

Abstracció

L'abstracció és un procés conceptual pel qual es deriven idees o regles generals a partir de casos particulars. En el cas de la història de l'art, tanmateix, se sol parlar d'abstracció per fer referència a obres artístiques que no s'aboquen a la representació literal dels objectes. Empesa per avanços tecnològics que alliberen la pintura de la càrrega de representar mimèticament el món, l'abstracció com a corrent artístic comença a finals del segle XIX i a poc a poc es constitueix com un gènere propi. Els arguments de l'època assenyalen que, un cop transferides a la fotografia les tasques de representació, el dibuix i la pintura podien ocupar-se ara de sondejar dimensions humanes més profundes, amagades sota la superfície de les coses.

Un antecedent important és l'artista i mística Hilma af Klint (1862-1944), el treball de la qual va prefigurar els grans corrents de pintura abstracta del segle XX. Les seves obres recorren a formes diagramàtiques amb la finalitat d'establir contacte amb forces superiors, amb la qual cosa sedimentava una pràctica vital i artística que incloïa, per exemple, sessions d'espiritisme. Per la seva banda, l'artista Piet Mondrian (1872-1944) aplica a *Composició en vermell, blau i groc* (1921) un programa estètic basat només en línies rectes i colors primaris, que influeix en el gust i la sensibilitat del nord d'Europa en les dècades posteriors. L'exclusió sistemàtica de qualsevol forma corba es relaciona també amb la persistència mística de Mondrian per trobar l'harmonia de l'univers mitjançant els seus elements geomètrics fonamentals. La baralla amb el seu amic Theo van Doesburg per la discrepància sobre el protagonisme que les diagonals havien de tenir en el pla pictòric és un episodi conegut de la cultura popular i la història de l'art, i encara que es tracta d'una simple anècdota històrica, revela la intensitat i el compromís amb el qual es tiraven endavant aquestes recerques.

Per la seva banda, artistes com Liubov Popova (1889-1924) o Varvara Stepànova (1894-1958) van indagar també en els llenguatges geomètrics al començament del segle passat, aportant elements nous i aplanant el camí per a l'arribada de l'imaginari visual de la Revolució Russa. El quadre *Ratlla verda* (1916) d'Olga Rozanova (1886-1918) constitueix una fita important d'aquest procés, ja que sintetitza elements del que posteriorment van ser els dos grans corrents abstractes del segle XX: l'abstracció geomètrica i l'expressionisme abstracte. El paper instrumental d'aquest últim en les batalles culturals de la guerra freda després de la Segona Guerra Mundial, encarnant una posició que associava la promesa de llibertat infinita amb les bondats del capitalisme, se sostindrà en figures com l'artista Lee Krasner (1908-1984), la solidesa tècnica i reinvenió constant del qual tindrà una important ascendència en el treball del seu marit, Jackson Pollock (1912-1956), i, a través d'ell, en la resta de l'escena americana de mitjan segle XX.

Actualment, les recerques entorn de l'abstracció han ramificat completament els seus interessos. Les obres de l'artista Adriana Minoliti, per exemple, exploren la tensió entre abstracció i sexualitat. El seu projecte *Metafísica sexi* (2015) és un conjunt de pintures paisatgístiques en què una sèrie de formes geomètriques suren, a la manera de personatges, en un bosc espès. *Porno abstracte* (2015), per la seva banda, mostra un conjunt d'imatges que s'assemblen a un *wallpaper*, en el qual emergeixen i es repeteixen formes euclidianes que suggereixen parts del cos humà. Ara l'abstracció no apareix vehiculada per una cerca mística, sinó que és retornada a la superfície de les coses: la decoració, la pell enarida, els objectes de disseny.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Abstracció

En la instal·lació *La rosa il·limitada, la perfecció ferroviària i vint llibres més* (2015) l'artista Susana Gamarra dona voltes a un argument diferent entorn de l'abstracció, basant-se també en una anècdota històrica significativa. Lenna és el nom d'una *playmate* apareguda el 1972 a la revista *Playboy*. Un fragment del pòster en què apareixia nua va ser considerat l'any següent per un conjunt d'investigadors de Califòrnia com un document estàndard per assajar algorismes de compressió d'imatges. A més de la polèmica sexista, els dibuixos sobre tela de Gamarra assenyalen la fascinació contemporània per la geometria i els àmbits sensibles que inevitablement extermina. En les abstraccions i el *big data*, els cossos es comprimeixen en una miriada de punts llunyans que componen una textura. L'abstracció contemporània, en la seva versió més formalista, dilueix qualsevol variant biogràfica o de saviesa corporal.



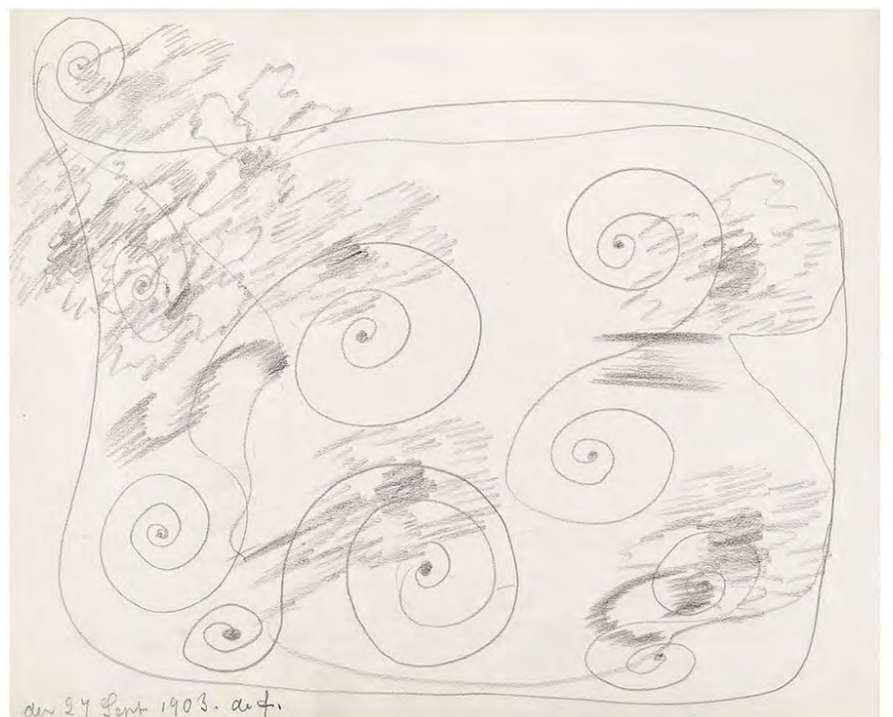
Vasily Kandinsky (1925). *Ohne Titel*. [Dibuix]

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

Consulta el 26/06/2019



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



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

Referències

Kandinski, Vassili (1980). *De lo espiritual en el arte*. Mèxic: La nave de los locos, Premia Ed.

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

Qualina, Florencia (2013). «Metafísica sexy: las obras raras de Adriana Minoliti». *Artishock*. Disponible a <http://artishockrevista.com/2013/08/13/metafisica-sexy-las-obras-raras-adriana-minoliti/> Consulta el 21/06/2019.

Antonio López

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Paisatge

Perspectiva

Representació

Descripció

«Jo continuo fent el de sempre.»

Antonio López

Antonio López (Tomelloso, 1936) és un pintor i escultor espanyol que formà part de l'anomenada escola madrilenya dels seixanta i setanta. És un autor rellevant pel realisme de les seves obres, que demostren un gran coneixement tècnic i habilitat de dibuix, i que marquen una tendència realista en el camp de les arts visuals, també contemporània i molt vigent en diversos àmbits artístics.

La seva obra connecta amb la tradició històrica de la pintura (fins i tot ha retratat la monarquia), però sobretot manté un vincle profund amb l'acadèmia i amb la recerca de la **representació** d'un entorn de manera evocadora, elaborada, pictòrica i realista. López relaciona la seva pintura tant amb una mirada pròpia al món «real» com amb la capacitat d'entendre l'art de Velázquez. L'hiperrealisme de la seva obra no deixa de ser una manera de mirar i entendre el món que l'envolta. És la seva mirada, que projecta sobre la ciutat o espais quotidians de la llar com el bany, el que atorga objectivitat i bellesa als objectes que representa.

Un dels seus grans temes és el **paisatge**, gènere dins del qual realitza un seguit de vistes, generalment de Madrid. Els seus treballs són d'execució lenta i té sentit observar-los amb la mateixa lentitud pausada. Les seves pintures de la Gran Vía i altres llocs de Madrid conformen una vista de l'entorn urbà que troba poesia i misteri en un entorn ordinari. Aplica la **perspectiva** cònica i lineal d'origen renaixentista i la combina amb la perspectiva aèria: parteix de punts de vista i emmarcaments fotogràfics per anar perdent la precisió en favor d'una pinzellada més solta i difosa, com la mateixa llum, tot mostrant un domini tècnic i gestual, detallat i subtil. Els seus temes són els de sempre, parant atenció a les petites coses del dia a dia i a la complexitat dels detalls ordinaris. Per a trobar-li el sentit com a espectadors, ens caldrà buscar, segurament, un estat d'observació calmada i profunda, tal com ell s'enfronta a la realització de la seva obra.



Antonio López (1967). *Lavabo y espejo*.
Font: <https://historia-arte.com/obras/lavabo-y-espejo>



Antonio López (1974-82). *Gran Vía*.

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



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Banksy

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Dibuix i acció

Poesia visual

Descripció

«Si vols dir alguna cosa i que la gent t'escolti, has de dur una màscara.»

Banksy

Banksy (suposadament: Bristol, 1975) és un artista urbà contemporani i anònim que, partint del món gràfic del grafit mural, ha portat a diverses grans ciutats del món la seva obra crítica i, ara, molt cotitzada.

La seva obra d'art urbà vincula **dibuix i acció** pel que fa a la seva temàtica i el seu format. Tendeix a ocupar l'espai públic i a trencar amb algun esquema social o del món de l'art. Fa ús del llenguatge visual per a fer una crítica mordaç, sempre actual, sobre religió, política, consum, estaments socials, relacions de poder, situacions de guerra i injustícia, etc. Sempre subversiu, moltes vegades la força de l'obra d'art depèn del context en què es mostra o de les relacions irreverents que estableix entre els conceptes que tracta. Els seus murals es relacionen amb l'espai on estan situats de forma visual i significativa, de manera que de vegades l'espai dota de significat el mural, sovint amb efectes òptics que juguen amb els materials i la situació: una cabina de telèfon espia, un personatge esborrant una frase pintada al carrer, o uns nens interactuant amb un cartell de senyalització, en són alguns exemples. Així, les seves obres gràfiques estan ben bé a cavall entre l'obra gràfica i la instal·lació, ja que s'integren conceptualment i físicament en l'entorn.

Els recursos gràfics que fa servir són en bona part de l'àmbit del dibuix i les arts visuals, però, en combinar-los amb objectes i texts i jugar amb el significat, esdevenen una **poesia visual** integrada a l'espai públic. El carrer és la superfície on les imatges es relacionen de manera poètica per a donar lloc a nous significats.

La seva obra està carregada de referències a icones de la cultura popular i de l'alta cultura, a referents de la història de l'art i a metàfores del folklore, que perverteix, manipula i transgredeix per a impactar l'espectador. Relaciona conceptes abstractes i simbòlics amb els oficis i els rols de les classes socials més pobres i oblidades, com un operari trencant les estrelles de la bandera europea, un dibuix infantil d'una nena fent rodar un pneumàtic en flames, un grafiter vomitant les flors que creixen a les esclotxes o un operari esborrant unes pintures rupestres. També utilitza els referents artístics i socials per a crear impacte amb el seu missatge. Un exemple d'això pot ser el *David* de Michelangelo abillat com un guerriller o Steve Jobs amb un icònic sac de lladre en un barri pobre de Los Angeles.

El misteri que envolta aquest artista encara dona més poètica a les seves creacions, que han guanyat valor al llarg dels anys per comparar-se amb les obres més preuades i venudes de l'art contemporani, i l'ha envoltat d'una aura ambigua que no deixa indiferent, tant als detractors com als admiradors fervorosos de les seves crítiques obres.



Banksy (2002). *Laugh Now*.

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



Banksy (2003). *Parachuting Rat*.

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



Banksy (2006). *Pie Face*.

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



Banksy. *Flower Thrower*.

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



Banksy. *Stop and Search*.

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Brigitte Waldach

Descripció

«Utilitzo text en els meus dibuixos com a element compositiu independent per organitzar l'espai visual.»

Brigitte Waldach

Brigitte Waldach (Berlín, 1966) és una artista visual alemanya contemporània. El dibuix forma part de totes les seves obres de manera rellevant i notòria, tant a la seva obra gràfica de gran format com a les seves instal·lacions, que en certa manera són dibuixos que s'expandeixen en l'espai.

En la seva obra treballa explícitament partint d'un **concepte** per a connotar i suggerir. Fa ús de formes figuratives que posseeixen un simbolisme a escala psicològica i cultural per a establir una lectura interpretable. Per exemple, representa la natura amb boscos, arbres o cels estrellats, associant-hi el simbolisme que té en diverses cultures com un espai d'iniciació, i que en el nostre context recull fins i tot la psicoanàlisi. També treballa amb el color com a eina suggeridora i polisèmica. Normalment utilitza blanc i negre combinats amb alguns elements destacats de color vermell, que s'associa a l'amor i la ràbia, i que també té connotacions polítiques. Combina els seus dibuixos i temes amb l'imaginari col·lectiu tradicional i popular. Les seves imatges dialoguen amb obres literàries o musicals, o amb nocions com ara el pecat o l'anticrist. Al seu tríptic *Space*, per exemple, conviuen unes muntanyes blanques on la partitura d'*Així parlà Zaratustra* de Richard Strauss està escrita amb estrelles en la foscor del cel.

Els seus dibuixos creen un espai on elements figuratius dialoguen amb **paraula i text** amb diversos plantejaments gràfics. En alguns casos utilitza l'escriptura per a crear mapes conceptuals simbòlics o cartografies de pensament. En d'altres, la paraula manuscrita i múltiple construeix traços gegants i pinzellades que s'expandeixen amb transparències i veladures. Al seu díptic *Myth makers*, la imatge de dos directors de cinema apareix a dins d'un entramat de textos escrits i majoritàriament il·legibles, com ombres. Els títols de les pel·lícules que han dirigit i les frases cèlebres actuen com línies rectes a la composició que s'expandeix en una trama creuada.

L'obra de Waldach s'organitza amb un sentit de **serialitat** que podem percebre en les seves instal·lacions, en la manera d'escampar els seus dibuixos per les parets, o en la relació que hi ha entre les seves obres. Desenvolupa els diversos dibuixos o obres gràfiques entorn d'una temàtica, amb variacions, però amb una coherència gràfica o conceptual que dona la sensació de sèrie. És el cas d' *Animation, Balance, Infinity*, on construeix tres perspectives de la catedral de Notre Dame per mitjà de núvols de cites textuais de la novel·la de Victor Hugo, que floten per l'arquitectura.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Concepte

Paraula i text

Serialitat



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

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



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

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



Brigitte Waldach (2018). *Leitmotif*.

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

Enllaços relacionats

<http://waldach.com/>

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

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

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

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

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

<https://vimeo.com/226922438>

Còmic

El còmic és un mitjà gràfic que combina imatges desplegades en forma de seqüència per crear un relat. Sol incloure globus de textos, etiquetes, onomatopeies, línies cinètiques i estructures de vinyetes, encara que l'ús i la combinació de tots aquests elements depenen de l'estil visual i narratiu de cada autor.

Els orígens culturals del còmic són diversos. Encara que s'acostumen a proposar com a punt de partida les autografies del suís Rodolphe Topffer o les vinyetes impreses en tabloides de *The Yellow Kid*, tots dos del segle XIX, l'eclosió del còmic té lloc veritablement durant el segle XX amb la massificació de la premsa diària i l'emergència de la cultura de masses. Durant el període d'entreguerres es consoliden cànons estilístics ben diferenciats en l'àmbit francobelga (amb Tintín i, anys més tard, Astèrix i Lucky Luke), als Estats Units (amb el naixement de Superman i, a partir d'aquí, una inesgotable galeria de superherois) i al Japó (a partir de la voluminosa obra d'Osamu Tezuka i, des de llavors, de la subcultura del manga).

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Còmic

La història del mitjà també està travessada per moments experimentals i per una constel·lació de personatges i autors que han ampliat els seus límits, tant pel contingut de les seves històries com per la manera d'explicar-les. Des dels canònics *Little Nemo*, de Winsor McCay, o *Krazy Kat*, de George Herrington, fins al *Jimmy Corrigan*, de Chris Ware, passant per autors contemporanis com Nazario, Alison Bechdel o Nuria Pompeia, es tracta de mirades que han desafiat les convencions i multiplicat la diversitat expressiva del còmic. En un article, l'artista Francesc Ruiz esbossava una genealogia de moments excepcionals, que podria començar amb «*La Santa Rússia*, el protocòmic del 1854 de Gustave Doré en què s'atreveix a deixar en blanc totes les vinyetes d'una pàgina al·ludint al paisatge nevat que està retratant [...]». Continuarà amb les desconstruccions que l'artista conegut com a Jess va perpetrar els cinquanta amb els còmics de Dick Tracy, creant *collages* delirants. Dedicaria un apartat al *détournement* situacionista i un altre a les innovacions aportades pel *comix underground* els seixanta i setanta, per acabar temporalment el recorregut amb les constriccions d'Oubapo (taller de còmic potencial), que, emulant l'Oulipo i els experiments literaris de Perec i Queneau, ampliarien les possibilitats expressives del mitjà als noranta» (Ruiz, 2017).

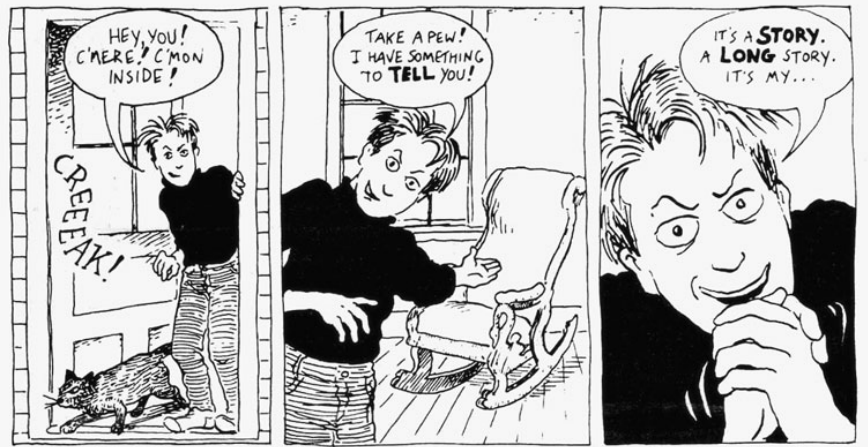
Malgrat aquestes produccions culturals complexes, revestides d'excepcionalitat, els museus han mantingut sempre una actitud condescendent respecte al còmic. Això explica per què els acostaments més coneguts entre tots dos mons es revelen avui com un exercici asimètric, establint en molts casos una relació en què artistes que exposaven en museus internacionals i venien assíduament en galeries extreien valor del treball d'autors pràcticament desconeguts que operaven en petits circuits editorials. La mimesi de l'estètica dels còmics americans que Roy Lichtenstein assaja durant els anys seixanta, per exemple, difícilment podria no ser llegida avui com una operació d'apropiació cultural. Altres autors com Ad Reinhardt van mantenir una producció pictòrica abstracta, impol·luta i alineada amb les demandes modernistes del moment, mentre produïen gairebé en secret vinyetes paròdiques per retratar les dinàmiques de poder del món de l'art.

Actualment, les pràctiques entorn del còmic estan deixant de ser enteses com a fenòmens marginals i han començat un procés de museificació. Tanmateix, aquesta adaptació a la lògica del *display* expositiu és complexa per a un mitjà que

és en si mateix contradictori, ja que, creat per ser imprès, és més còpia que original, i no sempre facilita la contemplació dempeus ni l'encapsulament auràtic de les vitrines dels museus.

Artistes contemporanis com Martín Vitaliti exploren precisament la dimensió espacial que ofereixen les sales d'exposicions. En projectes com ara [#125](#) (2015) o [#134](#) (2016) s'interroga l'estructura de les vinyetes i la manera com produeix literalment la temporalitat dels relats. Mentre que les enormes malles buides, desplegades a manera d'instal·lació, són esquelets que donen compte d'històries esborrades, sembla que intenten omplir-se absorbint els esdeveniments de l'espai expositiu. L'artista Ilan Manouach explora també les propietats conceptuals i tàctils del mitjà. *Katz* (2011), per exemple, és una publicació que imita de manera exacta l'edició francesa de *Maus*, la multipremiada novel·la gràfica d'Art Spiegelman, amb la particularitat que tots els personatges animals han estat ara redibuixats com a gats.

Finalment, el col·lectiu Un Faulduo assaja tergiversacions i estiraments entorn de la pràctica del còmic, inspirant-se en metodologies grupals de les avantguardes històriques i de disciplines com la *performance*, la improvisació musical o la patafísica. En una entrevista manifestaven que «és difícil explicar com es llegeix una historieta. De dalt a baix, de dreta a esquerra... Ara, què ve primer, la imatge o el text? (...) La historieta en si mateixa és incòmoda, és en un lloc intermedi entre el cinema, la literatura i les arts visuals. És un lloc cec entre totes les arts. Totes les arts conflueixen en la historieta» (Un Faulduo, 2018).



COMING OUT STORY



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



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

Referències

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

Consulta el 05/03/2019.

Ruiz, Francesc (2017). *Còmic de exposició*. Suplement *Babelia*. *El País* (13 de desembre de 2017). Disponible a https://elpais.com/cultura/2017/12/06/babelia/1512582359_335705.html

Consulta el 05/03/2019.

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

Consulta el 05/03/2019.

Composició

La composició és l'organització en l'espai dels diferents elements que formen una imatge. Per entendre la composició és necessari desglossar-ne els elements formals (línies, punts, plànols, colors, textures, valors, etc.) i la manera com es relacionen entre si per produir en l'espectador sensacions associades a l'equilibri, el ritme, la tensió dinàmica o la simetria.

La composició és un recurs fonamental per emfatitzar el tema o el conjunt de sensacions que busca transmetre un dibuix. Obres que mostren escenes d'acció solen incloure diagonals marcades i conjunts de formes irregulars que tensionen l'ull i el guien per la imatge, accelerant-ne o alentint-ne el recorregut. Les obres que procuren aconseguir atmosferes relaxades acostumen a compensar entre si el pes dels elements i utilitzen l'efecte calmat de les línies horitzontals. En quadres com *The Defence of Rorke's Drift* (1880) o *The 28th regiment at Quatre Bras* (1875), per exemple, la pintora Elizabeth Thompson retrata escenes bèl·liques de la història de l'Imperi Britànic utilitzant amb mestratge els elements compositius. La profusió d'armes, cavalls, artefactes militars i cossos disparant o caient, genera una madeixa d'eixos i contrapesos visuals que submergeix l'espectador en el vertigen propi d'una batalla.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Composició

Una referència ineludible per a aquest tema és la psicologia de la Gestalt. Sorgida al començament del segle xx a Alemanya, aquesta teoria proposa que la percepció de les formes del món s'organitza mitjançant una sèrie de lleis fonamentals que postulen, per exemple, que el tot és més que la suma de les parts (principi de totalitat); que si un contorn no està totalment tancat, el cervell tendeix a completar-lo (principi de tancament), o que si hi ha formes semblants, tendim a agrupar-les en un mateix conjunt (principi d'igualtat). Els fonaments del disseny gràfic i la cultura visual contemporània beuen directament dels principis de la Gestalt. Una altra referència important, molt més antiga, provinent de les matemàtiques i que també ha estat decisiva en el moment de compondre imatges, és la proporció àuria o proporció divina, un càlcul basat en el nombre irracional π (pi). Aquesta operació, que contribueix a decidir els punts d'atenció dins d'una imatge, es va mantenir encara preponderant durant els segles XVIII i XIX, moment històric marcat pel naixement dels Estats Units. Aquesta és la raó per la qual moltes banderes, com la de Togo o especialment la de Xile, són exemples totals de l'aplicació de la proporció àuria. Els dissenyadors de llavors, imbuïts pel pensament il·luminista, van compondre els símbols patris seguint minuciosament aquesta idea.

