este proceso que crean una composición sobre la forma inicial. También es abstracto el acercamiento al paisaje de **Tatiana Medal** quien recoge en un libro las imágenes de los mapas que componen *106 Karten*, su trabajo de intervención pictórica sobre las hojas de un antiguo atlas escolar. **Marco Antonio García** por su parte, crea el paisaje a través de los objetos. En *El elogio de la sombra* la presencia del negro y lo oscuro se convierten en protagonistas de la gráfica, compartiendo título con la obra de Junichiro Tanizaki y con un poema de Jorge Luis Borges. Esta resolución del paisaje continúa activa en la visión de los objetos que otorga **Karol Pomykala** en *It seemed to me 2 y Changes II*. La caja como elemento gráfico en sus deformaciones se transforma para la artista en un medio capaz de condensar el valor de uso que adquiere por medio de su simbolismo como vehículo, como medio de transporte, como elemento que facilita el cambio en nuestras vidas.

Por último la idea de patchwork viene de la mano de **Elena Jiménez** quien en el proyecto *Scarps* plantea una reflexión sobre la construcción de la identidad de las ciudades como hábitat de la cultura a a partir de una serie de imágenes recogidas y mezcladas a partir de un proceso digital.

La lista de obras podría ser mayor pero esta muestra servirá para dar otra vez una imagen clara de los territorios que la gráfica contemporánea ha ido conquistando en estos últimos años.