El disseny de *patterns* també és una estratègia compositiva habitual, fonamentada en un seguit d'elements formals que es repeteixen per ampliar indefinidament la grandària d'una superfície. Un exemple clar és la contribució que els cubistes van fer, de manera no del tot voluntària, al naixement del disseny del camuflatge militar modern durant la Primera Guerra Mundial. Els patrons de camuflatge utilitzen un tipus de composició recursiva que inclou formes lleugerament arrodonides i paletes reduïdes. *Mimético* (1966), d'Alighiero i Boetti, o la *Camouflage séries* (1986), d'Andy Warhol, són algunes de les reapropiacions posteriors més conegudes des de l'àmbit de les arts visuals. Resulta sempre suggeridor explorar els efectes d'aquest tipus de composicions repetitives, en què la il·lusió i l'engany aconseguen que alguns dels elements d'una escena es tornin invisibles.

Venn Diagramms (under the spotlight) (2011), de l'artista Amalia Pica, és un dibuix lumínic que explora les implicacions de la composició i les possibles conseqüències socials de la interacció dels elements d'una imatge. La base del

projecte és una anècdota històrica: els diagrames de Venn —els clàssics diagrames en què diversos cercles s'intersequen— van deixar de ser ensenyats a les escoles durant l'última dictadura militar argentina entre els anys 1976 i 1983. El motiu és que aquestes composicions podien entendre's com a metàfores que encoratjaven la cooperació social entre grups heterogenis de persones. Des de la perspectiva repressiva del Govern, els currículums escolars havien de promoure el contrari: formes de composició en què els elements tendien a mantenir-se aïllats, sense espais compartits ni contactes entre si.



Andy Warhol (1986). *Camouflage series*. [Pintura]

Disponible a <http://www.contemporaryartdaily.com/2009/10/andy-warhol-the-last-decade-at-milwaukee-art-museum/>

Consulta el 05/06/2019



Amalia Pica (2011). *Venn Diagrams (under the spotlight)*. [Instal·lació] Disponible a <https://www.moma.org/collection/works/220342>

Consulta el 05/06/2019



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

Disponible a

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

Consulta el 05/06/2019

Referències

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

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

Consulta el 05/06/2019.

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

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

Consulta el 05/06/2019.

Concepte

Quan parlem de conceptes ens referim a aquelles representacions mentals que constitueixen el fonament dels pensaments i les creences. El concepte és la unitat mínima del coneixement humà i exerceix un paper vital en tots els aspectes associats a la cognició. En aquest sentit, és una part constitutiva de les pràctiques artístiques. Entre tots els mitjans i llenguatges visuals, el dibuix manté un vincle d'especial proximitat amb la producció de conceptes. La seva capacitat per plasmar estructures i la seva immediatesa per modelar formes abstractes facilita la imaginació, la síntesi i la vehiculació fluida d'elements conceptuals. Als debats sobre l'art en general sol plantejar-se una distinció entre forma i concepte: mentre que la primera es refereix a la manifestació material de l'obra, el segon al·ludeix als significats o idees que aquesta expressa o evidencia. Com veurem, en dècades recents s'ha destacat cada vegada més la rellevància del concepte davant de la plasmació formal.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

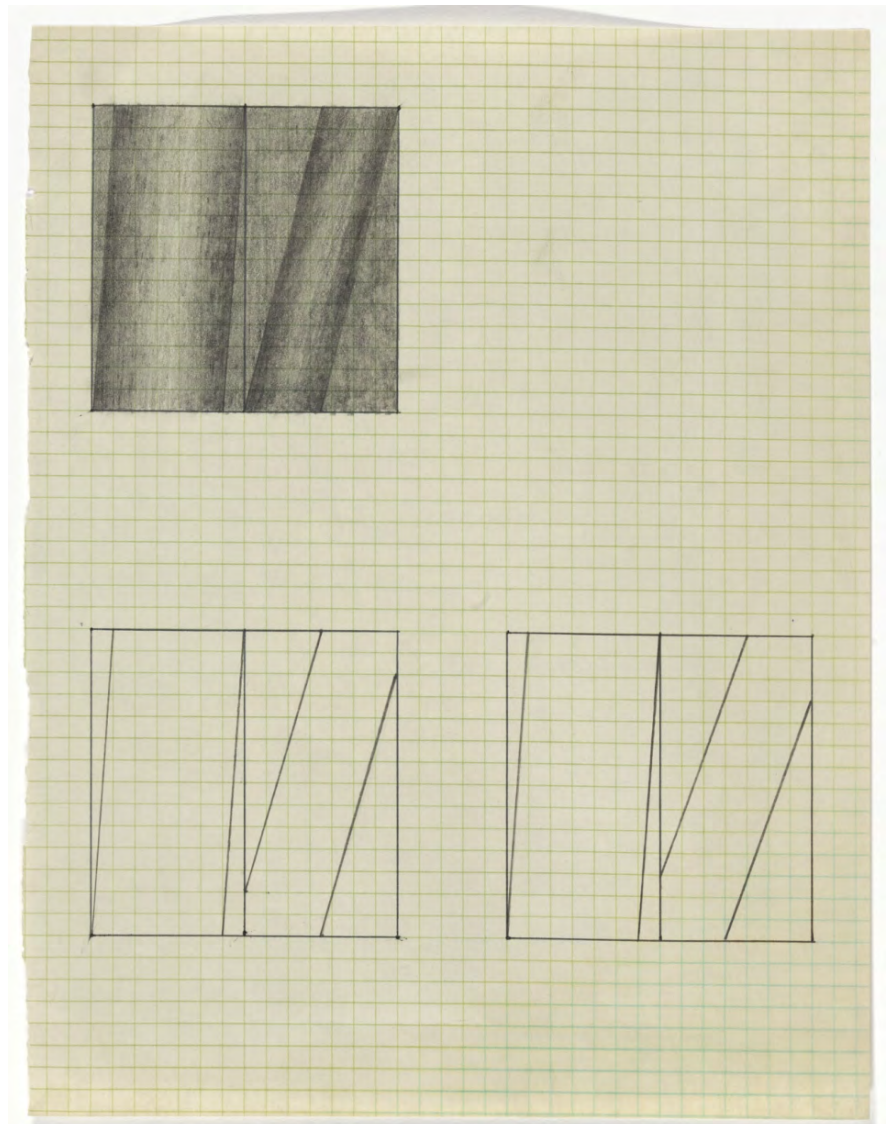
Concepte

Precisament, va ser la reflexió sobre el protagonisme de les idees en els processos creatius la que va donar lloc a l'emergència de l'art conceptual, un moviment nascut els seixanta que va emfatitzar la predominança dels components conceptuals sobre la resta dels elements que componen les obres d'art. Textos seminals com *Paragraphs of conceptual art* (1967) de Sol Lewitt, *Art after Philosophy* (1969) de Joseph Kosuth o *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972* (1973) de Lucy Lippard, van ser pioners disseminant preguntes sobre la importància del llenguatge en la formulació de les pràctiques artístiques. Al mateix temps, van aguditzar l'habilitat de l'art per examinar la seva pròpia naturalesa, un procés que havia començat a accelerar-se a partir de les avantguardes anteriors a la Segona Guerra Mundial. El conceptualisme inventa una mirada que posa en escena les idees com a màquines formidables per produir art. Els dibuixos murals de Sol Lewitt, per exemple, proposen que «cada persona dibuixa les línies de manera diferent, com cada persona entén les paraules de manera diferent» (Searle 2006). Seguint aquest principi, els seus dibuixos murals van ser (i encara segueixen sent) fets mitjançant instruccions per persones que no necessàriament són artistes, cosa que redueix la seva existència únicament al temps de durada de l'exposició ja que després són destruïts.

L'artista Lee Lozano va ser pionera en el desenvolupament d'un vessant conceptual crític, que des de finals dels anys seixanta va començar a interrogar les estructures patriarcales i el culte a l'èxit associat a les narratives econòmiques del capitalisme. La progressiva conquesta d'abstracció i simplificació en els seus dibuixos, que muten gradualment d'òrgans sexuals a eines industrials i després a diagrames d'energia, la va conduir aviat a idear *General Strike Piece* (1969), en la qual, igual que Lewitt, incloïa un conjunt d'instruccions. Però en aquest cas les instruccions no es referien a la desmaterialització dels objectes artístics o la fragmentació de l'autoria sinó a la possibilitat d'abandonar lentament el món de l'art. La principal premissa alertava: «Evitar de manera gradual però decidida d'assistir a funcions o trobades oficials d'alt nivell relacionades amb el món de l'art, amb la finalitat de fer recerques sobre una absoluta revolució personal i pública. Així mateix, exhibir en públic només peces que comparteixin idees relacionades amb aquesta revolució» (Donegan 2006). Aquest progressiu distanciament culminaria en *Drop Out Piece* (1972), un manifest en què l'artista anuncia que abandona del tot la seva pràctica, i es reclou en una vida senzilla apartada de l'escena artística, convertint la seva pròpia renúncia en una peça d'art conceptual.

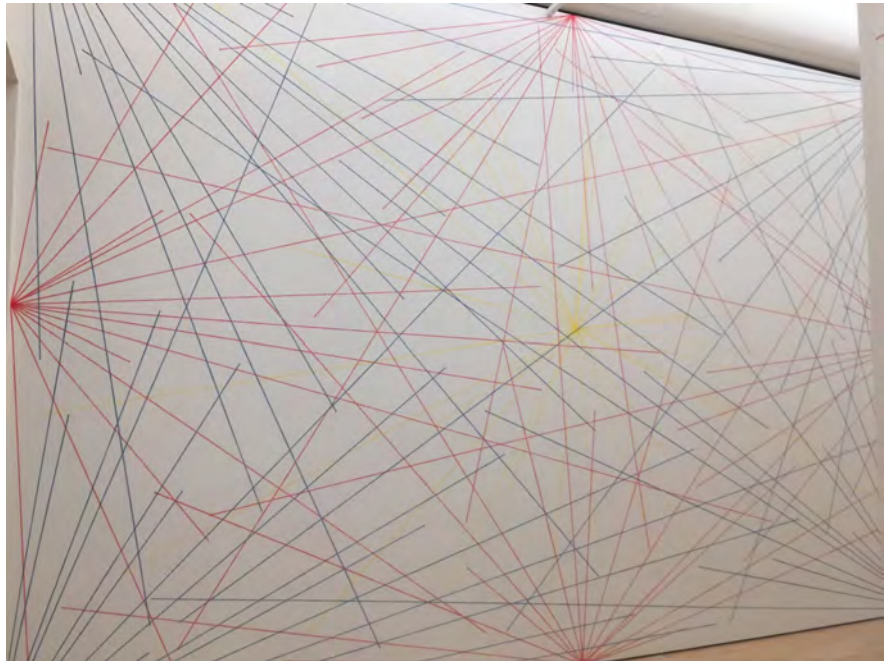
En les últimes dècades el relat monolític del conceptualisme com un fenomen exclusivament anglosaxó ha estat també esquarterat. La Red Conceptualismos del Sur, per exemple, és una plataforma de treball col·lectiu sorgida el 2007 que des de llavors ha ramificat als seus participants per diversos països d'Europa i Amèrica Llatina. Els integrants assenyalen la necessitat de posicionar-se davant la desactivació crítica d'una sèrie d'experiències poeticopolítiques que van tenir lloc de la dècada del seixanta en endavant, i el desig de concebre formes alternatives de reactivació d'aquestes experiències. Del reguitzell d'artistes que avui s'han convertit en figures emblemàtiques dels conceptualismes del sud, són ineludibles Lygia Clark, León Ferrari o Luis Camnitzer, i experiències col·lectives com *Tucumán arde* (1968) o *Arte de los Medios* (1966).

Una de les preguntes de la Red té a veure, precisament, amb les característiques comunes que engloben aquestes obres i experiències. I és que la condició descentrada d'aquestes pràctiques artístiques revela processos de modernitat irresolts i encara enfrontats. La fricció entre les escenes artístiques dels denominats països centrals i perifèrics acaba evidenciant les formes de construcció de la Història i tot allò que les narratives oficials solien deixar fora. En qualsevol cas, avui es tractaria no tant d'afegir acríticament aquests episodis oblidats en un relat cada vegada més inclusiu, sinó de qüestionar el mateix funcionament conceptual de la Història i les seves dinàmiques de poder.



Lee Lozano (1965) (s/t). [Dibuix]

Disponible a https://www.moma.org/collection/works/90702?artist_id=3615&locale=es&page=1&sov_referrer=artist



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

Referències

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

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

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

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

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

Cos humà

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Cos humà

El cos humà és un dels grans protagonistes de la història de l'art occidental com a conseqüència de processos històrics i valors culturals que han situat gradualment l'ésser humà al centre de la concepció del món. Les seves formes de representació han variat significativament amb el transcurs dels segles, servint en contextos històrics diferents per instaurar valors de bellesa femenina i masculinitat heroica, per disseminar sensibilitats religioses, per reforçar l'ordre social existent, o bé per contestar-lo visibilitzant les corporalitats que es resisteixen a adequar-se al cànon.

L'*Home de Vitruvi* (1490), un petit esbós trobat en un dels diaris de Leonardo da Vinci, ofereix un conjunt d'anotacions sobre les proporcions ideals del cos masculí. Cames i braços estesos, mans obertes, es tracta d'un estudi revestit de l'autoritat de les matemàtiques i la geometria, que, al mateix temps que constata un conjunt de relacions anatòmiques, les fixa de manera idealitzada, establint valors que tindran després un enorme impacte cultural encara perceptible. Altres pintures de la mateixa època, com *Adam i Eva* (1507) d'Albrecht Dürer o la *Venus dormida* (1510) de Giorgione, van tenir un efecte modèlic semblant i es van replicar durant els segles posteriors. Durant la Segona Guerra Mundial, les mateixes preocupacions de Leonardo seran abraçades pel *Modulor* de Le Corbusier, un sistema antropomètric mitjançant el qual l'arquitecte imagina un cos mesurable i utòpic, basat en l'espiral àuria, que li serveix de referència per dibuixar els seus plànols arquitectònics.

Al mateix temps, hem d'entendre la figura humana com una arena en què es dirimeix la sensualitat i l'anhel de perfecció, les conductes virtuoses i punibles de cada època. En aquest sentit, molts artistes han estat a l'altre costat del cànon, discutint-ne l'hegemonia. L'obra de Carol Rama, per exemple, discorre en gran manera a contrapèl de les sensibilitats artístiques dominants durant la primera meitat del segle xx. Aquarel·les com *Dorina* (1940) o *Heretical* (1944) «redissenyen anatomies, amputen i reordenen les extremitats, realineen els orificis i regiren les funcions fisiològiques. Les seves dones són sovint representades sense braços i sense cames, apareixen trencades com ruïnes clàssiques danyades del passat antic d'Itàlia» (Christoffersen *et al.*, 2017). Els seus dibuixos desordenen obertament la idealització renaixentista i els mandats femenins de devoció i dolçor, mostrant el cos com un fenomen material associat al plaer, la malaltia, el frenesí i la batalla política.

El treball de l'artista Lorenza Böttner també desafia convencions. Artista transgènere i sense braços, la seva pràctica artística es nodreix d'un dibuix expressiu fet amb els peus i la boca, que compon un vocabulari proper a les arts escèniques i aborda temes obertament polítics i sexuals. La seva obra gràfica és un revulsiu a l'imaginari esperable d'una persona amb diversitat funcional. La seva mort prematura per complicacions relacionades amb el VIH ocorre poc després de les Olimpíades de Barcelona 92, en què va servir d'inspiració (i va encarnar) Petra, la mascota paralímpica dibuixada per Mariscal.

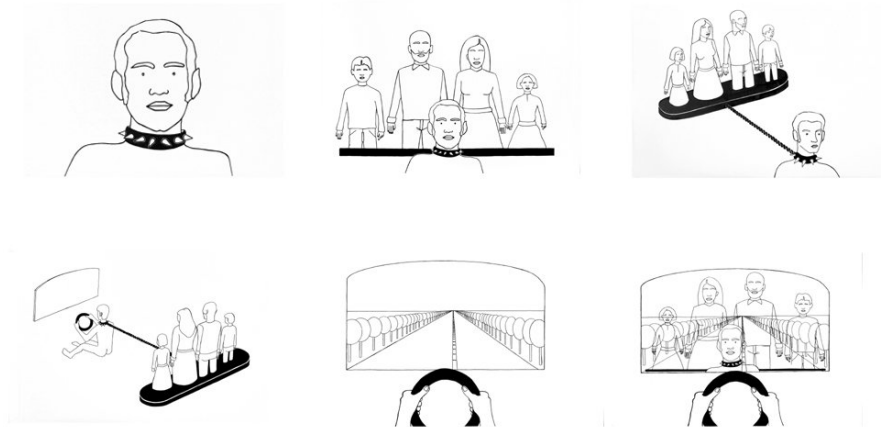
Més a prop en el temps, els dibuixos inclosos a *Tocar, no dominar (contagio)* (2017) de Diego del Pozo, subratllen la importància que els feminismes han atorgat als afectes com a vehicle de sabers experiencials, així com la centralitat que la pell, i les superfícies en sentit general, tenen en els processos de cura. Aquí la dimensió tàctil i el teixit de relacions que esdevé entre els cossos adquireixen una rellevància especial. Azucena Vieites, integrant del col·lectiu Erreakzioa-Reacción, ha constituït també un gabinet gràfic utilitzant eines provinents de l'activisme feminista i l'univers sensible del fes-ho-tu-mateixa. El projecte *Tableau vivant*, per exemple, convoca la infantesa i els cossos infants com a fonament

d'una recerca orientada a «observar i aprendre de la capacitat de sorpresa, la falta de convenció i la voluntat de construir llenguatge en edats primerenques» (Vieytes, 2013).

Finalment, de la mateixa manera que pot propiciar espais d'imaginació, el dibuix ha complert històricament un paper important com a instrument de control somàtic. De l'antiga frenologia a l'entintat massiu dels polzes, passant pels models biomètrics utilitzats avui en la seguretat dels aeroports, les tecnologies basades en el dibuix han estat decisives perquè tant l'Estat com les corporacions puguin reconèixer i fixar totalment la identitat de les persones. Obres recents com *Face Cages* (2013-2016) de l'artista Zach Blas aborden aquesta qüestió, interrogant el procés de mapatge digital del rostre i creant, a partir dels nodes i línies dels paràmetres biomètrics, un conjunt d'escultures metàl·liques que són després utilitzades com a màscares per ocultar la identitat.



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



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



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

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

Referències

Böttner, Lorenza (2017). *Requiem por la norma*. Fullet disponible a:
http://ajuntament.barcelona.cat/lavirreina/sites/default/files/2018-12/Requiemporlanorma_0.pdf
Consulta 03/06/2019

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

Preciado, Paul B. Podcast de *Son(i)a* Ràdio Web MACBA. Disponible a:
<https://www.macba.cat/en/rwm-sonia-carol-rama>
Consulta el 03/06/2019.

Vieytes, Azucena (2013). *Tableau Vivant* (fullet). MNCARS. Disponible a:
[https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/follet
o_vieites_es.pdf](https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/follet
o_vieites_es.pdf)

Consulta 03/06/2019

Diagramació

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Diagramació

Hi ha diverses maneres de definir el que és un diagrama. Les definicions menys restrictives proposen que la diagramació és la simple vehiculació d'informació essencial sobre un tema mitjançant l'ús de recursos gràfics. Parlem d'una tècnica ancestral creada per facilitar la comprensió d'un procés o un sistema mitjançant l'ús de fletxes, taules, línies, icones i altres solucions visuals, organitzades per explicar la manera com les parts d'un tot interactuen entre si. Hi ha una enorme quantitat de models de diagrames: els que representen dades i valors (diagrames de barres), els que expliquen un procés (fluxogrames), un sistema de relacions (diagrames de Venn) o els que expliciten l'estructura lògica de la informació (quadres sinòptics). Actualment, les pràctiques de diagramació travessen un vast espectre d'usos socials, i són eines fonamentals en àmbits com ara les ciències, la indústria, la programació, el *management* empresarial o l'educació. Seguint la definició inicial, també podem englobar com a pràctiques diagramàtiques les cartografies, línies de temps, plànols mecànics, croquis arquitectònics, mapes mentals i relatogrames.

La figura de l'arbre ha estat un dels motius fonamentals en els diagrames d'Occident. Des dels arbres genealògics bíblics a l'*arbor scientiae* de Ramon Llull, passant pel diagrama arborescent de l'*Enciclopèdia* de Diderot o l'arbre de la vida esbossat per Darwin en un dels seus quaderns de viatge, la forma mestra de l'arbre ha organitzat bona part de les representacions gràfiques de la nostra història cultural. Si les línies de temps i els mapes són instruments visuals dissenyats per dominar el temps i l'espai, els diagrames d'arbre han operat des de l'antiguitat com la metàfora visual hegemònica per organitzar el coneixement.

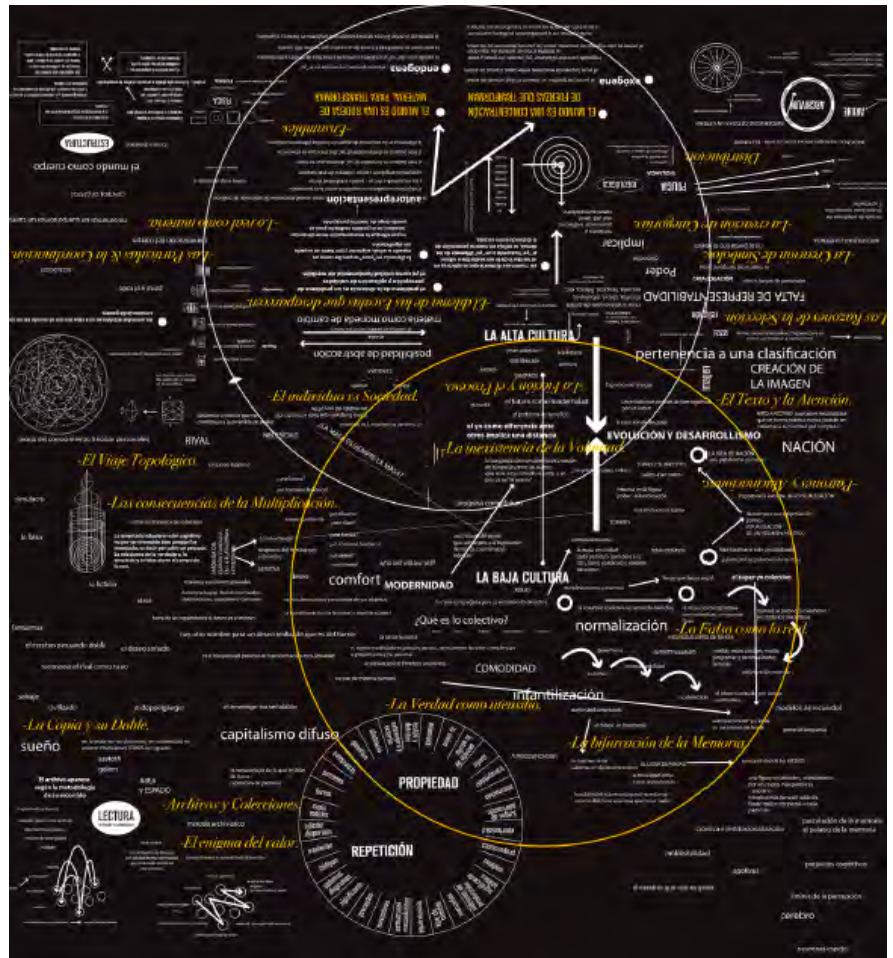
L'artista mexicà Erick Beltrán recorre habitualment a la pràctica del diagrama. El seu projecte *Modelling Standard* (2010), realitzat en col·laboració amb Jorge Satorre i Jorge Aviña, desenvolupa una mena de «diagrama de coincidències», en què elements aparentment inconnexos provinents de la literatura, la ciència i la mateixa biografia dels artistes es van filant en una quadrícula d'il·lustracions i vinyetes desplegades sobre la paret. La peça pren com a punt de partida la metodologia de la microhistòria italiana dels anys setanta, que construeix relats historiogràfics a partir de fets minúsculs, i la conjuga amb el més important dels models de la física, el model estàndard, que descriu la interacció de les partícules subatòmiques.

Aquesta manera de diagramar per coincidències, connectant elements aparentment allunyats entre si, és prolífica i habitual en les pràctiques artístiques contemporànies. L'artista anglès Ryan Gander, emprant un terme provinent de la psicologia, denomina a aquest tipus d'operació *loose associations*, una cosa així com associacions fluïdes o disperses. En la primera de les seves conferències més conegudes, el relat en primera persona avança connectant diferents tipologies de línies emplaçades a l'espai públic amb alguns dissenys característics en la història de les cadires, aquestes amb el llenguatge corporal de personatges del cinema, aquests al seu torn amb els cartells desplegats en el videoclip *Don't Look Back* de Bob Dylan, després amb el doblatge excessiu de les veus dels nens a les pel·lícules adultes, etc.

Aquests diagrames de coincidències i associacions inesperades entre materials apareixen, entre altres coses, per l'emergència d'una sensibilitat nova conreada a internet. La forma de la xarxa com a metàfora dominant per explicar el món actual assumeix un sistema descentralitzat, sense branques ni arrels, en què les jerarquies s'estableixen per agregació, el coneixement s'accelera i els antics

campus disciplinarios es transvasen permanentment. La teòrica i dibuixant de còmics Mery Cuesta explica aquesta dificultat per distingir amb claredat els vells estrats culturals mitjançant la noció de «boira de la cultura digital».

En projectes com *Contra-Internet* (2014-2018), l'artista nord-americà Zack Blas compon una mirada crítica sobre aquesta eclosió de la xarxa. Les seves lectures i peces videogràfiques exploren, des de l'univers *queer* i la ciència ficció, la supervigilància inherent a aquesta nova forma dominant i llancen un interrogant sobre allò que ocorre entre els seus nodes, aquests espais menors i oblidats que ell denomina *espais paranodals*.



Erick Beltrán (2006-2011). *Inexistencia de la voluntad*. [Impressió] Disponible a <https://www.labor.org.mx/en/artists/erick-beltran/> Consulta el 05/06/2019



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



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

Referències

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

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

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

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

Dibuix científic

Parlem de dibuix científic per referir-nos a un tipus de producció gràfica que, seguint un conjunt de regles i protocols, serveix d'instrument de suport a les recerques fetes per la ciència. En àmbits diversos com la botànica, la zoologia, l'arqueologia, la medicina o l'astronomia, el dibuix ha estat històricament el mitjà predilecte per produir imatges. Si la fotografia captura una vista parcial en un context específic amb una llum contingent, la versatilitat de les línies del dibuix permet integrar tots els components sensibles d'un objecte en un model ideal, ressaltant a voluntat alguns detalls segons el propòsit i l'audiència a la qual vagi dirigit. En aquest sentit, s'emmotlla a una de les operacions medullars de la ciència: la producció de models capaços d'absorbir les particularitats de les coses i diluir-ne les característiques més superficials. El dibuix és eficaç encunyant categories que tendeixen a l'abstracció i poden ser fàcilment divulgades en publicacions enciclopèdiques o *displays* museològics.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Dibuix científic

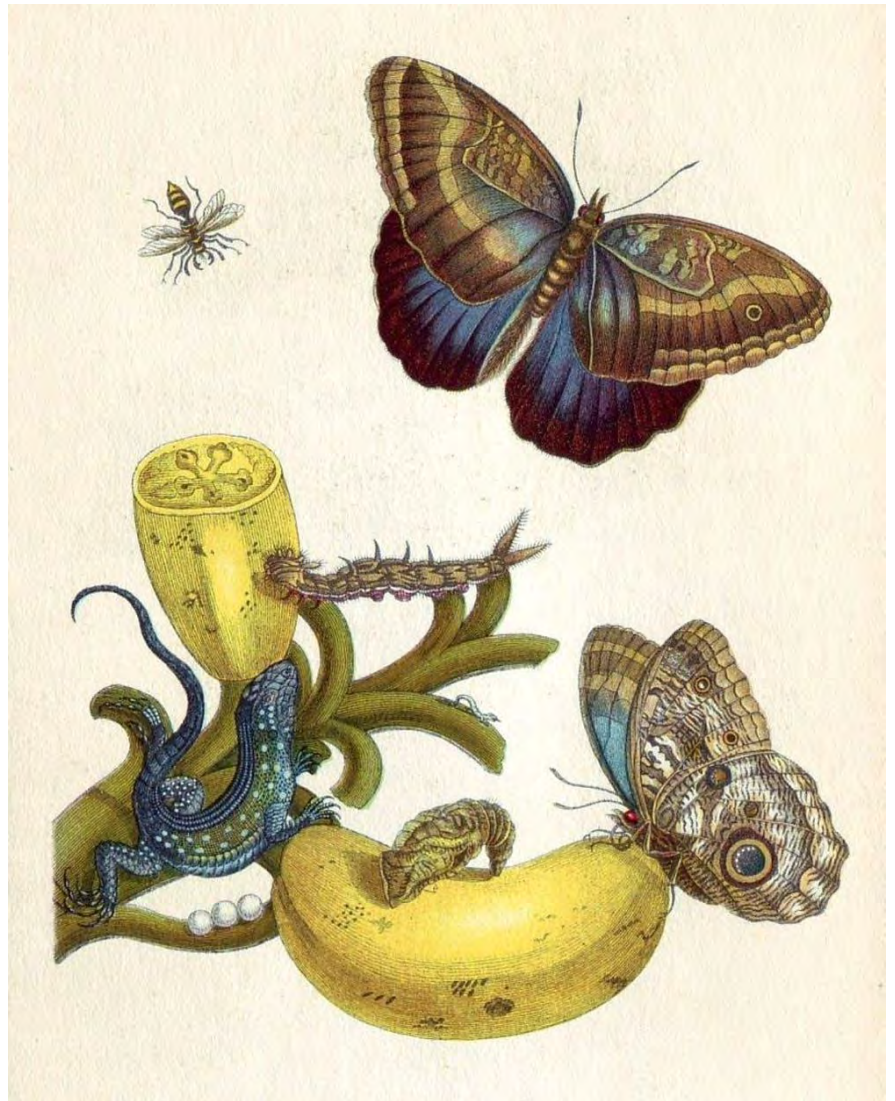
Per a la història de l'art, Leonardo da Vinci constitueix la figura paradigmàtica de la integració entre l'art i la ciència, encara que hi ha altres exemples enlluernadors com el de Maria Sibylla Merian (1647-1717), els dibuixos entomològics de la qual van tenir una influència notable al segle XVIII. Les seves imatges recreen la interacció de diverses tipologies d'insectes en el seu hàbitat natural amb plantes i flors. A més de la seva qualitat estètica, resumeix amb precisió (i en alguns casos inauguren) els consensos estilístics que s'han anat sedimentant al voltant de la pràctica del dibuix científic: els objectes se situen sobre un fons neutre, els contorns i colors de les coses estan perfectament definits, s'ofereixen diverses vistes d'un mateix model, etc.

Un dels papers històrics més importants del dibuix resideix, precisament, en aquest procés d'especejament científic. Durant segles, per exemple, les expedicions de dibuixants van ser vitals per transportar informació botànica i zoològica de les colònies a la metròpolis, articulant un procés d'extracció de signes tan massiu i palpable com l'extracció de minerals. Aquest flux d'imatges des de les perifèries fins al centre va compondre una gegantesca tipologia de sabers acumulats que permetia als centres de poder dominar les xarxes territorials de les colònies des de la distància. Una mirada contemporània que desordena i discuteix aquesta tradició és el projecte *Història política de les flors* (2003-2019) del col·lectiu artístic Jeleton. Els dibuixos que componen aquesta recerca exploren la vida de plantes i flors des d'una mirada iconològica que trenca el paradigma científic, enfrontant a la suposada neutralitat de la ciència elements com ara els rumors, la decoració, la sensualitat *queer* o les cosmovisions del sud.

Per la seva banda, el treball de l'artista Irene Kopelman recorre també al dibuix per interrogar les cadenes de muntatge a través de les quals es fabriquen, literalment, els sabers. Kopelman va començar a investigar les representacions de paisatges registrats pels naturalistes dels segles XVIII i XIX i va activar una sèrie de col·laboracions amb gabinets geològics, entomològics i amb col·leccions de museus d'història natural en diverses parts del globus. En totes aquestes institucions va observar els rituals museogràfics i l'obstinació amb la qual el dibuix sostenia els procediments científics. Moltes de les seves obres poden ser llegides, efectivament, com una conversa amb la ciència des del punt de vista del dibuix.

Finalment, és rellevant esmentar que, encara que en l'àmbit científic el dibuix sol desplegar-se com una eina complementària, desenvolupa sabers que li són propis i que desborden amb escriure la representació literal de les coses. El dibuix paleontològic, per exemple, implica un seguit de tècniques gràfiques orientades a la recreació d'animals extingits a partir de fragments d'ossos i restes fòssils.

Parlem d'un exercici gegantesc d'imaginació, guiat per protocols científics, que recompon formes vives completes a partir de fragments inerts i diminuts. O pràctiques com la d'Antonio Bregante, antic coordinador de l'àrea de dibuix del Museu d'Arqueologia de Catalunya, que ha il·lustrat durant més de mig segle tot el material arqueològic que arribava al museu. La lenta recreació gràfica de fòssils, ruïnes i formes pètries ha consolidat una forma de coneixement que difícilment podria transferir-se escrivint un text acadèmic. Dibuixar, en aquest sentit, produeix coneixements que només existeixen perquè hi ha dibuix. I si aquests coneixements depassen el llenguatge és perquè el procés mateix de treball estableix una temporalitat alterada. La ingent quantitat d'hores invertides a analitzar i replicar els detalls dels objectes implica reconstruir-los mentalment, performar-los, tornar-ne a encaixar les peces per reanimar-los. La lentitud, en aquest sentit, és una opció metodològica prolífica, un camí que propicia relacions vivificants amb el saber.



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

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

Consulta el 30/06/2019



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



Jeleton (2014-2016). *Historia política de las flores 4.* [Instal·lació gràfica]
 Disponible a <http://www.bienalcentroamericana.com/2016/08/04/jeleton/>
 Consulta el 30/06/2019

Referències

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

Latour, Bruno (1981). *Visualization and cognition, drawing things together*. Disponible a <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/21-DRAWING-THINGS-TOGETHER-GB.pdf>
 Consulta el 30/06/2019.

Dibuix i acció

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Dibuix i acció

Parlem de dibuix i acció per designar un camp de pràctiques relacionades amb intervencions de caire social i activista que inclouen el dibuix com a mitjà principal. Es tracta d'obres que promouen una mirada reivindicativa i crítica sobre algun aspecte del context en què es desenvolupen. A més de desplegar-se habitualment en l'esfera pública, tenen com a característica la intersecció i solapament entre àmbits socials diversos, com els moviments socials, les agrupacions polítiques i el mateix arxiu disciplinar de les pràctiques artístiques.

Una obra emblemàtica és, per exemple, el *Siluetazo*, iniciada a Buenos Aires el 1983 per artistes, associacions estudiantils i organismes de drets humans. Es tracta d'un projecte nascut per visibilitzar la detenció i desaparició sistemàtica de persones per part de l'última dictadura militar, recorrent al traçat a escala real de les siluetes de cossos humans sobre grans papers que després eren enganxats a les parets de la ciutat. Aquest gest de *siluetat*, que revelava únicament el contorn de les persones sense resoldre'n la identitat, es va contagiar ràpidament i va començar a ser replicat per tota Argentina. Actualment, forma part del repertori simbòlic i identitari de diferents mobilitzacions socials, que assenyalen «un d'aquests moments excepcionals de la història en què una iniciativa artística coincideix amb la demanda d'un moviment social, i pren cos per l'impuls d'una multitud» (Longoni *et al.*, 2009).

Alguns dels artistes que van impulsar l'acció, com Rodolfo Aguerreberry, Julio Flores i Guillermo Kexel, assenyalen que un dels referents utilitzats va ser un artista polonès que, durant la seva captivitat a Auschwitz, dibuixava cíclicament una silueta en què inscrivía el nombre de víctimes assassinades cada dia. Recentment, quan fa tan poc de la desaparició dels 43 estudiants d'Ayotzinapa, a Mèxic, es va organitzar, de nou, un *siluetazo* a Barcelona amb la finalitat d'amplificar la visibilitat del cas a escala mundial. Aquest permanent transvasament de vocabularis i eines (en aquest cas, el *siluetat* com un recurs en moments històrics diferents per visibilitzar la desaparició de persones) constata la capacitat de reciclatge i reapropiació crítica d'aquestes estratègies, que tendeixen a disseminar-se ràpidament i a adaptar-se segons les particularitats de cada context.

Un antecedent més antic i ineludible és la massiva producció d'obres gràfiques que van servir de recursos de propaganda durant la Guerra Civil espanyola. Els dibuixos i els gravats que es van produir al territori estatal entre els anys 1936 i 1939 atenien a la urgència discursiva de la guerra i eren estimulats per partits i organismes que propiciaven la publicació de cartells, *afiches* i butlletins capaços d'ocupar l'esfera pública i exaltar l'esperit de lluita. En aquest context, els artistes van abraçar la tematització política, i això va generar un estil visual de colors més plans i contorns més definits, més proper al realisme socialista, que suspenia algunes de les innovacions formals de les avantguardes per aconseguir públics més amplis i un missatge més directe. Les publicacions més destacades entre els republicans inclouen *Hora de España* i *Mono Azul*. Els cartells del bàndol revoltat van utilitzar, per la seva banda, eslògans sobre la unitat d'Espanya i el catolicisme, recorrent a la tipografia gòtica utilitzada per Hitler durant el nazisme i a un imaginari simbòlic que incloïa l'àguila bicèfala, l'esvàstica, el jou o les fletxes.

El projecte *Rateros Vendepatrias Asesinos* (2012) de Julio Zenil i Cristina Paoli compila un conjunt d'intervencions gràfiques anònimes fetes sobre els cartells de propaganda desplegats per a l'elecció presidencial de Mèxic l'any 2012. En aquest cas, els cartells originals contenen fotografies acuradament postproduïdes de la cara dels candidats, i el dibuix funciona com un element reactiu capaç de destruir,

amb gestos àgils i eficaços, l'aparell propagandistic. Així, els diferents gargots, fets per nombroses mans ocasionals, modifiquen els rostres somrients amb línies que són ullals, banyes, bigotis, nassos de porc, ulls blancs. Aquestes mateixes línies paròdiques aviat es transformen en textos d'enuig i acusacions obertes, que visibilitzen l'atmosfera de fastig i desencantament d'aquest moment històric.



Imagen de Siluetazo.

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

Consulta el 30/06/2019

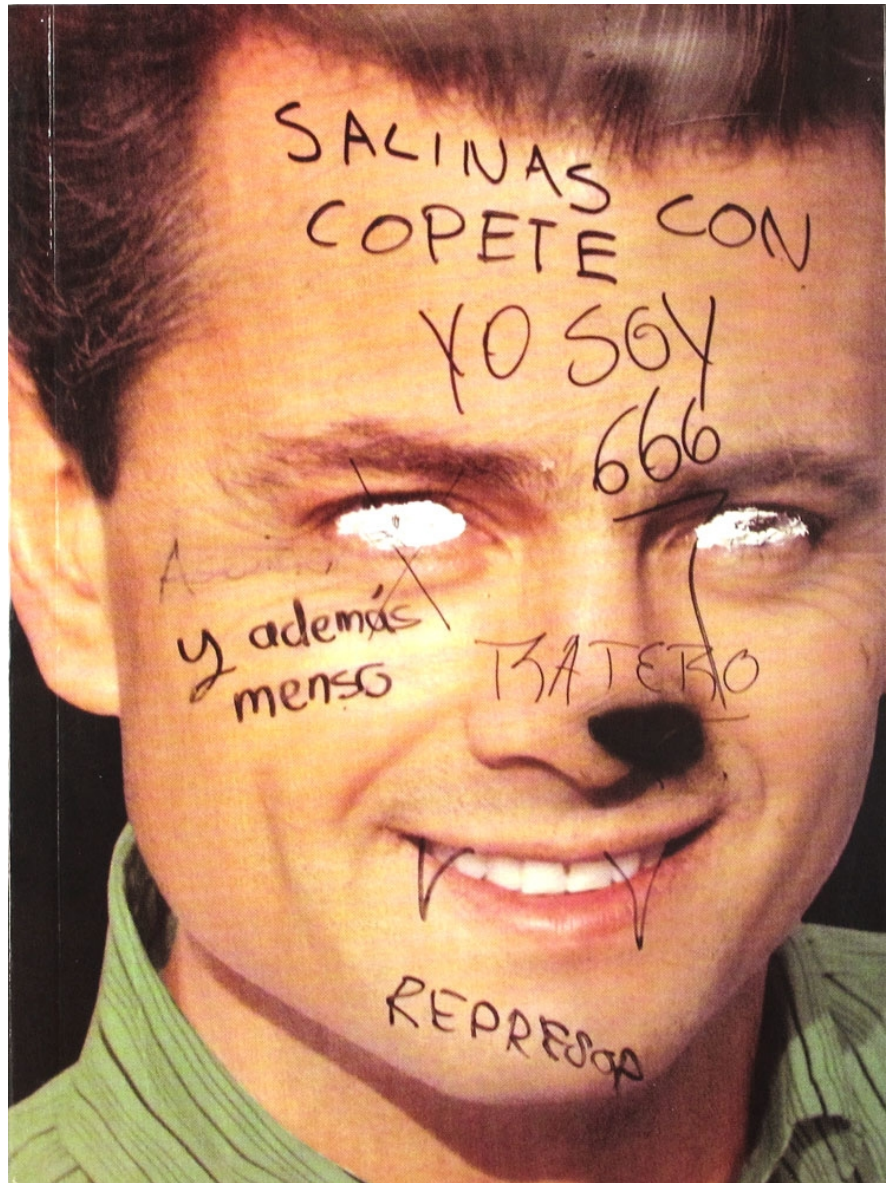


Oliver (s/t). Cartell antifeixista que denuncia la intervenció italiana en el conflicte espanyol.

Disponible a

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

Consulta el 30/06/2019



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

Referències

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

Zenil, Julio i Cristina Paoli (2012). *Rateros vendepatrias asesinos*. Mèxic: Periferia Ed.

Edward Hopper

Descripció

«L'art és l'expressió externa de la vida interior de l'artista, i aquesta vida interior donarà lloc a la seva visió personal del món.»

Edward Hopper

Edward Hopper (Nova York, 1882-1967) és un artista estatunidenc l'obra del qual es pot vincular amb el realisme americà. La seva pintura respon a una representació costumista de la vida urbana i rural amb una estètica molt particular. Treballa principalment el **paisatge** urbà com un escenari on es desenvolupen les seves escenes. Les línies rectes i els grans blocs de llum que dominen la composició construeixen aquest paisatge de forma descriptiva i detallada.

La seva manera de construir aquest paisatge –els edificis, els espais buits, els interiors– és amb una noció d'**espai** particular: aborda les tres dimensions principalment per mitjà de la llum, que incideix en els volums i personatges per a obrir una profunditat en el llenç, de forma molt neta i simplificada.

Molts dels entorns que plasma són espais públics que ell selecciona i enquadra amb un criteri gairebé cinematogràfic. En aquest sentit, els quadres de Hopper són en certa manera escenes congelades, accions que han esdevingut immòbils. És difícil representar el **temps** en una imatge estàtica, com és el cas del dibuix i la pintura, però a la seva pintura ha quedat plasmada tant la vida urbana nord-americana del segle xx en general, com l'experiència subjectiva del temps en els seus espais i personatges.

La pintura de Hopper no és objectiva ni objectivable. La seva obra dona protagonisme al **subjecte** mitjançant les seves figures gairebé escultòriques que realitzen accions quotidianes. Hopper és un home del seu temps que beu de les estètiques modernes i dels *ismes*, però que s'interessa més per la representació realista i això el distingeix. Els seus personatges, sovint isolats o entotsolats, retraten la soledat en un context de crisi econòmica, mostrant el sentiment de buit de la modernitat.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Espai

Paisatge

Subjecte

Temps



Edward Hopper (1942). *Night Hawks*.

Font:

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



Edward Hopper (1925). *The House by the Railroad*.
Font: <https://www.moma.org/collection/works/78330>

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

Efrén Álvarez

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Còmic

Diagramació

Dibuix i acció

Paraula i text

Descripció

«El diagrama ens serveix per comprendre temes complexos de la societat.»

Efrén Álvarez

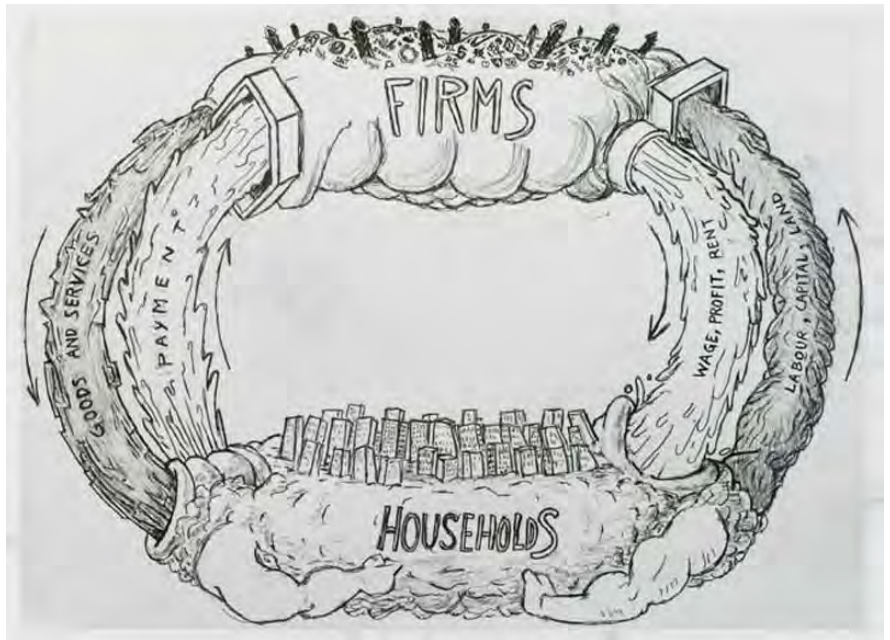
Efrén Álvarez (Barcelona, 1980) és un artista i dibuixant contemporani català que es dedica a fer una anàlisi visual i crítica entorn de les relacions de poder. Álvarez és un agitador cultural que se serveix dels seus dibuixos per a carregar contra la societat capitalista i el consumisme establert.

En la seva obra combina imatges amb **paraula i text**, de manera que un llenguatge dona suport a l'altre: a la diagramació, el que no explica el dibuix ho fa el cartell o l'escrit al marge i viceversa. Mitjançant el text rebla el clau de la ironia irreverent i el sarcasme, fent explícita la seva disconformitat humorística i delirant.

Habitualment utilitza eslògans publicitaris o llenguatges econòmics per a fer evident la metàfora i potenciar el significat irònic i burleta. Sol acompanyar els seus diagrames i dibuixos de textos propis i de diversos autors que ajuden a completar l'explicació crítica i a donar profunditat amb informació complementària als fets que combat amb els seus dibuixos.

El seu estil és clarament narratiu i té un evident lligam amb el **còmic**. Treballa sempre en blanc i negre i deixa els dibuixos amb els acabats bruts, el rastre del llapis i la textura del paper. El seu traç i els seus personatges tenen un estil entre la caricatura humorística de les tires còmiques, i l'estètica, sexual i escatològica, del **còmic underground**. El format, però, difereix del llenguatge tradicional del còmic, ja que no hi sol haver vinyetes, sinó que els dibuixos i els textos es relacionen de forma esquemàtica amb fletxes, metàfores visuals i altres recursos gràfics en un únic mapa visual complex i transitable.

El llenguatge final de la seva obra, ja sigui mitjançant *fanzines* autoeditats o de dibuixos murals, és la **diagramació**. Amb el dibuix i la paraula, estableix diversos mapes dels sistemes de poder, de pensament, econòmics i socials de la societat contemporània. Retrata de manera tragicòmica i àcida els cicles i els cercles viciosos en el context polític actual. En aquest sentit, podem dir que el seu treball posa en relació **dibuix i acció** de forma contundent, revulsiva i punyent. Explica certes relacions de consum o de treball relacionant-les amb l'esclavitud i dissecciona la corrupció, la jerarquia i l'alienació per mitjà de les claus informatives de l'actualitat. El seu treball és com una faula barroca i postmoderna que explica el món de forma comprensible, però hilarant i confusa.



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

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



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

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



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Egon Schiele

Descripció

Egon Schiele (Viena, 1890-1918) fou un pintor austríac molt expressiu i amb una vida curta que encarna alguns dels mites de l'artista torturat. El seu dibuix és especialment interessant com a representació figurativa del **cos humà**. La seva línia defineix una visió descarnada i sovint sexual del nu, que va treballar durant tota la seva vida. Va utilitzar aquest tema per a estudiar gràficament i expressivament el cos, però també per a trencar esquemes i alliberar-se de certes repressions de la mentalitat burgesa. Els seus retrats i dibuixos representen, sense tabús ni autolimitacions, les formes més estrambòtiques d'articulacions i músculs, expressats mitjançant una forma estètica poc convencional. És especialment interessant com treballa l'anatomia, simplificada i exagerada en diversos plans i volums, i les mans, articulades, expressives i orgàniques.

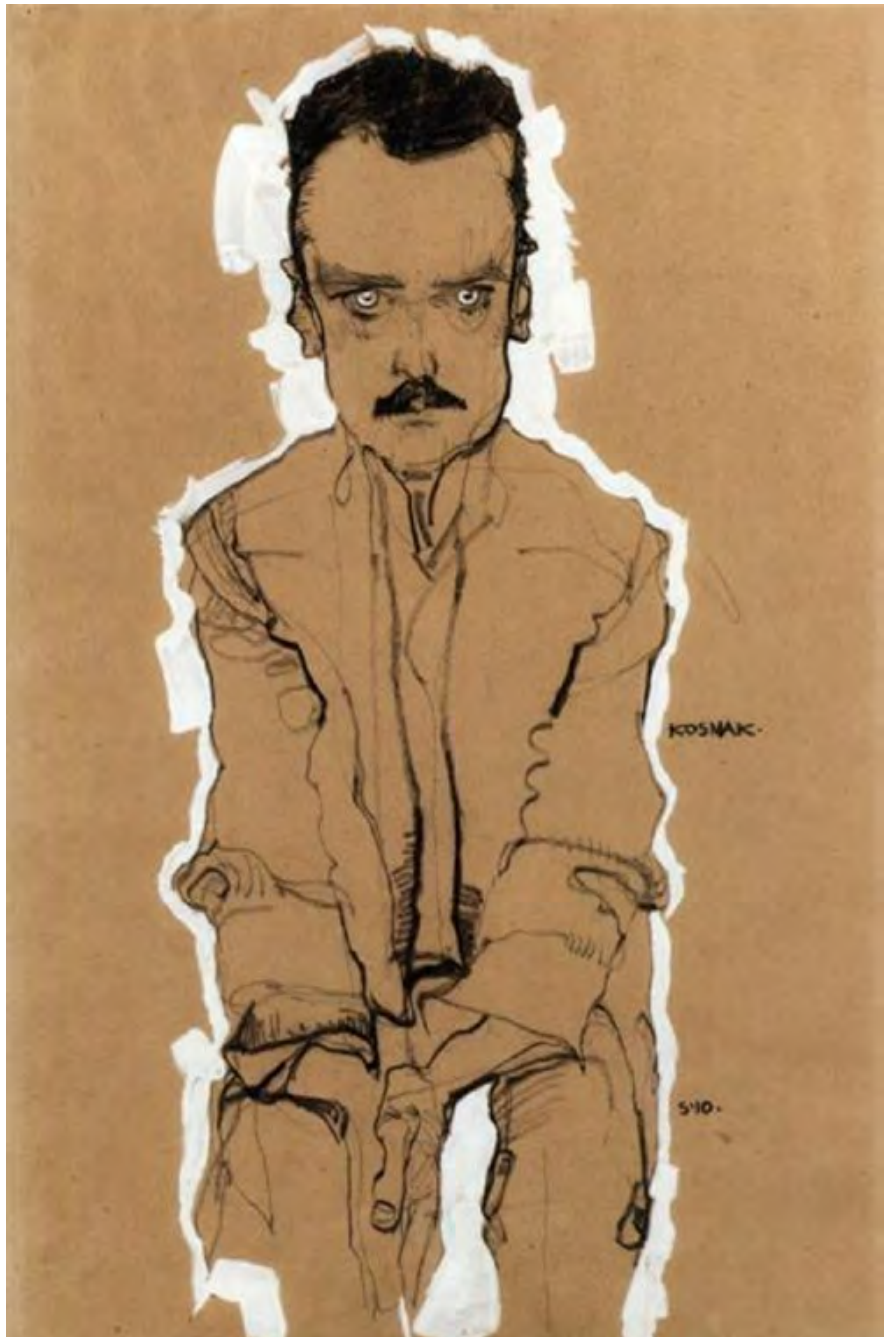
Va formar part del que es coneix com a expressionisme austríac. A la seva obra pictòrica, el dibuix sempre hi té un pes important i és clau per l'**expressió**. La línia, que en algun moment defineix perfectament el referent, en d'altres es perd en formes sinuoses, dinàmiques i pràcticament abstractes que acaben de potenciar l'expressivitat latent a la resta del dibuix. Destaquen les mirades profundes i les posicions corporals, a vegades contorsionades, com a forma d'expressió personal i única. La seva obra sovint situa l'espectador en una intimitat inesperada i el converteix en una espècie de *voyeur*, a vegades descobert pel personatge, que torna la mirada a l'observador del quadre. És en aquest moment, quan el dibuix et mira a tu, que l'expressivitat i la força de la intimitat arriben a tocar-te.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Cos humà

Expressió



Egon Schiele. *Portrait of Eduard Kosmack, Frontal, with Clasped Hands.*
Font: <https://www.wikiart.org/en/egon-schiele/portrait-of-eduard-kosmack-frontal-with-clasped-hands-1910>



Egon Schiele (1914). *Standing Male Nude with a Red Loincloth*.
Font: <https://www.wikiart.org/en/egon-schiele/standing-male-nude-with-a-red-loincloth-1914>



Egon Schiele (1918). *Long haired nude, bent over forward, jerk view*.
Font: <https://www.wikiart.org/en/egon-schiele/long-haired-nude-bent-over-forward-jerk-view-1918>

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

Espai

Encara que habitualment entenem la noció d'espai com un lloc ocupat per esdeveniments i objectes, l'univers físic és més complex que la metàfora senzilla d'un contenidor de coses o un envàs de vores difuses. Es tracta d'una realitat intervinguda per tècniques i eines que les pràctiques artístiques utilitzen sovint de manera contraintuïtiva, creant formes noves d'espacialitat. D'aquest ventall d'eines, el mapa és una de les més rellevants. Avui sabem que els mapes no només descriuen el territori, sinó que l'inventen, col·laborant activament en la naturalització de valors que després afecten les percepcions espacials. Així és que, des del sorgiment de la cartografia com a eina civil i militar, el traçat de línies manté una relació vertebral amb les formes de produir socialment l'espai. I, de la mateixa manera, la història d'aquestes línies està plena de moments que busquen produir espacialitats inesperades i insurgents.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

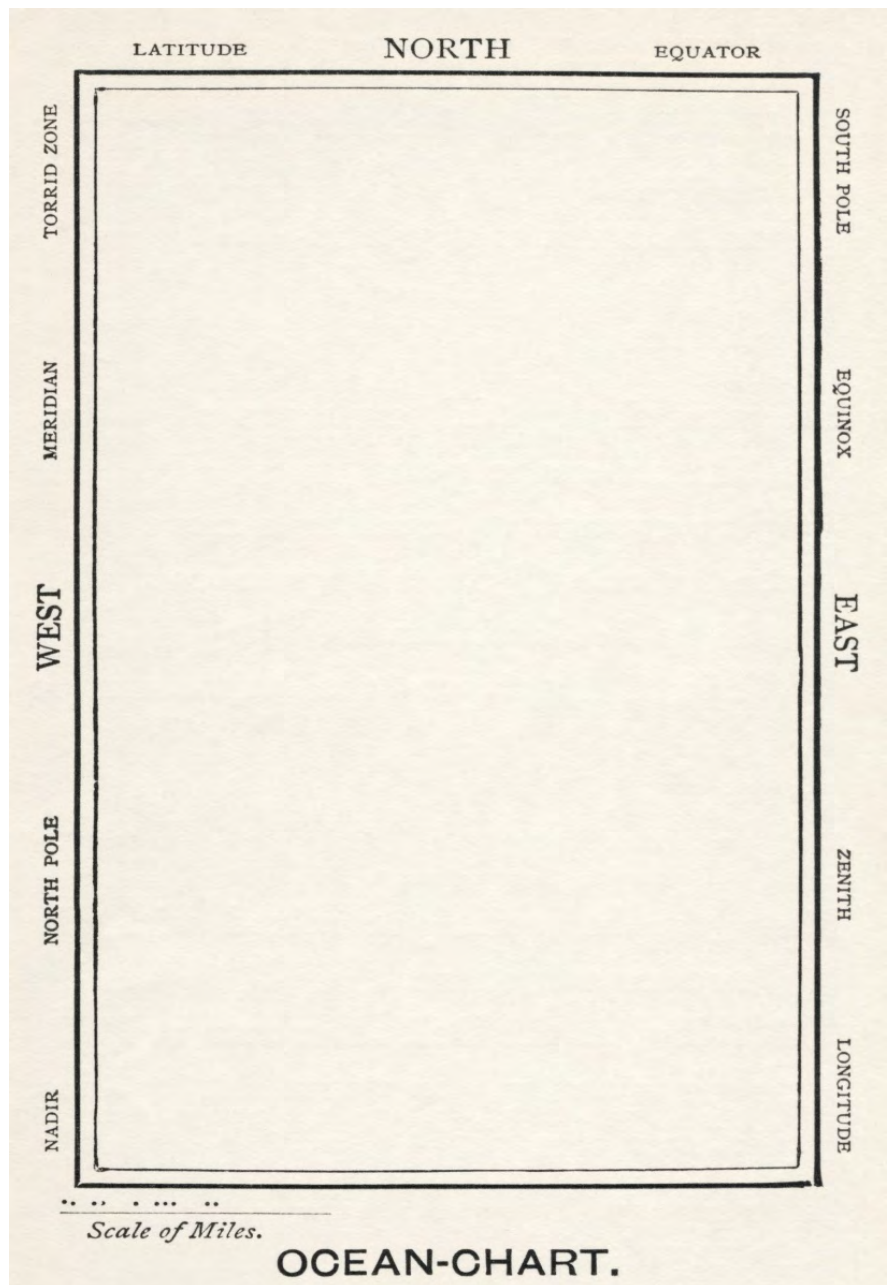
Espai

Un primer antecedent literari en aquesta direcció podria ser el *mapa del no-res* inclòs en *The Hunting of the Snark (An Agony in 8 Fits)* (1876), poema ombrívol de Lewis Carroll que glossa únicament una porció d'oceà sense altra cap altra referència, i es revela com un instrument de navegació absurd, impossible d'utilitzar. En *Sketch for World Map* (1972), Oyvind Falstrom, travessat biogràficament per un mosaic de cultures i migracions forçades, es reapropia de les convencions cartogràfiques i les mescla amb cal·ligrafies d'inspiració surrealista per posicionar-se sobre els canvis del capitalisme a partir de la dècada dels setanta, elaborant un esbós geopolític del món a partir de l'acumulació de poesia manuscrita. En dibuixos com *World Finance Corporation and Associates, ca. 1970-84: Miami, Ajman, and Bogota-Caracas (Brigada 2506: Cuban Anti-Castro Bay of Pigs Veteran)* (1999), l'artista conceptual Mark Lombardi traça minuciosament el recorregut global de grans summes de diners i la profusa xarxa de noms propis que el fan possible, component una mirada expressiva de l'espai des del punt de vista dels fluxos financers. Un altre antecedent impossible de defugir és la psicogeografia practicada pels situacionistes. Les conseqüències de les seves derives urbanes, l'experiència dels passejants perduts, dona lloc a una espacialitat relacionada amb la crítica i el joc, amb el dandisme com a combustible estètic de les ciutats i amb un repertori de mirades contraintuïtives en espais coneguts. Projectes grupals com Iconoclastas, Bureau d'Études o Counter-Cartographies Collective, bevent de la mateixa tradició crítica, han desenvolupat propostes gràfiques innovadores i políticament valuoses. Finalment, podem esmentar els mapes de l'artista i sanadora Emma Kunz, que també subverteixen i amplien les convencions de la lògica cartogràfica. Els seus mapes vibrants, organitzats segons minuciosos patrons de disseny, dibuixen les coordenades energètiques de l'interior del cos humà per facilitar-ne la curació.

En termes generals, les diferents maneres com el dibuix s'enfronta a l'espai sorgeixen com a respostes al desafiament que significa transferir un fenomen tridimensional a una superfície bidimensional. És gràcies a aquest obstacle primigeni que han florit simbolitzacions, salts d'escales, trucs anamòrfics i minucioses tècniques de representació associades a la perspectiva. Tanmateix, un apartat important en la trobada entre dibuix i espai té a veure precisament amb l'operació inversa: amb l'espacialització del dibuix, amb el dibuix en si mateix com un element tridimensional. L'artista Antoni Hervás, per exemple, utilitza la noció de «dibuix expandit» per donar compte d'un ús elàstic dels recursos gràfics. Es tracta, en paraules seves, d'un mitjà capaç de vivificar situacions i absorbir elements associats a la teatralitat, les tècniques escenogràfiques o les estètiques de cabaret. En el seu projecte *El misterio de Caviría* (2017) el dibuix ocupa un paper espacial i físic, fonent-se cromàticament amb la temperatura de les llums,

ordenant l'espai en estrades i cors, i generant ritmes ondulants per ordenar el recorregut dels públics. De manera similar, els decorats de l'artista Teresa Solar, originalment construïts per acompanyar les seves pel·lícules, són recuperats a la sala com a elements escultòrics, i adquireixen un doble ús en ser presentats, segons el context, com una imatge o un objecte.

En projectes com *The space invades* (2012) o *A la derriba* (2012), l'artista Juan López utilitza estratègies properes al *trompe-l'oeil* i l'il·lusionisme per expandir o contreure l'espai. Les diferents marques gràfiques dibuixades amb cinta i cúter emulen columnes, sòcols, replans, parets explotades i volums estranys; formes d'energia espacial latent al cub blanc o l'espai públic. Les línies avancen traçant la trobada entre sostre i parets, parets i terra; es fonen amb l'arquitectura generant un efecte visual desconcertant. Anant més lluny, l'artista Serafín Álvarez utilitza tecnologies de dibuix i modelatge 3D per explorar solucions estilístiques pròpies del món dels videojocs. El seu projecte *Umbral* (2018) consisteix en un *mash-up* de paisatges provinents de relats de ciència-ficció, barrejats en una illa que els aglutina i organitza. La versió jugable de l'obra proposa caminar sense rumb contemplant aquests paisatges, en una deriva en la qual la construcció digital de l'espai és la màxima protagonista. Aquesta caminada, sense mapes ni coordenades de navegació, permet extraviar-se a la zona de *Stalker*, els deserts de *Dune* o el Bosc Turgal d'*Alice in Wonderland*.



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



Juan López (2012). *The space invades*. [Dibuix-instal·lació]
Disponible a <http://www.rayoslopez.com/indoor/the-space-invades/>
Consulta el 06/06/2019

Referències

Álvarez, Serafin. Podcast de *Son(i)a* Ràdio Web MACBA. Disponible a <https://rwm.macba.cat/es/sonia/serafin-alvarez/capsula>
Consulta el 06/06/2019.

Holmes, Brian (2002). *Cartography of excess*. Disponible a <https://brianholmes.wordpress.com/2012/02/23/cartography-of-excess/>
Consulta el 06/06/2019.

Mezquita, Ivo (1993). *Cartographies*. Disponible a <https://icaadocs.mfah.org/icaadocs/THEARCHIVE/FullRecord/tabid/88/doc/807646/language/en-US/Default.aspx>
Consulta el 06/06/2019.

Expressió

Parlem d'*expressió* per referir-nos a un procés pel qual una idea o un sentiment són pressionats des de dins cap a fora. Expressar alguna cosa implica sempre exterioritzar-ho, treure-ho de l'interior, posar-ho a l'abast dels altres. En la seva formulació moderna, les pràctiques artístiques solen associar-se a la possibilitat d'expressar-se de manera irrestricta, posant en pràctica formes totals de llibertat. En l'àmbit polític, la noció «llibertat d'expressió» designa les garanties que qualsevol persona té per formular les seves opinions i compartir-les en l'esfera pública sense represàlies.

Si bé qualsevol dibuix expressa sempre alguna cosa, hi ha una formulació històrica, l'expressionisme, que presta especial atenció a les diferents maneres com la realitat és construïda i intervinguda per les emocions. L'expressionisme és un moviment cultural que comença a expandir-se per Europa al començament del segle xx com a conseqüència de la solitud i la misèria provocades per la guerra. Un dels exemples més emblemàtics, avui convertit en icona cultural (i que fins i tot circula diàriament sintetitzat en forma d'emoticona), és *El crit* (1893) de l'artista noruec Edvard Munch (1863-1944), una pintura de petit format que xifra l'angoixa i la desesperació existencial pròpia d'aquest moment històric. Un altre cas paradigmàtic són els dibuixos de l'artista Egon Schiele (1890-1918), que contenen alguns dels ingredients necessaris per arrodonir una obra expressionista: línies gestuals i nervioses, colors impetuosos, emocions atropellades, temes prohibits o sexuals, una vida tortuosa i associada a la bogeria. L'artista Frida Kahlo (1907-1954) ha aconseguit també l'estatus d'icona del patiment i els turments mèdics, i ha deixat com llegat una prolífica galeria d'autoretrats dotats d'una enorme intensitat psicològica.

Part de les innovacions dels expressionistes, especialment associades a la gestualitat, la subjectivitat descentrada i allò grotesc, van derivar aviat cap a un ventall de disciplines confrontants, associades intrínsecament a les pràctiques de dibuix. L'animador Jan Švankmajer ha compost, per exemple, un cos extens d'animacions fetes amb *stop-motion* que beuen directament de l'imaginari de l'expressionisme. En *Dimensions of Dialogue* (1982) una sèrie de personatges es canibalitzen permanentment, i després de deglutir-se i processar-se, es regurgiten. Cada cicle d'ingesta i vòmit redueix els elements que componen l'altre, atomitzant-ne els materials elementals, i accelerant un procés d'homogeneïtzació en què la diferència entre els personatges gradualment es va diluint. L'obra de Švankmajer ha exercit també una influència notable en dibuixants i pintors contemporanis com Antony Micallef o Allison Schulnik, que incorporen una mirada expressionista enriquida per les aportacions de l'autor txec.

En termes generals, les diverses maneres com la gent s'expressa s'han convertit avui en el centre d'atenció d'investigadors i artistes. L'emoció i l'afecte són ara vistos com a dimensions crucials per a la cognició i la comunicació, i organitzen globalment les estratègies comercials de les empreses i les campanyes electorals. Els algorismes de les xarxes socials seleccionen continguts segmentats, del màxim impacte emocional possible, per mantenir els usuaris permanentment en línia, i ofereixen un menú de respostes emocionals prefabricades. En aquest sentit, la teòrica cultural Jodi Dean (2014) assenyala que, a pesar que votem sovint i compartim permanentment les nostres opinions, la possibilitat de canviar la realitat està, en el fons, paralitzada. Tothom s'expressa i les coses sembla que segueixen sempre igual perquè no importa tant quins arguments són vehiculats o qui els vehicula, sinó que és la circulació mateixa la que dona valor. La xarxa

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Expressió

s'alimenta de la crispació expressiva dels usuaris. Lluny de minvar la nostra habilitat i dret d'expressar-nos, posicions com la de Dean esmicolen i problematitzen les maneres com l'expressió, en si mateixa, pot ser capturada i convertida en un bé d'intercanvi.



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



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

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

Consulta el 26/06/2019



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

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

Consulta el 27/06/2019

Referències

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

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

Consulta el 25/06/2019.

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

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

Consulta el 25/06/2019.

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

Consulta el 25/06/2019.

Švankmajer, Jan (1982). *Dimensions of Dialogue*. Animació. Disponible a <https://vimeo.com/116020064>

Consulta el 25/06/2019.

Fiona Banner

Descripció

Fiona Banner (Liverpool, 1966) és una artista anglesa contemporània. El tractament que fa Banner de l'**objecte** és un dels aspectes interessants de la seva obra, una actualització de la fórmula del *ready-made* amb què Duchamp va revolucionar el món de l'art fa més de cent anys. Fiona Banner agafa objectes de gran pes visual, físic i conceptual per a crear jocs i tensions en la seva obra a cavall entre el temor i l'atracció. Fa ús de tot tipus d'avions de guerra en actiu, així com d'helicòpters, ja sigui com a objectes sencers, fragmentats o reproduïts com a referència directa. Aquestes enormes figures són capaces de problematitzar la guerra i activar tot tipus de referències de ficció històrica. Són un element popular però letal, fet per a matar, però d'una agressivitat fàcilment invisibilitzada pels mitjans i les institucions.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Concepte

Narrativa

Objecte

Paraula i text

Altres obres seves tracten la **narrativa** partint dels guions cinematogràfics o de les sinopsis de pel·lícules. El 1997 funda The Vanity Press, un àlies editorial amb el qual publica treballs com *The Nam*, mil pàgines amb la trama en detall de sis pel·lícules sobre el Vietnam (*Apocalypse Now*, *Born the Fourth of July*, *The Deer Hunter*, *Full Metal Jacket*, *Hamburger Hill* i *Platoon*). El tractament de la paraula escrita es converteix també en un element gràfic i estètic.

En aquesta línia, el llenguatge és molt important en les seves obres, on fa ús de la **paraula** escrita per a configurar *wordscapes* (paisatges de paraules) o *still films* (pel·lícules mortes) inspirades en llargmetratges. Estan formades per grans blocs de text manuscrit, sovint en format cinematogràfic (*The Desert*, *Top Gun*, 1994; *Point Break*, 1998), on aplica la paraula manuscrita reproduïda massivament per a produir efectes òptics cinètics.

Però el punt fort que uneix tots aquests aspectes i llenguatges de la seva obra és el **concepte** que hi ha al darrere i com es posa en joc. Un bon exemple és l'obra *Fiona Banner*, en què es tatua un ISBN (*International Standard Book Number*) i l'artista es converteix en una publicació en si mateixa, posant així en qüestió les convencions d'obra, autoria, creació, literatura, etc.

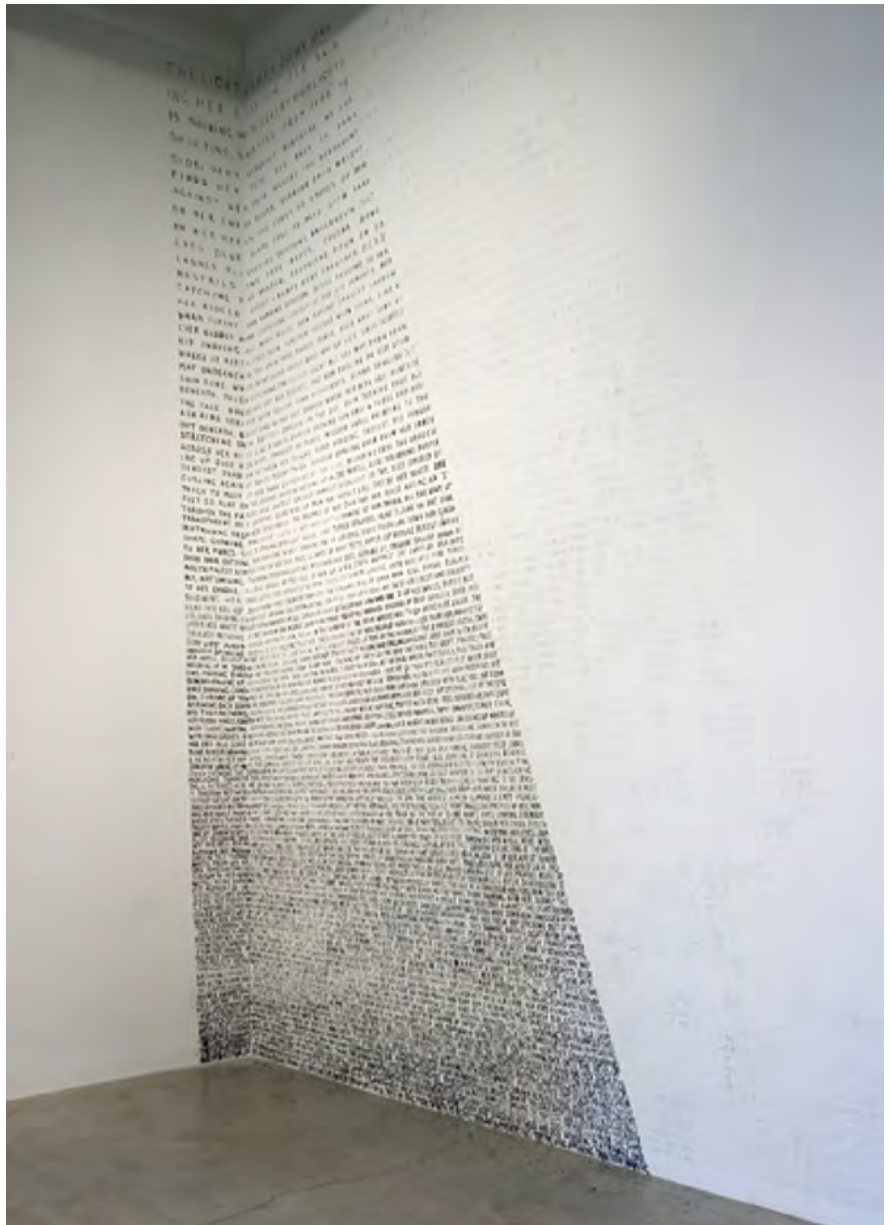
Fiona Banner utilitza els llenguatges escrits i gràfics, els objectes portadors de significat o les narratives canviades de context, per a abordar un tema i qüestionar-lo. En el seu cas, els temes van des del nu clàssic i artístic fins a la pornografia, des de la cinematografia bèlica fins a la guerra en si mateixa. Parteix de l'objecte o la paraula, elements estètics i conceptuals simultàniament, detonants de significat que permeten treballar elements conflictius amb els codis del llenguatge, combinant bellesa, temor i fins i tot humor.



Fiona Banner (2009). *Fiona Banner*.

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

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



Fiona Banner (2007). *Nude Beam*.

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

Francisco de Goya

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Concepte

Expressió

Temps

Descripció

El temps també pinta

Francisco de Goya

Francisco José de Goya y Lucientes (Saragossa, 1746 – Bordeus, 1828) va ser un dels pintors més importants del seu temps. La seva obra inclou dibuixos, gravats i pintures, alguns dels quals van precedir els canvis gràfics i estètics que les avantguardes obririen temps després.

A més de ser pintor de la cort, es pot dir que Goya pintava i dibuixava el que succeïa al seu **temps**. La seva pintura estableix un relat reflexiu, subjectiu i canviant dels esdeveniments que presencià o que l'envoltaren. D'aquesta manera, esdevé un narrador conscient i crític de la seva època. Els seus cartrons per tapissos ens expliquen el folklore i la tradició; les seves pintures ens parlen de costums i d'actituds; els seus gravats, de superstició i de misèria. La seva trajectòria artística mostra una evident consciència del temps, així com del paper que les seves obres d'art havien de tenir en relació amb el seu context sociocultural, tot evidenciant una actitud reflexiva i gairebé antropològica. En aquest sentit el seu posicionament artístic té un vessant polític que identificariem amb una noció d'art més contemporània, així com un relativisme conscient de la importància del punt de vista en la interpretació de les imatges.

Els temes i les qüestions que va tractar amb la seva obra gràfica són molt interessants i reveladors, sobretot quan no treballava per als poders establerts com la monarquia o l'església. Treballava el **concepte** representat de manera satírica i irònica, amb sentit de l'humor, però també amb un cert dramatisme obscur. Va dibuixar i pintar sobre la guerra, la superstició, els costums, l'aristocràcia i la sexualitat. Els seus gravats, com *Los caprichos* o *Los desastres de la guerra* incloïen també text: una frase curta que dialogava amb humor amb el dibuix, a la manera del còmic o la il·lustració contemporanis.

Un dels punts forts de l'obra de Goya és el nivell d'**expressió** al qual porta el seu dibuix i pintura. No deixa de ser figuratiu, i en cert sentit realista, en cap moment, però la seva producció mostra certs matisos que es fan cada cop més evidents com més gran es fa, i més lliure és la seva obra. En els seus retrats reials i aristocràtics ja s'intueix una certa voluntat expressiva en les mirades, els contrastos o els petits fragments inacabats. Però en els gravats i en les anomenades *Pinturas negras*, els recursos gràfics expressius són evidents: el traç alliberat, la línia brusca i desenfadada, les ombres dramàtiques... Fins i tot en alguna obra com *El perro s'acosta* sorprenentment a l'abstracció, evocadora i simbòlica. És sens dubte en aquest sentit que es considera Goya un precursor de la pintura moderna.



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

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



Francisco José de Goya (1790). *El agarrotado*.
Font: <https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya/el-agarrotado-grabado-al-agua-fuerte-1790>



Francisco José de Goya (1797). *Pareja con sombrilla en el paseo*.
Font: <https://www.wikiart.org/es/francisco-de-goya/pareja-con-sombrilla-en-el-paseo-1797>



Todos caerán.

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

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



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

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

Enllaços relacionats

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

https://ca.wikipedia.org/wiki/Francisco_de_Goya_y_Lucientes

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

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

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

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

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

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

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

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

Giorgio Morandi

Descripció

Giorgio Morandi (Bologna, 1890-1964) fou un pintor italià, mestre modern del bodegó i la pintura metafísica. En les seves obres utilitza l'**objecte** com a part fonamental de la seva creació pictòrica. Els utensilis i contenidors quotidians com tasses, gerres, gots i ampolles formen part del seu imaginari i apareixen sovint en forma de bodegó sobre una taula. Els aborda com a blocs gràfics de color o de to. Hi podem veure com el pintor modern treballa l'objecte després de Cézanne, de Van Gogh i del cubisme. La seva obra convida a la contemplació i a la quietud reflexiva.

Tant en les seves natures mortes com en els casos que pinta paisatge, els elements transcendeixen la funció figurativa per a formar part d'una **composició** gràfica i plàstica. Els seus quadres i dibuixos estan elaborats en clau pictòrica, no especialment tècnica, sinó compositiva: el color, la distribució i la pinzellada estan disposats en l'espai de manera profundament equilibrada i meticulosa.

Contemporani dels futuristes, Morandi se'n desmarca i s'interessa per la lentitud, contrària a la velocitat de la màquina. Els seus quadres requereixen temps per a ser observats i digerits, són com una oda als petits detalls. Més proper a Cézanne, les seves composicions no cerquen grans profunditats, sinó que es converteixen en formes geomètriques que construeixen l'espai pictòric amb intencions diverses. Els volums construïts per grans taques de llum suggereixen espais silenciosos i lents, estàtics.

En la seva obra es posa en joc la **representació** figurativa a la recerca de transmetre alguna cosa més enllà del seu significat, del que hi apareix. Aquest fet és el que el porta a sintonitzar amb el moviment italià de pintura metafísica abans esmentat. Les seves natures mortes metafísiques transmeten aquesta atmosfera màgica i onírica propera al surrealisme. Aquest procés de representació transforma el referent en una altra cosa, el transcendeix, i atorga a l'espectador la tasca i el repte d'interpretar-lo.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Composició

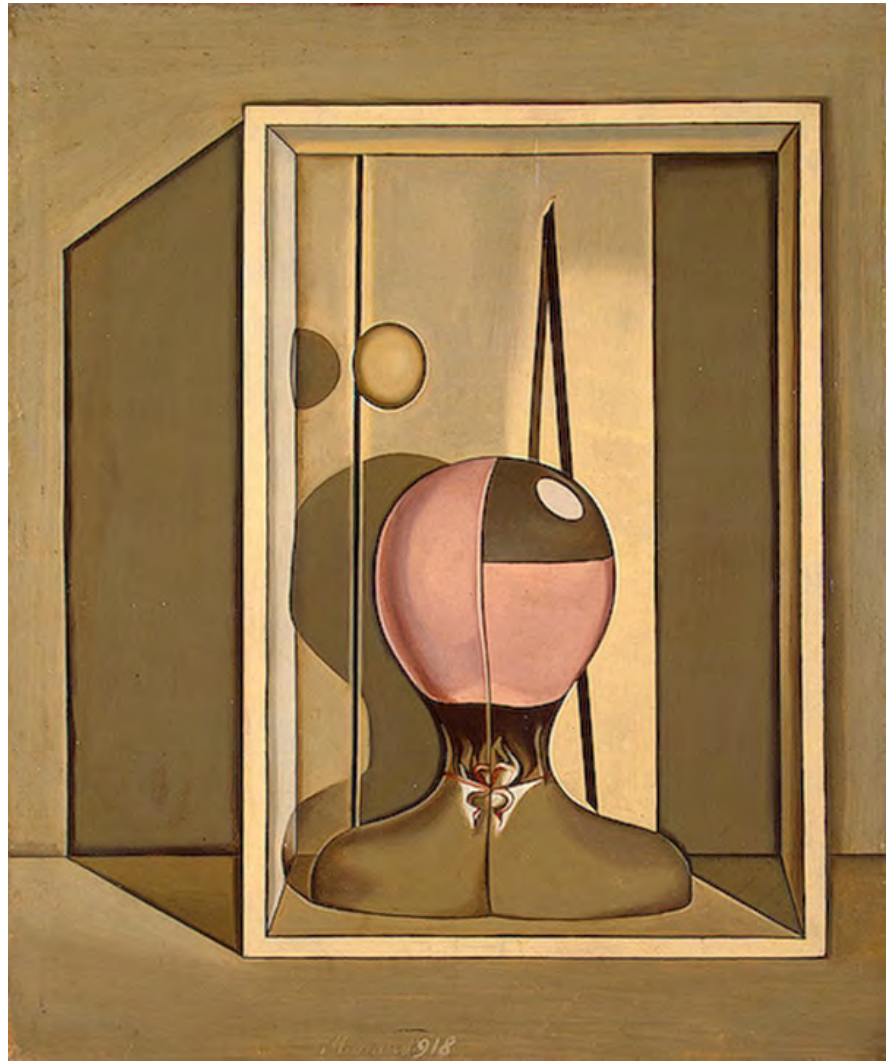
Objecte

Representació



Giorgio Morandi (1925). *Still Life*.

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



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Joan Brossa

Descripció

«Jo mateix sóc un altre.

M'anomeneu i m'anomeno i tot plegat esdevé una raó real.

Entre el principi i la fi de totes les coses, la unitat i la diversitat,

qui pugui remuntar-se a l'origen, trobarà un univers

que no seria res sense la paraula.

Entre les lletres de l'abecedari encara resta molt per descobrir.»

Joan Brossa (1993). *Trasllat*.

Joan Brossa (Barcelona, 1919-1998) va ser un poeta, dramaturg i artista visual català conegut per la seva poesia visual. Va fundar el grup artístic *Dau al Set* amb [Modest Cuixart](#) i [Antoni Tàpies](#), i posteriorment col·laborà íntimament amb [Joan Miró](#) en diversos projectes i publicacions.

Els experiments visuals de Brossa amb **paraula i text** van des del joc de significat fins al surrealisme, passant per la transformació o reinterpretació de les lletres en objectes. Utilitza la lletra i la paraula com a imatge i la imatge com a significat textual, entrelaçant-los en un diàleg simple i obert a moltes possibilitats. Amb les paraules i les imatges fa un exercici de representació lliure i carregat d'ironia, humor, descontextualització i associacions de significat i fonètiques. Amb la llengua i els referents visuals quotidians també va fer obra de denúncia, política i humorística. Així, amb els codis del llenguatge i la comunicació, el resultat final és d'un sintetisme evocador.

Les seves obres de **poesia visual** mostren la seva habilitat a l'hora d'utilitzar els mecanismes de la poesia més enllà d'aquesta disciplina, tot combinant els recursos de la cultura popular amb els de les avantguardes. Partint del llenguatge i l'imaginari, utilitzava elements com l'absurd del [dadaisme](#) o allò oníric i els automatismes del [surrealisme](#). D'aquesta manera, arriba per mitjà de la imatge i el text a l'objecte, la instal·lació i l'acció, que anomenava **accions espectacle**. Considerava totes les disciplines que posava en joc en els seus poemes «cares d'una mateixa piràmide».

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Paraula i text

Poesia visual



Joan Brossa (concebut el 1970 i materialitzat el 1978). *Poema visual*.
Font: <http://www.fundaciojoanbrossa.cat/obraDest.php?idmenu=3&menu2=7&submenu=11&id=48>



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

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



Joan Brossa. *Poema visual*.

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

Enllaços relacionats

https://ca.wikipedia.org/wiki/Joan_Brossa_i_Cuervo

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Joe Sacco

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Còmic

Dibuix i acció

Descripció

Joe Sacco (Malta, 1960) és un periodista i dibuixant estatunidenc, autor de novel·les gràfiques que funcionen com a reportatges sobre guerres actuals i històriques, amb un sentit crític i de denúncia.

L'obra de Joe Sacco relaciona **dibuix i acció** en el sentit que construeix un relat gràfic i visual d'esdeveniments brutals, violents i injustos que estan passant en el món real. Les seves novel·les gràfiques, per tant, funcionen com un altaveu que posa en relleu les situacions que es deriven de la guerra des del seu punt de vista. Sacco insisteix en dos aspectes del seu treball: per una banda, que és fruit d'un treball periodístic i d'una experiència personal, ja que ell es desplaça als llocs en conflicte i en certa manera forma part del relat; i, per altra, que la història que explica no és objectiva, sinó la seva visió subjectiva, ja que no hi ha una altra manera de narrar-ho, sinó des del propi punt de vista. D'aquesta manera, per mitjà de diversos recursos narratius com la sàtira o el relat en primera persona, aconsegueix visibilitzar els punts cecs d'una història en curs que sovint els informatius i la premsa convencional simplifiquen excessivament o, directament, passa desapercebuda.

L'estil de **còmic** de Joe Sacco és força particular. Està tractat íntegrament en blanc i negre, a una sola tinta, sense grisos. Això li dona una simplicitat i un dramatisme especial, que potencia amb angulacions pronunciades i plans i perspectives recarregades. Tènicament combina els grans espais en negre o blanc amb les textures i trames detallistes que sovint cobreixen els plans generals de forma barroca, complexa i dinàmica. Les seves vinyetes estan plenes de detalls remarcablement descriptius i narratius: objectes, personatges en segon terme, edificis, entorns... Fins i tot les parts inanimades del dibuix expliquen una història. Els personatges són molt expressius, a vegades grotescos, sempre en acció, reaccionant emocionalment a la situació o reflectint la calma tensa dels esdeveniments. Joe Sacco controla els temps de lectura, amb les mides i la complexitat de les imatges de tal manera que ens acosta al conflicte transportant-nos al cor de la història i a les misèries quotidianes de la guerra.



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

Font:

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



Joe Sacco (1997). *Palestine*.

Font:

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kara Walker

Descripció

Kara Walker (Califòrnia, 1969) és una artista visual nord-americana que es caracteritza pel seu treball amb siluetes de cossos humans a mida real, amb les quals tracta qüestions d'identitat com el gènere i la raça.

Un dels elements transversals de Walker és la **narrativa** que es desprèn de la seva obra, amb la qual reescriu el relat històric establert i treu a la llum una part desagradable de la història que resta amagada en els grans relats. Planteja de forma crítica la repercussió històrica de l'esclavitud, encara vigent en les desigualtats sistèmiques, socials i culturals als Estats Units. Els seus dibuixos expliquen la història de la indignació que produeixen els problemes interracials, i de la segregació racial que ve directament dels avantpassats. Mitjançant el tractament irònic i contemporani d'aquesta temàtica colonialista, genera en l'espectador un sentiment de desconfort i incomoditat.

El mitjà simbòlic amb el qual explica els seus relats crítics és el **cos humà**. Apareix en forma de siluetes en blanc i negre, normalment negre sobre blanc, amb tota la simbologia racial que això conté. El cos adopta postures expressives, visiblement sobreactuades i estilitzades. L'artista exagera els trets facials i corporals estereotipats atribuïts culturalment als afroamericans, insinuats aquí únicament pel contorn. La versió teatral i fàcilment interpretable d'aquestes figures carrega el cos de referents culturals en la forma més simple i suggerent, mancada de detalls i de línies a l'interior de la silueta. A la seva obra més recent segueix treballant el cos humà amb *collages* que ens remetien a les ombres xineses i les pintures gestuals, i combinen les siluetes amb estètiques expressives i referències a l'art africà.

Tots els temes que treballa giren a l'entorn d'un eix conceptual que parteix del **subjecte**. Les seves obres gràfiques qüestionen la construcció de la identitat, els prejudicis socials i les preconcepcions vinculades a l'ètnia, el gènere o la sexualitat. Walker treu a la llum les tensions que aquests aspectes de la persona produeixen a escala tant personal com social i cultural (incloent-hi agressions i violència).

Basant-se en les seves experiències de discriminació per raça i gènere, d'abús sexual i d'insults i opressió, Walker combat amb el seu art les «ombres» del món. En aquest sentit, la seva obra es pot considerar que vincula **dibuix i acció**, mostrant els claroscurs morals amb què s'ha hagut d'enfrontar i posant en relleu les problemàtiques socials ocultes pels discursos mediàtics amb què conviuen els ciutadans a la comunitat nord-americana.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Cos humà

Dibuix i acció

Narrativa

Subjecte



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

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



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Käthe Kollwitz

Descripció

«El meu treball no és art pur. No obstant, això és art... Vull que tingui un impacte en aquesta època, quan la gent està desesperada i necessita ajuda.»

Käthe Kollwitz

Käthe Kollwitz (Königsberg, 1867- Moritzburg, 1945) va ser una artista expressionista alemanya. La seva obra, que inclou pintures, gravats i escultures, és interessant perquè hi ha un component molt gran dels recursos propis del dibuix. Els recursos gràfics que fa servir incorporen grans contrastos, trames enèrgiques per descriure ombres dramàtiques, blanc i negre purs construint tot el dibuix, expressions desfigurades dels rostres, o gesticulacions teatrals dels personatges que dibuixa, tot generant composicions arriscades. Sovint les figures de persones a les seves obres s'apilen i agrupen en una sola figura fosca i orgànica de lament i pena. Per tot plegat podríem relacionar la seva obra gràfica amb la idea d'**expressió**. Tots aquests recursos van enfocats a explorar, com deia ella, la vida en si mateixa i tot el que conté, per mitjà del seu treball.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Expressió

Subjecte

En la seva època, la guerra i el lament formaven part de la vida. Kollwitz va conviure amb la Primera Guerra Mundial, on hi va perdre el marit, i la va denunciar a escala política i artística fins a la seva mort. Així, la temàtica de les obres de Kollwitz se centra en el **subjecte** i el que està vivint, de forma emocional i subjectiva. La maternitat, partint de la seva experiència, va ser un dels seus grans temes. Dibuixava mares que protegien els seus fills amb el propi cos, mares que passaven gana, que esperaven notícies de la guerra, que rebien la notícia de la mort dels seus marits... La pena, el dol, la fam, la guerra o el paper i la perspectiva de la dona eren les qüestions de fons. Així doncs, la seva obra tenia un gran contingut social i en certa manera feminista, tot reivindicant el paper de la dona en els drames de la guerra i visibilitzant la tragèdia que vivien les persones, més enllà dels relats patriòtics i glorificadors.



Käthe Kollwitz (1922). *The Mothers*.

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



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

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



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

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



Käthe Kollwitz (1922). *The Sacrifice*.

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Katie Paterson

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Diagramació

Poesia visual

Serialitat

Temps

Descripció

«L'univers rebobina i es reproduïx en temps real.»

Katie Paterson

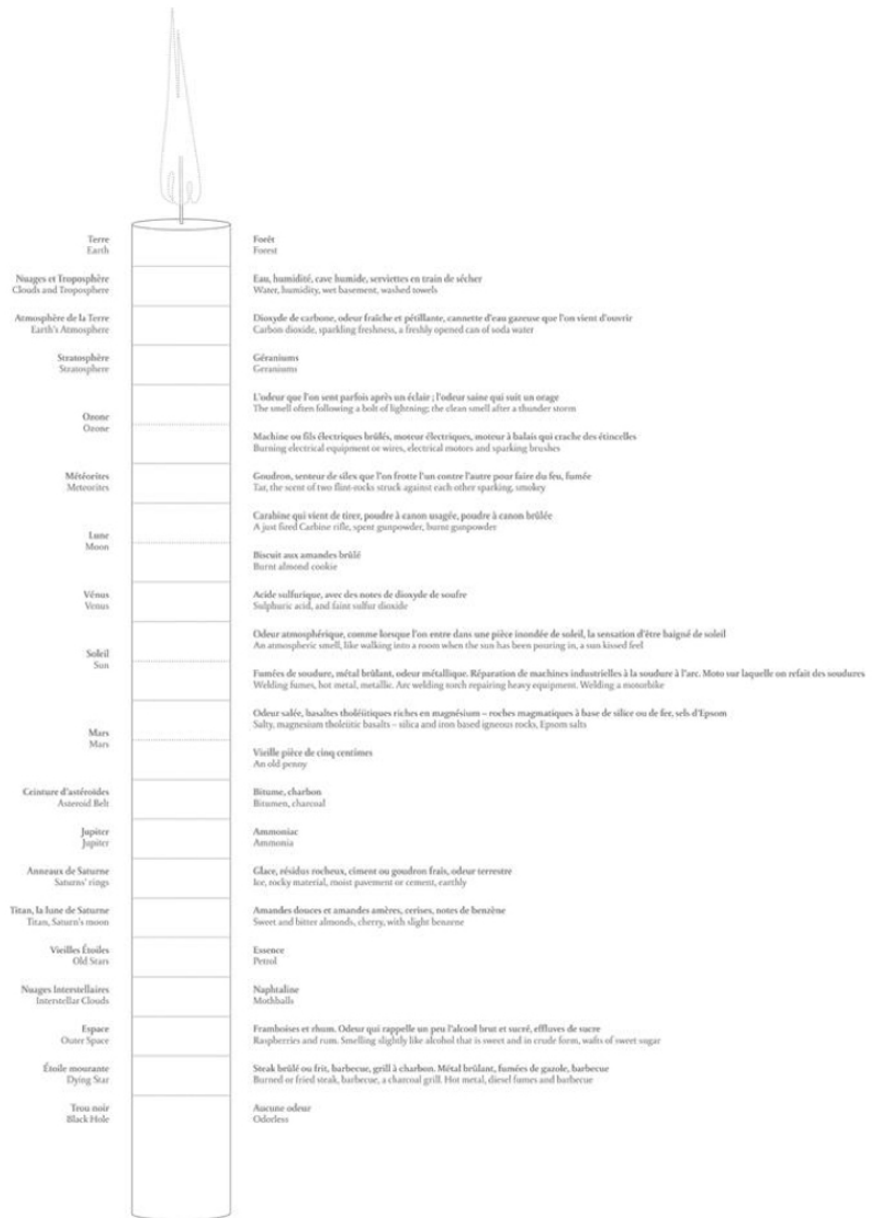
Katie Paterson (Glasgow, 1981) és una artista conceptual i visual que treballa actualment a Berlín. La seva obra, que combina concepte, acció i poesia, l'ha portat a col·laborar amb científics de tot tipus com ara geòlegs, escriptors, astrònoms o enginyers forestals. El seu treball té una relació llunyana però significativa amb el dibuix.

Les seves obres, en formalitzar-se en un objecte o instal·lació, tendeixen a la **serialitat**. Per mitjà de la repetició o fins i tot de la col·lecció massiva, l'estètica final adopta un aspecte gràfic de multiplicació. Trobem un exemple de resultat seriati a *Història de la foscor*, una sèrie de fotografies i diapositives de la foscor a l'univers numerades i amb anotacions de la distància en anys llum de la Terra. Un altre exemple de la multiplicitat a l'estètica dels seus treballs és *Hollow*, una instal·lació que reuneix fustes d'un compendi de més de 10.000 espècies úniques d'arbres, inclosa fusta de més de 390 milions d'anys, l'arbre més antic del món i d'altres gairebé extingits. L'aspecte final és un bosc artificial, com un enorme mapa científic transitable, fet de múltiples mostres.

Paterson basa gran part de la seva obra en una visió particular del **temps**. Obre la seva mirada a l'univers i canvia el punt de vista tradicionalment antropocèntric per a relativitzar el temps i crear obres amb un sentit de perdurabilitat i transcendència. Amb les seves obres transgredeix el temps, la distància i l'escala. En la seva obra *Libreria del futur* planta els arbres de tot un bosc per a imprimir les còpies de cent llibres que es publicaran d'aquí cent anys, quan els arbres es puguin talar per a ser convertits en paper.

Aquesta diferent percepció del temps la porta a treballar amb accions, objectes i conceptes que l'apropen a l'estètica de la **poesia visual**. En un projecte va crear un mapa de 27.000 «estrelles mortes» conegudes. En una altra obra elabora un «collaret fòssil», una cadena de mons que representen l'evolució de la vida al llarg del temps en un sentit geològic. És treballant en aquest tipus de conceptes relacionats amb el temps que el resultat adquireix un caire evocador i poètic.

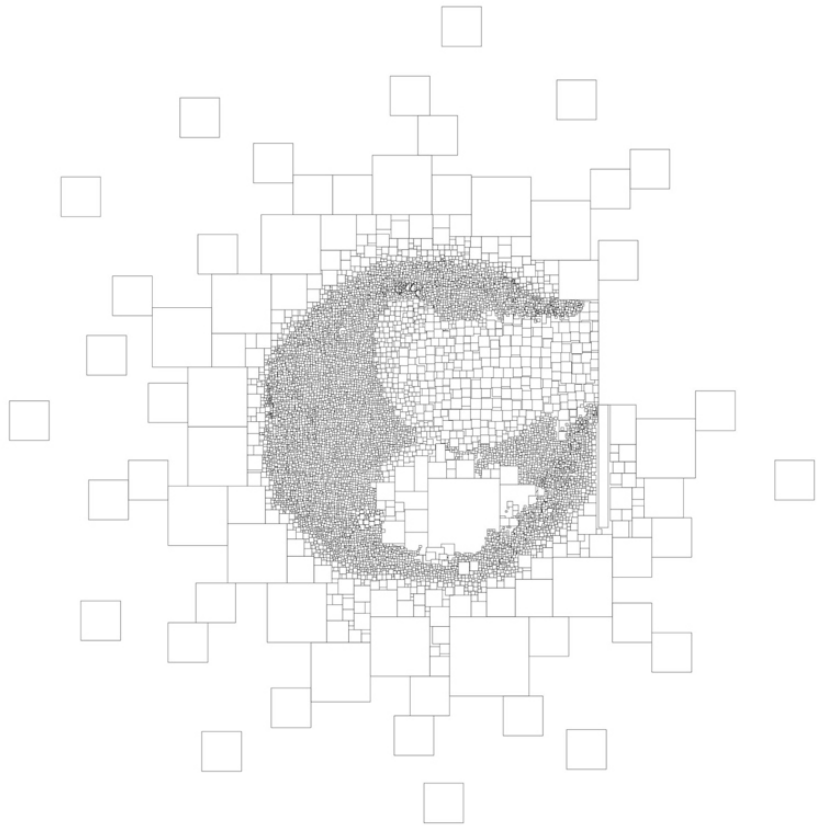
Finalment, a la seva obra els únics rastres de dibuix en dues dimensions que podem trobar és el recurs de la **diagramació**. Es tracta d'explicacions visuals en forma de mapes acotats on es mostra la planificació que uneix el concepte i l'objecte, donant sentit conceptual i poètic a l'obra. Trobem esquemes i diagrames en obres com *Espelma (de la Terra al Forat Negre)*, on s'especifica quina olor farà cada part de l'espelma, establint un recorregut aromàtic per capes travessant els astres fins al buit.



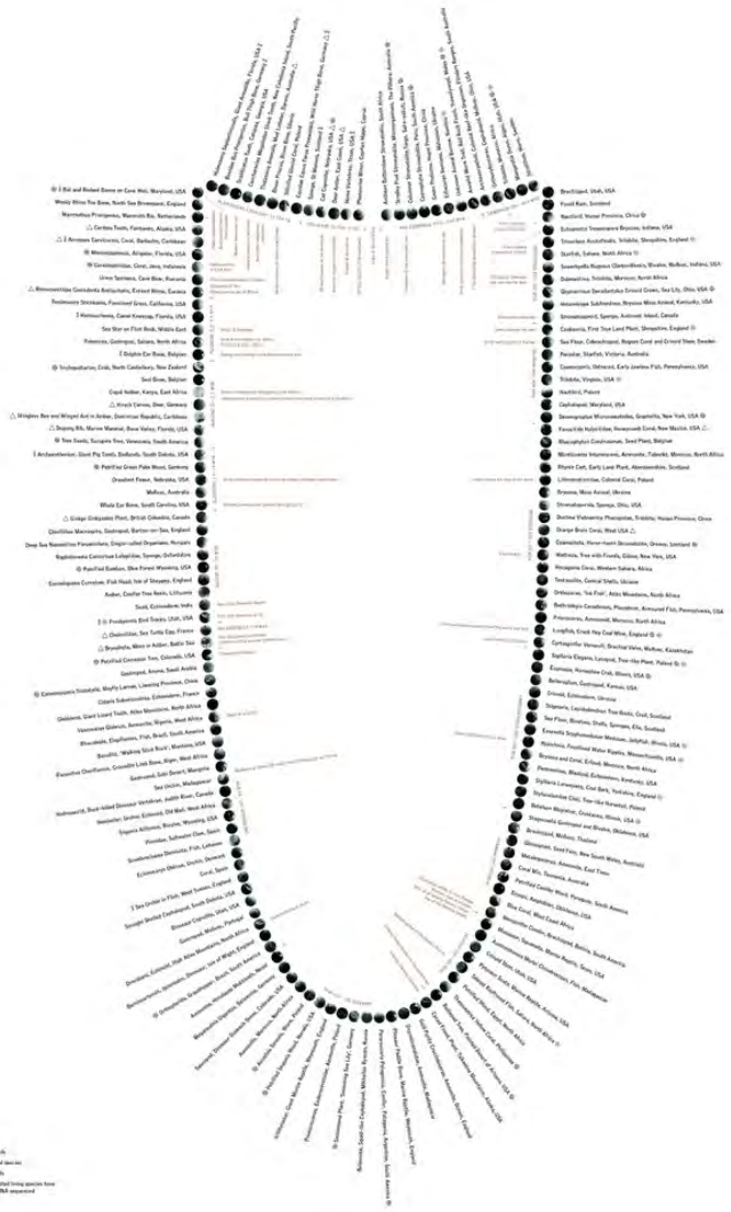
Katie Paterson (2015). Diagrama de *Candle (from Earth into a Black Hole)*.
 Font: http://www.inglebygallery.com/wp-content/gallery/katie-paterson/katie_paterson_candle_schematic-drawing_2015_web.jpg



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



Katie Paterson (2016). Dibuix esquemàtic de *Hollow*.
Font: http://katiepaterson.org/wp-content/uploads/2017/03/Zeller_Moye_Hollow_1.jpg



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

Font:

https://78.media.tumblr.com/20d27d166df4ac008ad373f6cd238aee/tumblr_mr_omb79Luu1qaivtro3_1280.jpg

Enllaços relacionats

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

<http://katiepaterson.org/>

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

<https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/artists/katie-paterson>

<http://www.tate.org.uk/context-comment/video/meet-artist-katie-paterson>

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2012/apr/06/katie-paterson-cosmicomical-artist>

<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/katie-paterson>

<http://www.inglebygallery.com/artists/katie-paterson/>

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

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

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

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

Katsushika Hokusai

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Còmic

Paisatge

Perspectiva

Descripció

Katsushika Hokusai (Edo, 1760-1849) va ser un artista japonès del període Edo. Va ser un mestre en pintura xinesa al Japó del seu temps i un gravador prolífic. El seu treball gràfic va influir sobre la pintura occidental posterior, així com sobre la cultura oriental en aspectes que arriben fins al manga d'avui.

Els seus treballs tenen generalment una **perspectiva** plana i un dibuix esquemàtic que utilitza els contorns i les textures per a definir les figures. Això no significa que els seus dibuixos no tinguin profunditat, sinó que aquesta s'aconsegueix per altres mitjans. Una combinació de colors plans i difuminats subtils conviu amb imatges en blanc i negre, a tinta i sense matisos, que requereixen un ús de la línia molt hàbil per mostrar els objectes, espais i persones que representa. La manera de mostrar els personatges connecta amb els frescs romànics o l'antic Egipte, però també amb la il·lustració i el dibuix dels còmics contemporanis.

Un dels seus temes predilectes era el **paisatge**, que realitzava a partir de referències locals, però també utilitzant la imaginació per a completar o inventar del tot la vista que pintava. Molt detallades, les seves pintures dibuixen el paisatge generalment amb una superposició de plans. Mostra alguns espais i objectes més propers, com plantes o molins, en primer pla, i, al fons, d'altres més llunyans com ara muntanyes, boscos o el mar. Un altre recurs consisteix a desplegar el paisatge en un sol pla que es fa petit a mesura que s'allunya, amb una certa profunditat, com una primitiva perspectiva cònica, encara que menys sistematitzada. Hokusai era capaç de sintetitzar en línies els objectes i la matèria més complexos, com l'aigua en moviment, els núvols al cel i la naturalesa plena de vegetació, fulles i flors.

Podríem considerar que els seus llibres de gravats són predecessors llunyans del **còmic** modern. De fet, Hokusai va ser qui va utilitzar per primer cop la paraula «manga», donant-li un sentit molt similar al que té avui dia. Els seus gravats utilitzen text amb diàlegs i onomatopeies, marcs com vinyetes, i una narrativa que explica, sovint amb un sol dibuix, una acció, un costum o un personatge. Inspirats per la mitologia xinesa, va dibuixar déus estrofolaris, animals imaginaris i personatges fantàstics simplificats mitjançant línies que mostren una expressivitat còmica. En activar-se el comerç naval entre Orient i Occident, tot tipus de gravats orientals van exercir gran influència en l'art occidental per mitjà de pintors com Van Gogh, Monet o Degas, els quals els admiraven i col·leccionaven. D'alguna manera podem dir que l'obra de Hokusai forma part de les influències més antigues i bàsiques de l'art, el còmic i la il·lustració contemporanis.



Katsushika Hokusai. *Self-portrait in the Age of an Old Man*.
Font: <https://www.wikiart.org/es/katsushika-hokusai/self-portrait-in-the-age-of-an-old-man>



Katsushika Hokusai. *Sketch of Four Faces.*

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

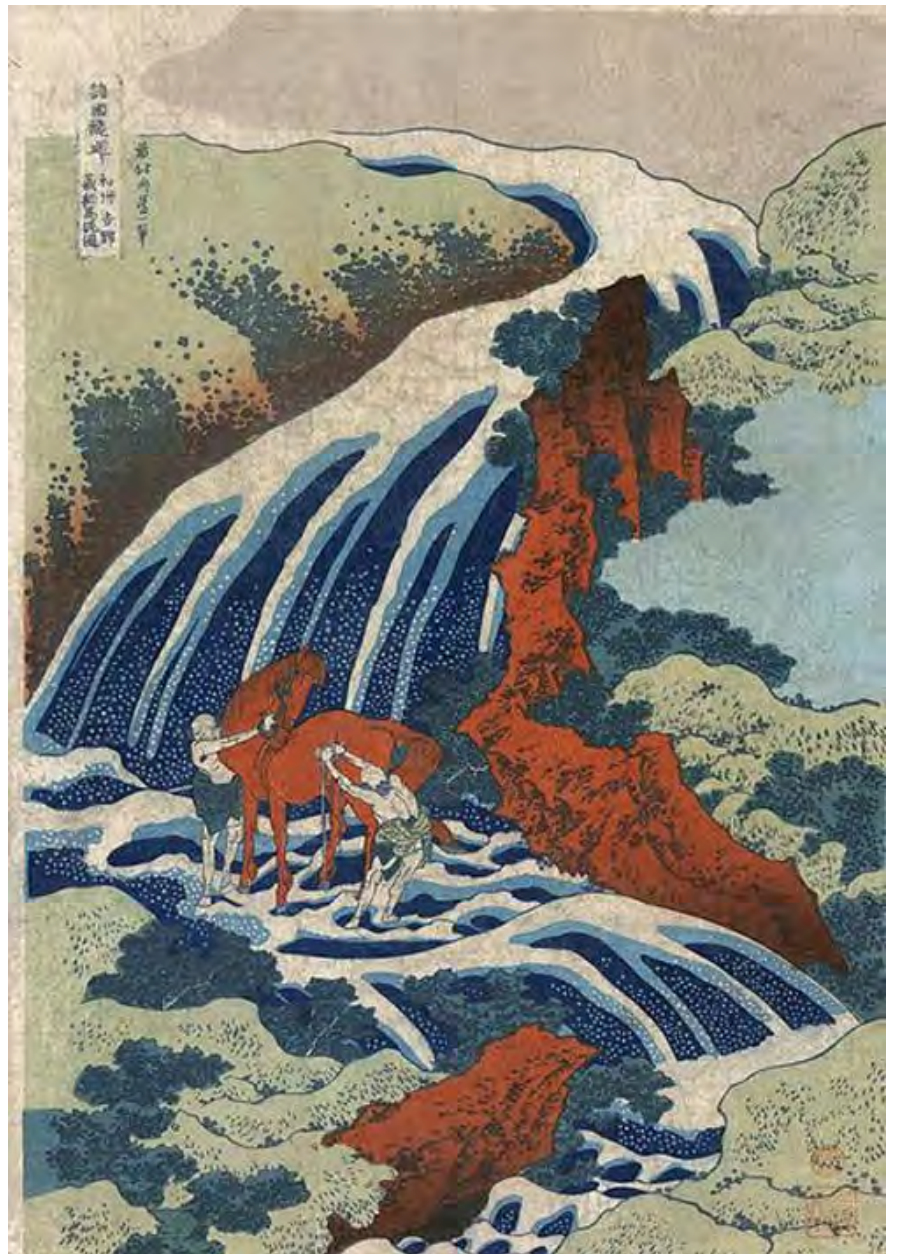


Katsushika Hokusai. *Tama river in the Musashi Province.*

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



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



Katsushika Hokusai. *Waterfall at Yoshino in Washū*.

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Leonardo da Vinci

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Dibuix científic

Representació

Descripció

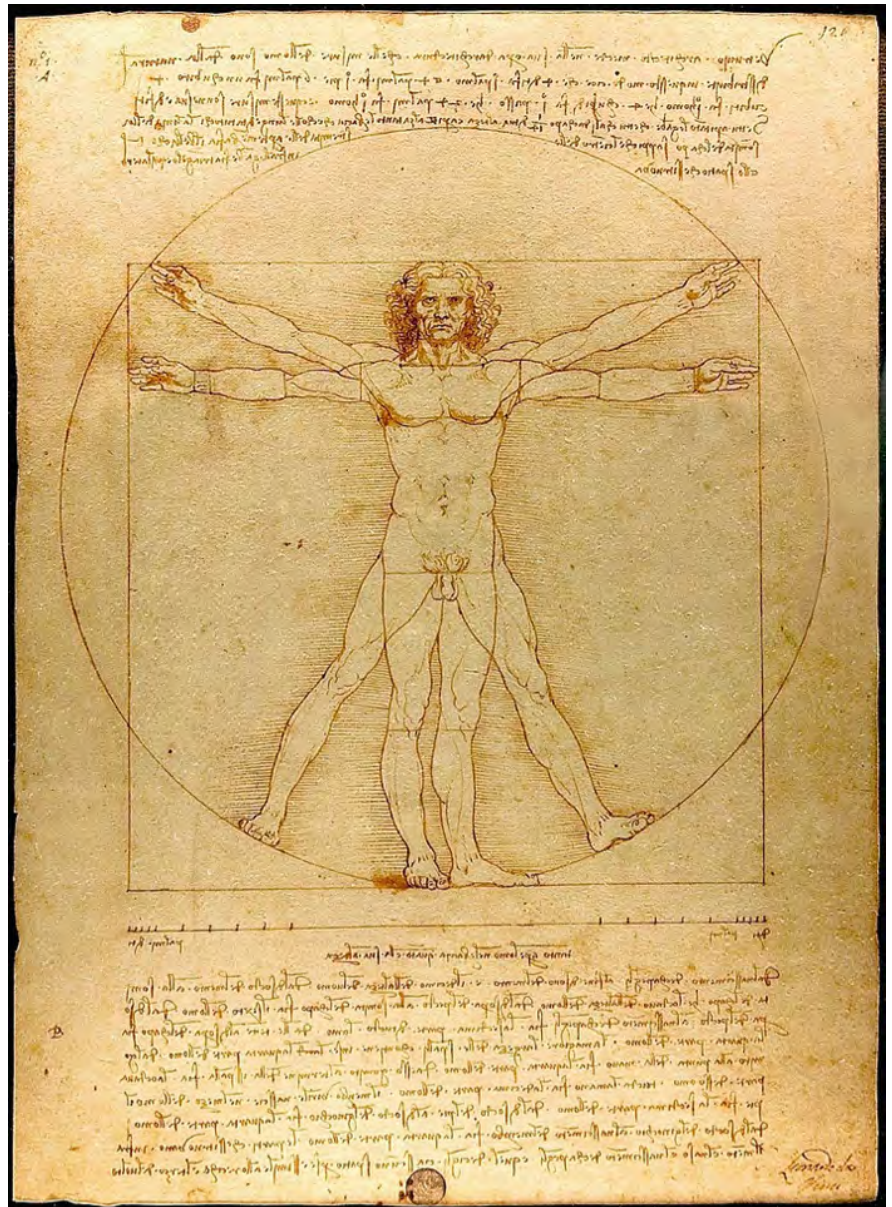
Leonardo da Vinci (Toscana, 1452 – Amboise, 1519) va ser un dels artistes més complets i cèlebres del Renaixement italià. Respon al prototip d'home del renaixement en el sentit que reunia múltiples oficis i vocacions com la ciència, l'arquitectura, l'enginyeria, l'anatomia, l'urbanisme, etc. És especialment interessant perquè en tots aquests camps del coneixement aplicava el dibuix com a eina d'anàlisi i de projecció.

Un dels àmbits en què Leonardo sobresurt és el **dibuix científic**, amb el qual, per una banda, investiga l'anatomia humana fins a arribar a desenvolupar teories mèdiques i, de l'altra, treballa aspectes de la naturalesa com l'òptica, la física o l'enginyeria. En el seu cèlebre dibuix de l'home de Vitruvi va elaborar una teoria del cànon i les proporcions en la figura humana que encara ara es té en compte i s'estudia. És especialment interessant com el seu dibuix descriu la forma externa i interna amb més precisió del que ho faria una fotografia, ja que cada línia, ombra, transparència o secció està destinada a explicar-la i analitzar-la. Utilitza la línia en trama per a explicar els volums, construint la forma que el contorn no descriu. El resultat és d'una claredat i intel·ligència remarcables, i adquireix una qualitat estètica i expressiva malgrat tenir un objectiu descriptiu explícit no orientat a expressar ni a insinuar.

Leonardo entenia el joc de la **representació** en el paper amb una consciència especial i va experimentar en molts sentits per a aconseguir representar-hi la tridimensionalitat. Il·luminava la figura per dibuixar-la i posteriorment canviava la direcció de la llum per superposar les noves ombres i llums en el mateix dibuix (en un efecte similar a l'[HDR fotogràfic](#)). Fruit de les seves observacions òptiques, també va decidir esborronar el fons per fer-lo semblar més llunyà, en un efecte que posteriorment s'anomenarà *sfumato* (molt similar a la profunditat de camp en la fotografia actual).



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



Leonardo da Vinci (c. 1490). *Home de Vitruvi*.

Font:

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

Marlene Dumas

Descripció

Marlene Dumas (Ciutat del Cap, 1953) és una artista visual resident a Amsterdam. Ha transitat per la pintura, el *collage*, l'estampació o la instal·lació, però actualment la seva obra gràfica es basa majoritàriament en representacions a oli o tinta basades en rostres o cossos femenins.

El dibuix és un aspecte molt important de la seva obra, i el color tendeix a quedar en segon terme per a donar pas a recursos com la línia o la taca, sovint diluïda en una textura suggerent. Amb aquests recursos altera la **representació** del cos o el rostre per a comunicar un aspecte més emocional i subtil que anatòmic o descriptiu. En aquest context, la matèria líquida que cobreix el paper o la tela, així com la pinzellada o la línia que actuen com a traç, esdevenen elements gràfics al servei d'una expressivitat plàstica propera a l'abstracció, que emfatitza alguna cosa més enllà de la figura que mostra.

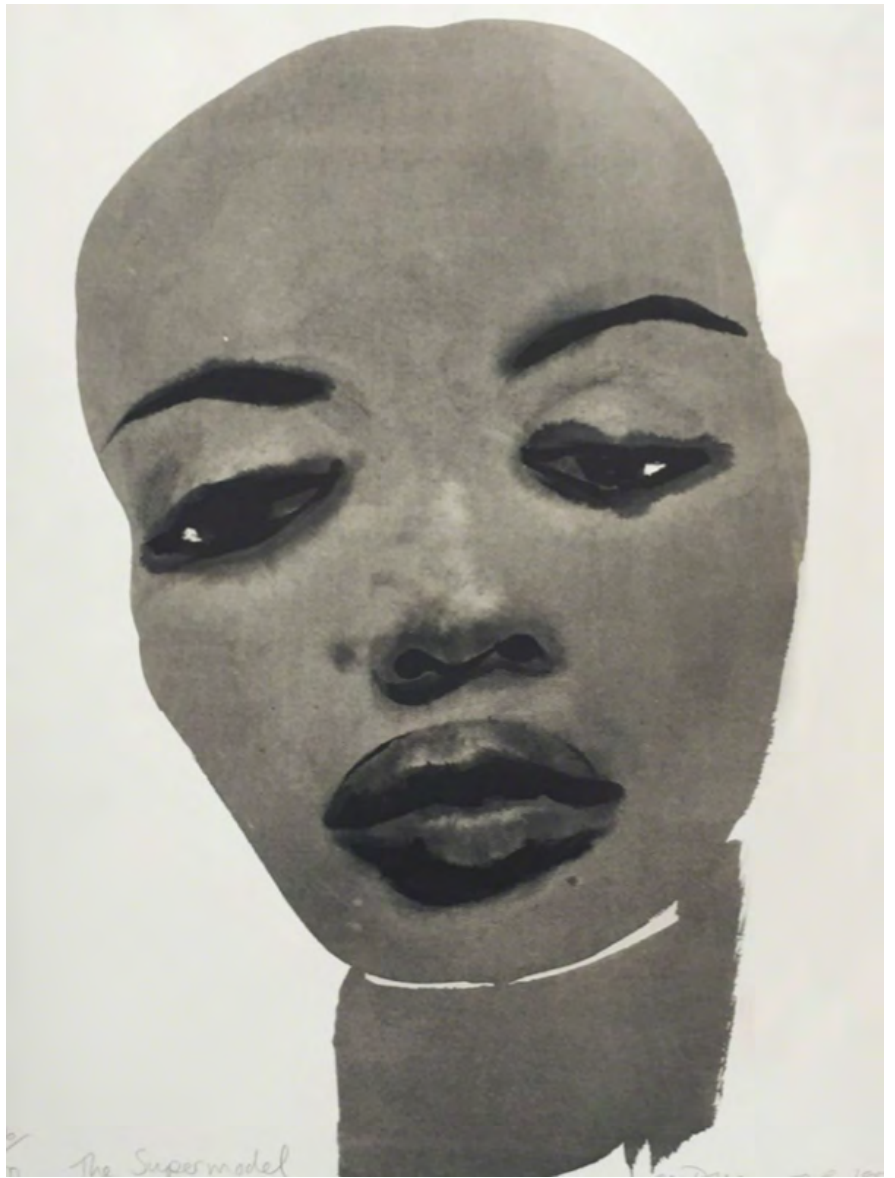
El dibuix del cos i el rostre humà en l'obra de Marlene Dumas no és un retrat de la persona que l'ha inspirat, sinó que se centra en el **subjecte** i en altres aspectes al seu entorn. No explica una persona concreta sinó una emoció, una sensació, una mirada profunda o una actitud. Entre el que amaguen i el que mostren els seus personatges es poden llegir certes emocions universals. Dels seus temes i dibuixos se'n desprenen qüestions humanes com la raça, el sexe, la identitat, la família o la mort, tractats amb una delicadesa simple i evocadora que arriba fàcilment a l'espectador. Basa el seu treball en fotografies, obres d'art tradicionals, retalls de premsa, personatges públics de la cultura pop i records personals, de forma particular i mai explícita. D'aquesta manera, la seva obra té una connexió amb els seus antecessors pictòrics, com l'expressionisme o el pop art, alhora que transgredeix lliurement certes tradicions.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

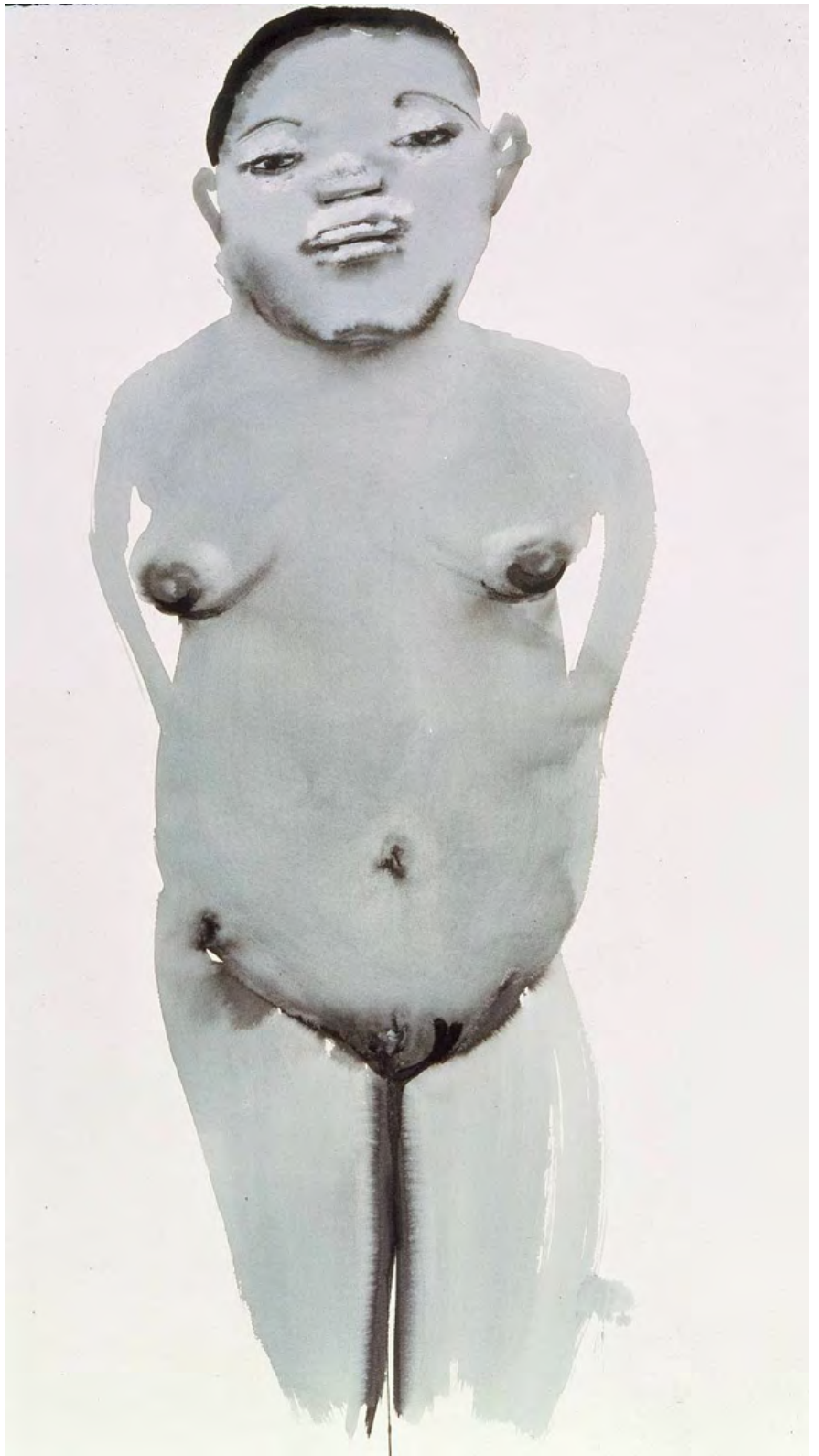
Representació

Subjecte



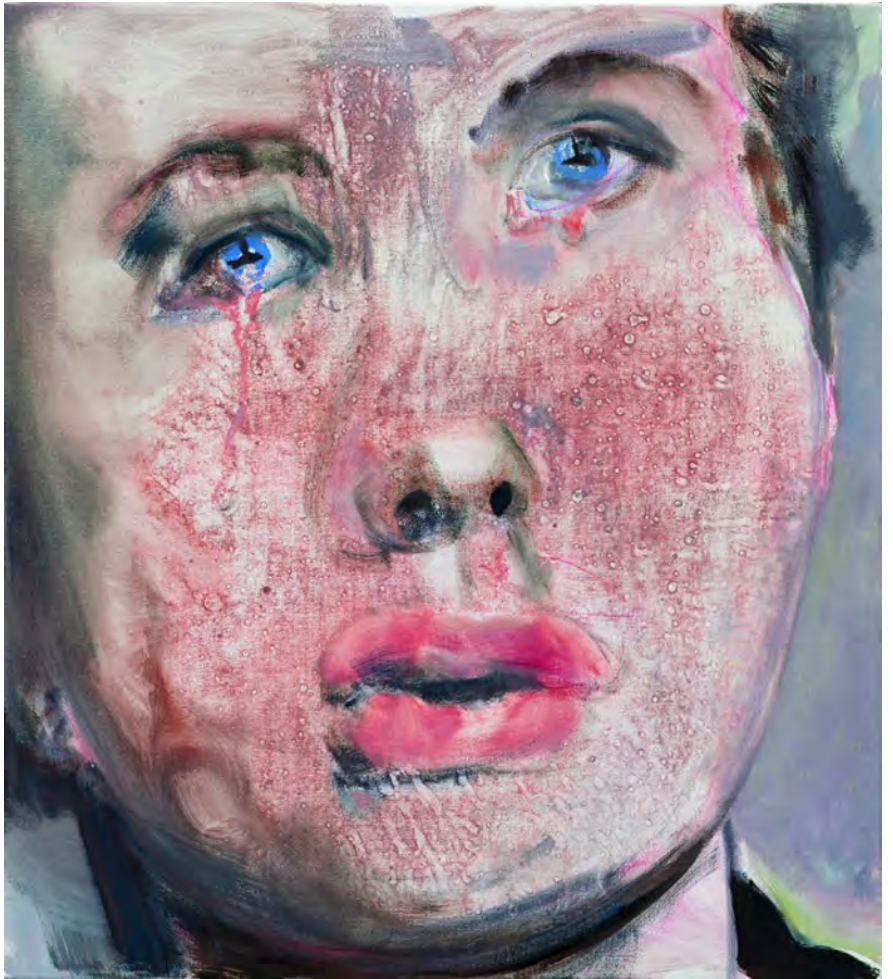
Marlene Dumas (1995). *The Supermodel*.

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



Marlene Dumas (1996). *Magdalena 2*.

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



Marlene Dumas (2008). *For Whom the Bell Tolls*. Dallas Museum of Art & the Rachofsky Collection, Dallas © Marlene Dumas.
Font: <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/close-up-whom-bell-tolls-marlene-dumas>



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Maurits Cornelis Escher

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Espai

Perspectiva

Poesia visual

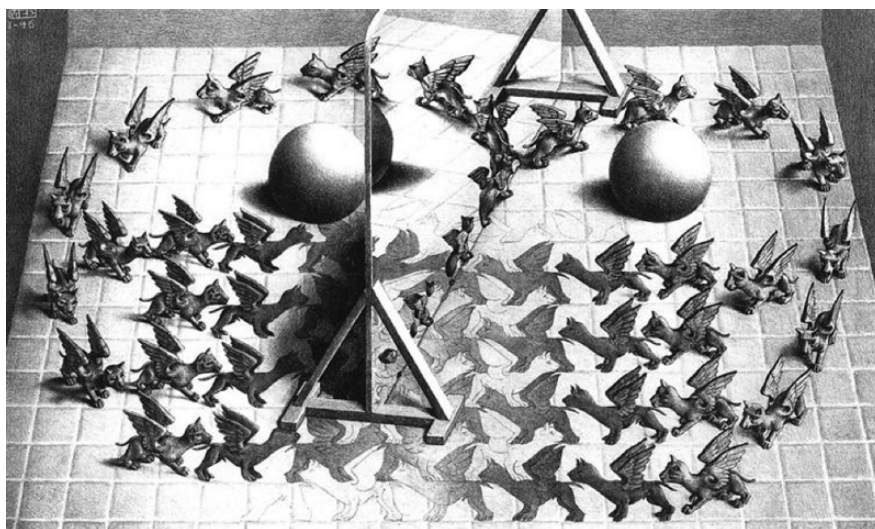
Descripció

Maurits Cornelis Escher (Ljouwert, 1898 – Laren, 1972) va ser un dibuixant i artista neerlandès conegut per les seves figures modulars evocadores i els seus dibuixos de perspectives impossibles.

La **perspectiva** és sens dubte un dels recursos més importants que fan tan interessants els seus gravats i dibuixos. Sovint utilitza jocs visuals per a superposar simultàniament diversos punts de vista d'un sol objecte o espai, normalment geomètric. Aquesta transgressió o combinació de les normes de representació exigeix un gran control dels plans de projecció i un coneixement de l'òptica per a generar aquestes perspectives impossibles. Així, amb referències a poliedres i dimensions geomètriques contraposades, amb jocs de percepció propis d'il·lusionista, Escher treballava la perspectiva com a mitjà per a jugar amb certs conceptes.

Els jocs òptics i enganys perceptius que realitzava en el pla del paper fan que el seu dibuix esdevingui en certa manera una **poesia visual**. La seva obra tendeix a crear una confrontació o dicotomia entre conceptes com el dia i la nit, el mar i el cel, la simetria de la composició o la confusió entre oposats com baixar i pujar, caure o ascendir. En les seves xarxes modulars sovint un animal es transforma en un altre, o s'encaixa en el seu buit, en el negatiu de la seva forma. El seu imaginari també remet a un circuit infinit, a un cercle d'etern retorn o moviment perpetu. Aquestes imatges poètiques ens parlen d'una idea molt pròpia del seu temps: la relativitat tant de la percepció com del sentit de les coses. Tot el que puja baixa, o potser puja i baixa simultàniament, perquè tot depèn del punt de vista des del qual es mostri.

En els seus dibuixos, l'**espai** se simula amb variats codis de representació que estableixen diversos nivells de lectura i creen un artifici que ens fa reflexionar sobre el que és real i el que és dibuix. En aquest sentit, Escher construeix l'espai més enllà de la perspectiva, simulant que la creació pren vida en el paper, que els dibuixos de tesselles esdevenen reals o directament que és la mà dibuixada la que es dibuixa a si mateixa. Aquest gran control tècnic dels codis espacials, tant de les dues com de les tres dimensions, és el que fa que els seus treballs tinguin uns acabats gairebé matemàtics, i dona veracitat a l'engany.

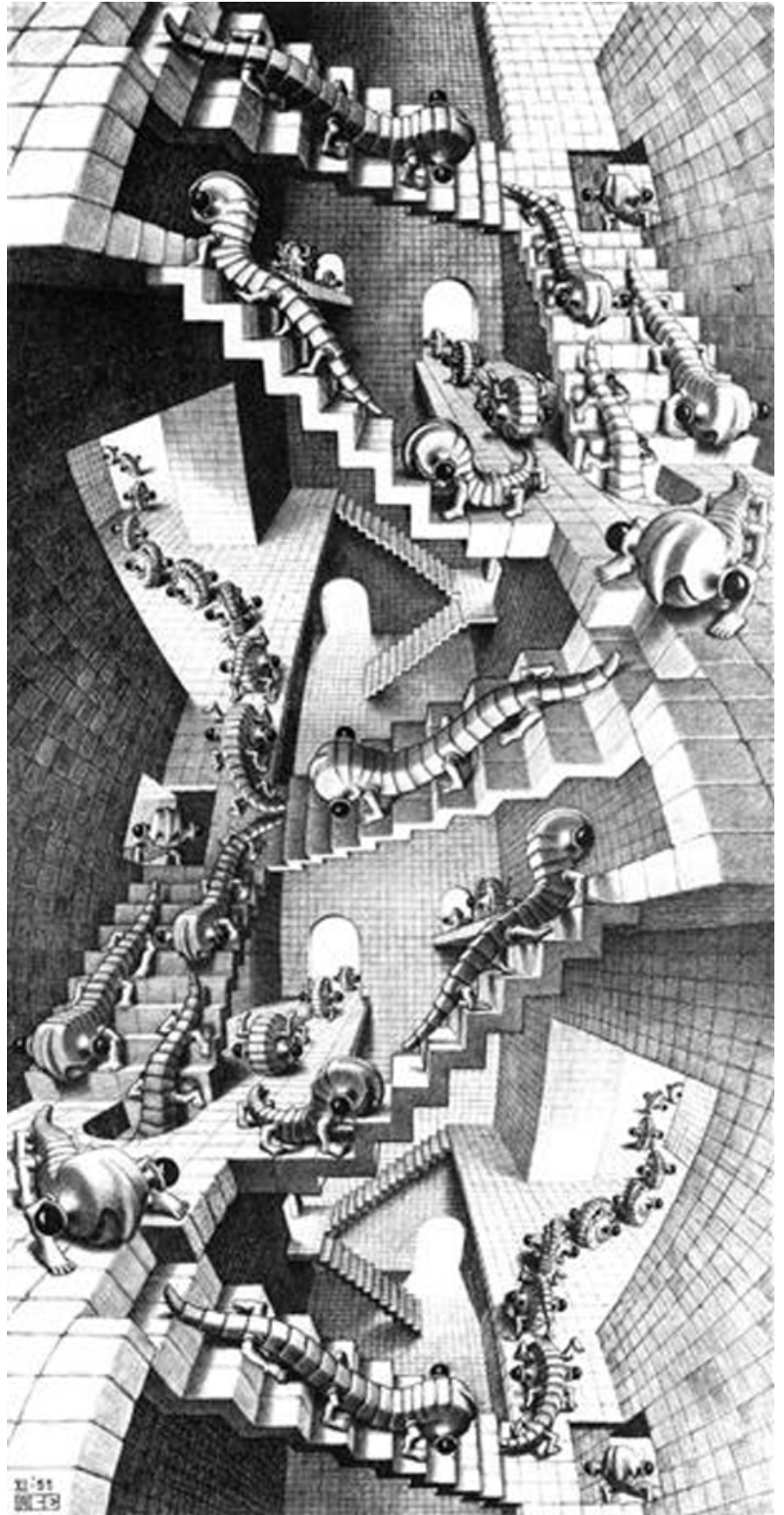


Maurits Cornelis Escher (1946). *Magic Mirror*.

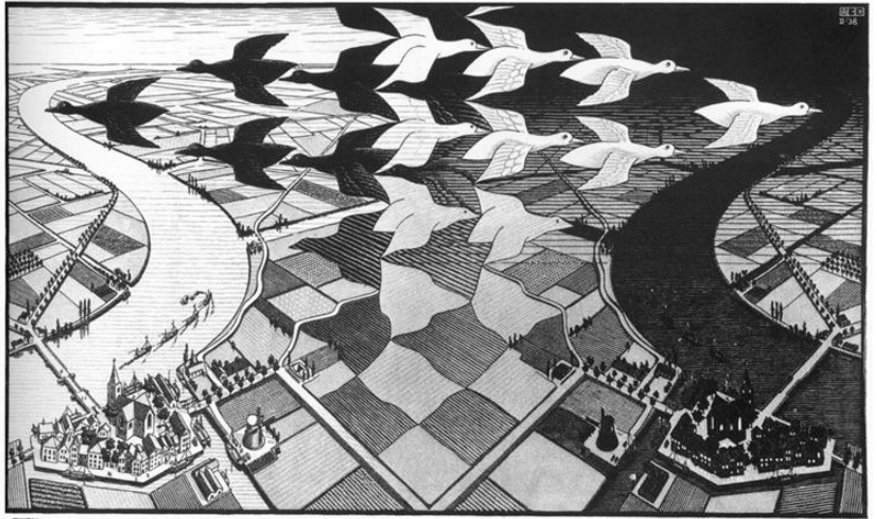
Font: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/magic-mirror>



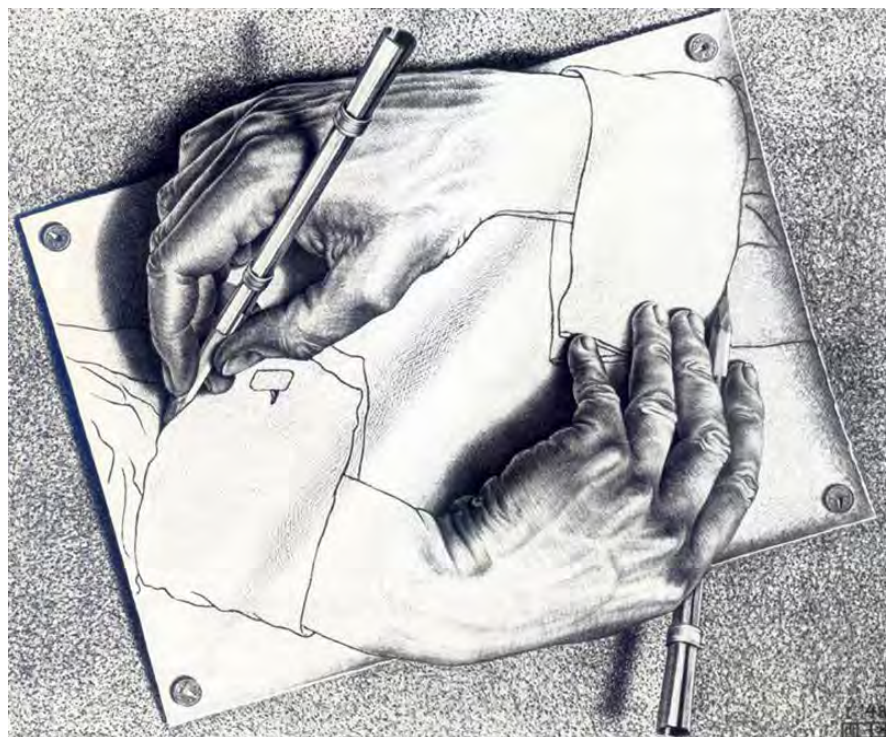
Maurits Cornelis Escher (1949). *Fish and Frogs*.
Font: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/fish-and-frogs>



Maurits Cornelis Escher (1951). *House of Stairs*.
Font: <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/house-of-stairs>



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



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

Enllaços relacionats

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

https://ca.wikipedia.org/wiki/Maurits_Cornelis_Escher

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

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

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

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

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

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

Michelangelo Buonarrotti

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Cos humà

Espai

Descripció

Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (Arezzo, 1475 – Roma, 1564), conegut com a Michelangelo o Miquel Àngel, va ser un artista renaixentista d'èxit. Va ser pintor, poeta, escriptor i arquitecte. Tot i que ell es considerava principalment escultor, els seus dibuixos preparatoris i el dibuix que es desprèn de les seves pintures i frescos murals el converteixen en un referent clau d'aquesta disciplina.

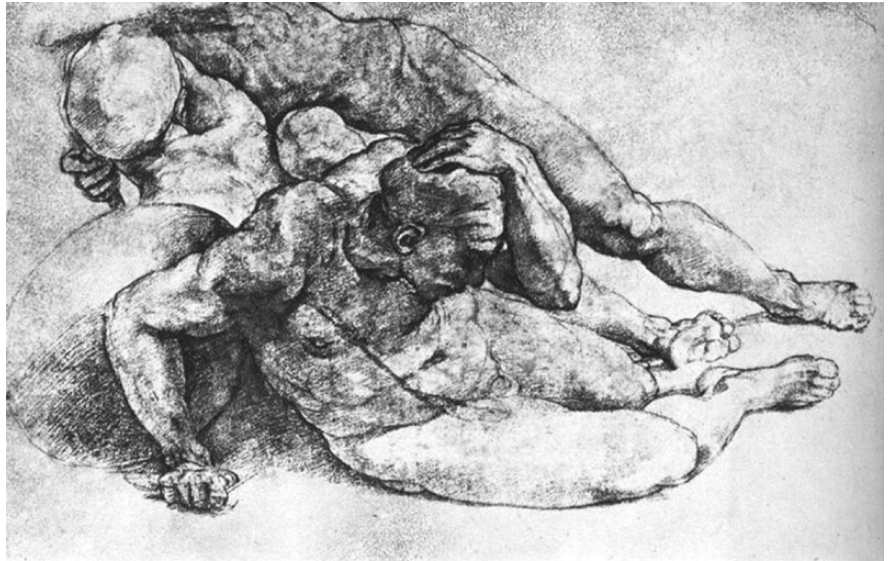
És potser gràcies a les seves habilitats extraordinàries d'escultor que Michelangelo fa un tractament de l'**espai** particularment interessant en els seus dibuixos i pintures. Per una banda, les seves pintures murals i escultures arquitectòniques tenen una distribució de l'espai holística, on tots els elements es relacionen com un tot. És el cas del *Judici Final* o de la *Capella Sixtina*, on cada cos, cada escena, cada dibuix forma part d'un conjunt dinàmic i equilibrat, perfectament compost. Per altra banda, els seus dibuixos preparatoris i les seves pintures donen una importància prioritària a la representació dels volums i a l'espai simulat com a profunditat. El color, que no aplicava per capes, sinó, de forma innovadora, per zones contrastades, explica els volums treballats talment com esculpint una tercera dimensió, simulada de manera meticulosa.

D'altra banda, el seu tema principal és el **cos humà**. Els seus estudis per a les pintures tenen un nivell descriptiu i volumètric fenomenal. Les ombres, les trames i les línies estan treballades per a dibuixar els músculs, les connexions entre extremitats i les postures corporals de manera extremament clara i descriptiva. Els cossos que dibuixa Michelangelo s'inspiren en l'art clàssic. De forma rupturista pel seu context polític i religiós, treballa cercant la perfecció, la voluptuositat sensual i una certa passió humanista.



Michelangelo (c. 1510). *Estudi d'Adam*.

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



Michelangelo (c. 1530). *Estudi de tres figures masculines (basat en Rafael)*.
Font: <https://www.wikiart.org/en/michelangelo/study-of-three-male-figures-after-raphael>



Michelangelo (c. 1511). *Estudi de nu*.
Font: <https://www.wikiart.org/en/michelangelo/study-for-an-ignudo>

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

Mira Schendel

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Abstracció

Composició

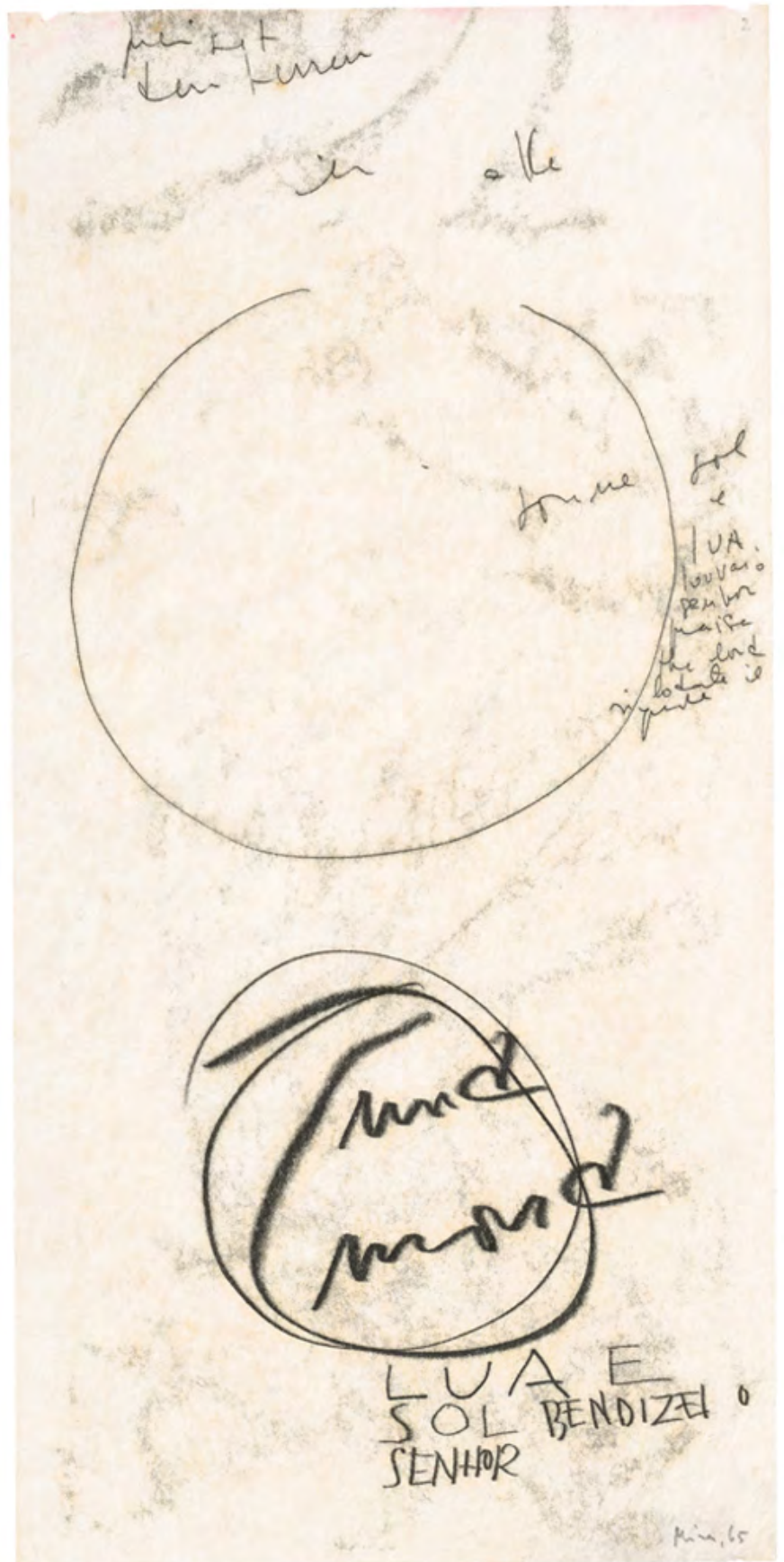
Paraula i text

Descripció

Mira Schendel (Zuric, 1919 – São Paulo, 1988), Myrrha Dagmar Dub de naixement, va ser una artista visual brasilera. D'origen jueu, va haver d'exiliar-se a Itàlia i va acabar vivint a Brasil, on va desenvolupar la seva carrera, juntament amb altres intel·lectuals emigrats. Va fer milers de dibuixos en paper d'arròs japonès i va desenvolupar una obra abstracta molt personal en un context de modernitat i *pop art* que es debatia entre la figuració i l'abstracció.

L'obra de Schendel treballa l'**abstracció** amb un sentit especial de la **composició**. En certa manera, aquests dos aspectes de la seva obra són inseparables. És tot allò abstracte el que construeix la composició: l'estampació, les veladures, les transparències o les línies rectes en espais mínims. Algunes de les seves obres se centren en línies amb inclinacions subtils que dinamitzen la composició de forma molt delicada, donant una sensació de vertigen i de subtil desordre. Treballa amb el buit i el blanc, respectant-los en certs moments i en d'altres traçant línies que estimulen l'espai, creen tensions i el fan vibrar. Combina gruixos diversos que dialoguen compositivament amb el buit. La seva obra fa ús de formes geomètriques i de formes orgàniques, de línies rectes i corbes. En algunes obres domina la composició una figura geomètrica (creus, rombes, triangles, cercles) que mai és absolutament simètrica o regular. En d'altres, caracteritzades per la línia i el traç, el gest allibera una energia visual que es transmet a l'entorn gràfic. La seva obra sembla abordar les idees en la forma més simple possible, amb recursos gràfics molt bàsics i subtils.

Sovint, l'obra de Schendel fa ús de **paraula i text** com a elements gràfics de les seves composicions. Tècnicament hi ha una variació interessant entre escriure o construir les lletres. Schendel treballa amb transferències industrials en alguns casos, o amb traços espontanis i orgànics en d'altres, per a crear paraules o quasiparaules com a símbols abstractes. Construeix una espècie de constel·lacions de lletres i alfabetes que li permeten crear i omplir espais visuals on les escampa de forma dinàmica. La seva obra, en aquest sentit, conté lletres però no té necessitat de paraules.



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

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



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

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



Mira Schendel (1963). *Untitled*.

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



Mira Schendel (1967). *Graphic objects*.

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Moebius (Jean Giraud)

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Còmic

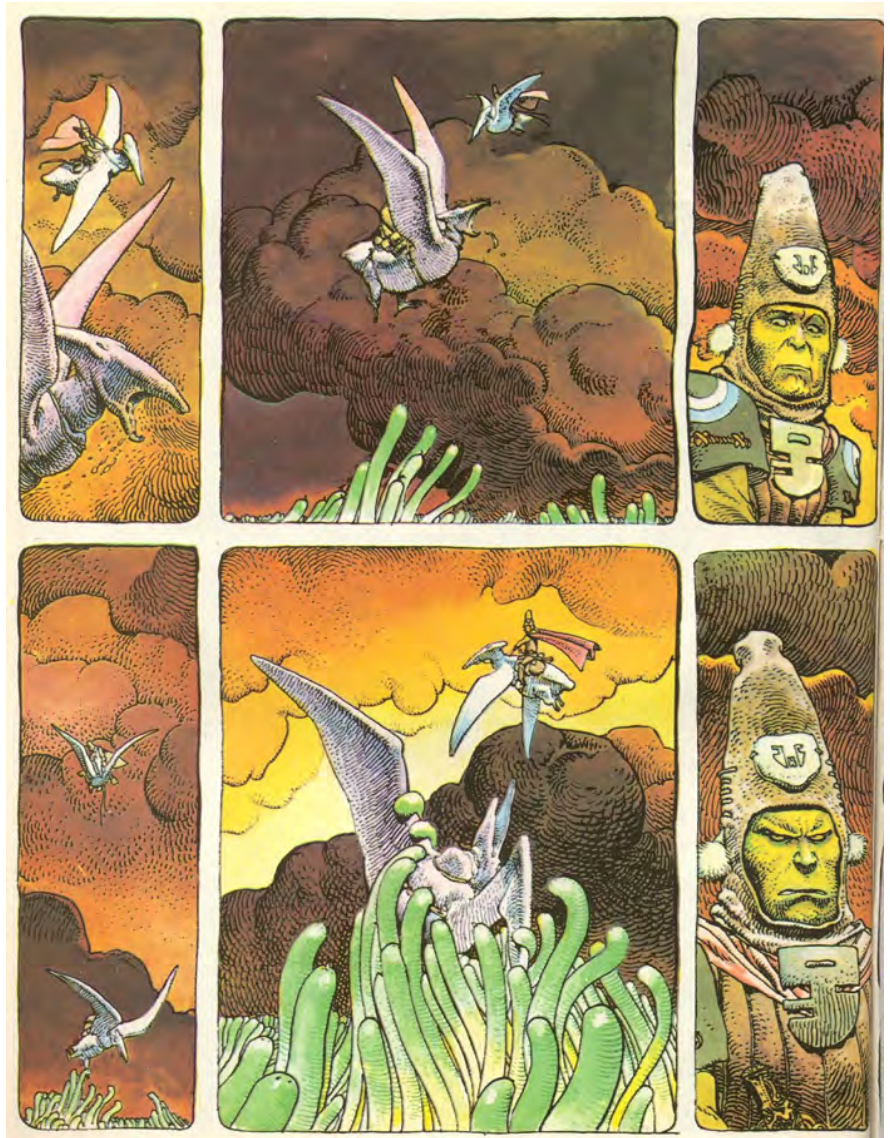
Espai

Descripció

Moebius (Nogent-sur-Marne, 1938 – París, 2012) és el pseudònim de Jean Giraud, dibuixant de còmics francès. Inicialment es dedicà al *western*, conegut com a Gir, i posteriorment evolucionà cap a la ciència-ficció.

Un dels autors més importants del món del **còmic** europeu, Moebius, va marcar amb la seva estètica particular l'imaginari d'una època i va obrir la ficció a nous mons de fantasia. La seva creativitat ha tocat pràcticament tots els camps, allò infinit i allò terrenal, el passat històric i el futur imaginat, amb estètiques diverses però sempre molt personals. Amb el seu dibuix de línia clara i descriptiva, de colors vius distribuïts de forma simbòlica, delimitada i aclaridora, va realitzar aventures com *Blueberry*, *Arzach* o la saga *El Incal*, creada amb Jodorowsky. La seva estètica va transcendir el món del còmic per a arribar al món del cinema, on va col·laborar en la creació dels dissenys de *Tron*, *Willow*, *Alien* o *The Fifth Element*, a més d'influir directament i indirectament en l'aspecte de la ciència-ficció a partir de la seva obra.

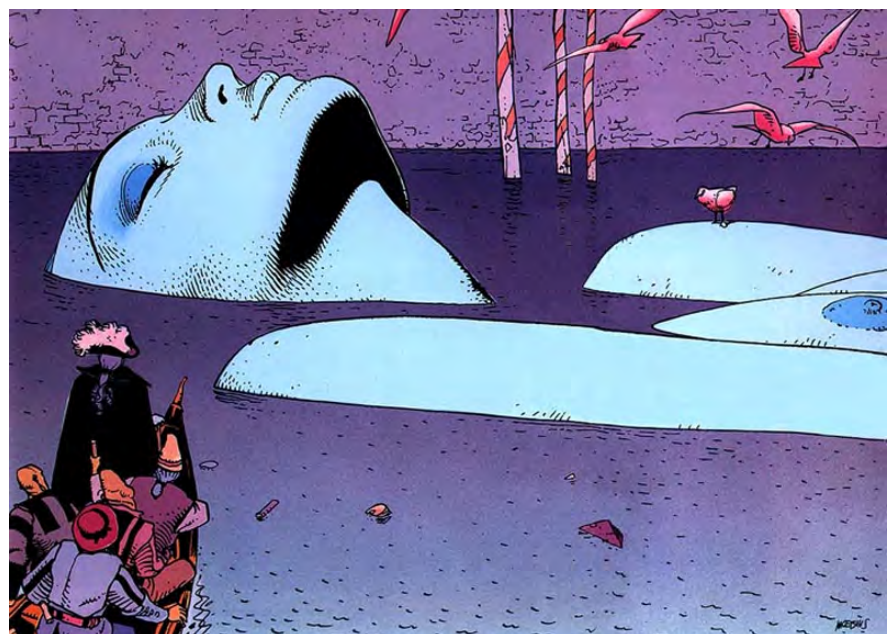
El punt fort dels seus dibuixos és la creació d'espais ficticis. L'**espai**, en Moebius, no és una qüestió de profunditat il·lusòria (quasi no hi ha ombres difuminades), sinó de creació esquemàtica, lineal, simbòlica i convencional dibuixada en un llenguatge complex però que el lector desxifra fàcilment. Amb trames de línies i punts és capaç de simular de forma molt simple i reconeixible tot tipus de textures, a vegades molt detallades, d'altres més simples, que conviuen fins i tot en el mateix dibuix o vinyeta. Amb aquesta estratègia, els espais enormes que imagina, representats clarament amb el dibuix, esdevenen originals i evocadors.



Moebius (1976). *Arzach*.

Font:

<https://i.pinimg.com/originals/06/63/1e/06631eef541bc4a4d3c4d66ecef13e70.jpg>



Moebius (1984). *Venise Céleste*.

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

Nancy Spero

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Abstracció

Cos humà

Dibuix i acció

Narrativa

Descripció

«El que faig, d'alguna manera, combinant i recombinant, juxtaposant el passat i el present, és en cert sentit crear una sistema femení revisionista.»

Nancy Spero

Nancy Spero (Cleveland, 1926 – Nova York, 2009) va ser una artista feminista nord-americana que va utilitzar la pintura i les arts visuals com a activisme en causes com el feminisme o contra la guerra de Vietnam. La seva pintura, sempre combativa, es construeix amb la simbologia, la paraula i la poesia.

Amb la seva obra Spero reflecteix el seu pensament crític de manera dissident, connectant **dibuix i acció**. Per mitjà de les arts visuals incita a la reflexió tractant l'actualitat del moment, així com temes universals com la guerra o la història. La seva figura planteja les implicacions de l'artista en aspectes polítics com un deure social. Es manifesta explícitament antiracista, pacifista i feminista per mitjà dels seus dibuixos, per exemple omplint el paper de bombes en formes fàl·liques. Des d'una òptica de reivindicació feminista, s'oposa també a l'art tradicional i masculí. Com a pràctica més enllà de l'art, deixa de pintar sobre tela, suport acadèmic destinat als homes, per a treballar amb paper, més fràgil i delicat (és a dir, amb connotacions femenines), però el tracta amb energia arribant-lo a estripar. Com a activista contra el món masculista de l'art, va crear al Soho de Nova York, una galeria únicament per a dones artistes.

En l'àmbit gràfic i plàstic, la seva obra es mou a mig camí entre la figuració i l'**abstracció**. Si bé el significat és un aspecte important de la seva pintura, treballa molts dels elements gràficoplàstics que poden caracteritzar l'art abstracte: textures, pintura matèrica amb papers o *collage*, formes orgàniques o geomètriques, estampació i repetició. En alguns casos, si no fos pel títol de l'obra i una interpretació coneixedora, la pintura esdevindria abstracta. Més enllà del seu discurs conceptual, Spero desafia també l'estètica establerta, saltant-se les pautes i els esquemes formals i cercant un llenguatge propi. El seu treball no és net i polit sinó brutal, enèrgic i espontani.

En l'àmbit conceptual, parteix del seu posicionament com a dona per a establir el **cos humà** al centre del discurs. Concretament estructura la seva obra al voltant de cossos de dones, amb els quals, simbòlicament, representa les violències exercides contra elles en situacions com la guerra. A vegades tractat amb deformacions expressives, d'altres basant-se en els cànons clàssics o com a silueta estampada, el cos de la dona esdevé un punt d'interès transversal a la seva obra. És un símbol potent, versàtil gràficament, i un mitjà de reivindicació per a traslladar el seu missatge crític.

La obra de Spero combina la simbologia de les figures de manera molt plàstica amb recursos formals i en alguns casos amb breus texts. El resultat és una **narrativa** que explica nous relats crítics, amb un canvi de perspectiva. Les obres dels seus inicis comunicaven una temàtica i una estètica egípcia, amb papers enrotllats o murs, amb deesses i icones culturals femenines de l'antiguitat. És el cas de *The Night*, inspirada en el *Llibre dels morts*. Més endavant treballà el tema de les dones sud-americanes torturades durant les dictadures, tot denunciant fets històrics foscos i brutals. Mitjançant els seus recursos, a cavall entre allò pictòric subtilment evocatiu i la poesia visual simbòlica, revisa i reescriu la història des de

la perspectiva femenina. Spero replanteja la imatge de les dones en l'àmbit històric en totes les èpoques i les fa protagonistes d'aquesta nova narrativa amb què reescriu la història oficial.

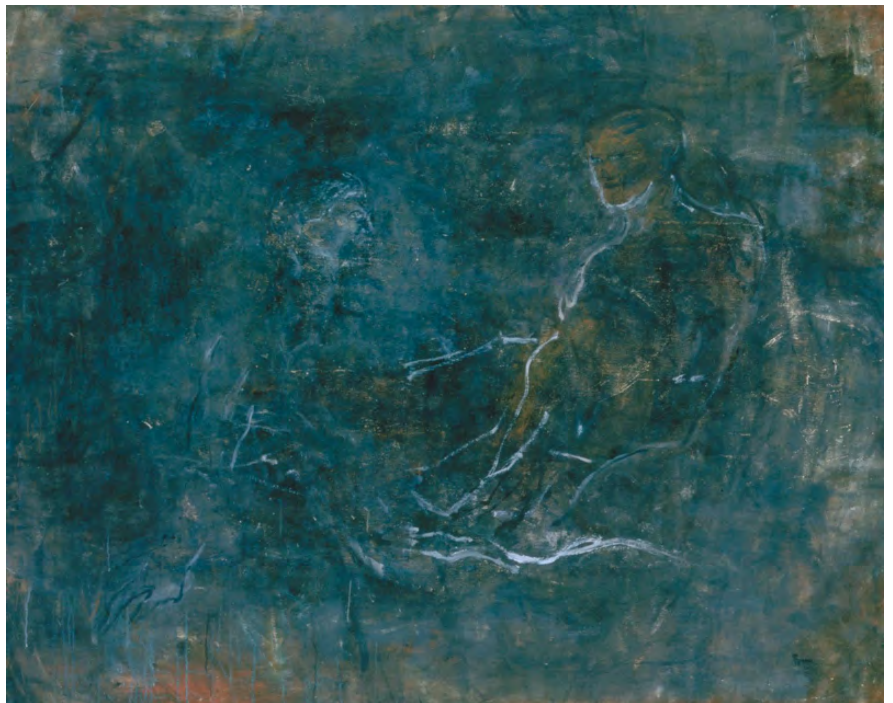


Nancy Spero (1969). *Artaud painting – that thick hemp in the neck of the priest about to be hung.*

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



Nancy Spero (1968). *P.E.A.C.E., Helicopter, Mother and Children*.
Font: <http://www.galerieelong.com/artists/estate-of-nancy-spero/featured-works?view=slider#10>



Nancy Spero (1962). *Lovers*.
Font: <http://www.tate.org.uk/art/artists/nancy-spero-2399>



Nancy Spero (2001). *Splits*.
Font: <http://www.artnet.com/artists/nancy-spero/splits-a-PjAuQZY5f-kyB6ieaoccGA2>

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Narrativa

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Narrativa

La noció de narrativa implica un relat d'esdeveniments connectats, reals o imaginaris, presentats en una seqüència de paraules o imatges. Es tracta d'un impuls fonamental pel qual ordenem, traduïm i dotem de sentit les nostres experiències vitals.

La dimensió narrativa palpita en totes les imatges, o dit d'una altra manera: qualsevol forma de dibuix acull sempre un relat en potència, i associat a ell, un univers moral. Si bé té avui un paper important en les pràctiques artístiques, la narrativa va ser injuriada per bona part de les avantguardes del segle xx, que consideraven que allunyava mitjans com la pintura o l'escultura de possibles reflexions sobre la seva pròpia naturalesa. Segons Clement Greenberg, el padri teòric de l'expressionisme abstracte, quadres figuratius com *Naissance de Venus* d'Alexandre Cabanel (1863) posen en segon pla la mateixa condició material de la pintura i fan opac l'acte de pintar per prioritzar el relat representat. Greenberg anomenaria aquest tipus d'art, que considerava irreflexiu i poc interessant, *kitsch*.

Especialment en contextos no anglosaxons, la mirada de Greenberg ha estat fortament discutida, i avui els transvasaments entre, per exemple, els àmbits de la literatura i les arts visuals són profusos. Podem esmentar com a precedent recent el gest de l'escriptor Paul Auster, que inclou, amb pseudònim, l'artista Sophie Calle com a personatge de la seva novel·la *Leviathan* (1992). Poc temps després, ella responia amb *Doublegame*, un projecte artístic en què eren corregides en vermell les llicències poètiques d'escriptor i els aparents desajustos entre realitat i ficció. Calle materialitzava també com a propis alguns dels projectes inventats per Auster per al seu personatge, menjant, per exemple, únicament aliments del mateix color durant dies o vivint encisada per una sola lletra de l'abecedari. Escriutores contemporànies com Chris Kraus, Maria Gainza o María Negroni investiguen històries semblants. Artistes visuals com Duen Sacchi, Alicia Kopf o Leticia El Halli Obeid exploren també els plecs emocionals que suscita l'acte d'escriure i dibuixar imatges.

Si escriptors clàssics com Paul Valéry, García Lorca o Tolstoi van ser també molt bons dibuixants, altres van absorbir, sense traçar ni una línia, les possibilitats que ofereixen els recursos gràfics per modelar l'estructura de les seves novel·les. Són paradigmàtics els exemples de *Rayuela* (1963), escrita per Cortázar, en què la retícula del joc permetia múltiples començaments per al lector, que podia anar després saltant aleatòriament entre capítols. O *La vida, instruccions d'ús* (1978) de Perec, en què una antiga finca parisenca organitzava un relat atomitzat, esbocinat com un trencaclosques geomètric, i secretament connectat per les diferents estances de l'edifici. Des de les pràctiques artístiques resulta suggeridor el projecte *Retrato libros* (2012-2015), en què l'artista Lucas di Pascuale dibuixa, a demanda, retrats de portades de llibres de segona mà a manera d'homenatge afectiu. Alguns dels títols inclosos en la sèrie (*Contarlo todo sin saber cómo*, de Martí Manen, *2666* de Roberto Bolaño o *La pasión segons G. H. de Clarice Lispector*) plantegen, precisament, preguntes sobre les trobades i els extraviaments entre les arts visuals i la literatura.

En altres casos, aproximar-se a la dimensió narrativa des del dibuix té a veure, precisament, amb el fet de donar forma a tot allò que existeix sense imatges. El projecte *ANTES un mundo sin reliquias* (2017) de l'artista Juan Reos, per exemple, recupera un moment històric d'enorme efervescència cultural, revisant *happenings* canònics dels seixanta i setanta dels quals avui tenim notícies només per testimoniats i descripcions orals. Els seus aiguaforts il·lustren moments que han sobreviscut només com a relat, generant, paradoxalment, «documentació»

del passat en el present, utilitzant per a això un mitjà de reproducció obsolet com és el gravat. Els colorits dibuixos i pintures de l'artista Beatriz González revisen també estratègies associades al rescat de la memòria, prestant especial atenció als mitjans de comunicació massiva i a la destresa narrativa del fotoreportatge. Diu González: «L'art explica el que la història no pot explicar».



Juan Reos (2017). *ANTES un mundo sin reliquias*. [Gravat]. Colección ITAU, Argentina
Disponible a <https://juanreos.tumblr.com/antes>
Consulta el 06/06/2019



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

Referències

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

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

Nasreen Mohamedi

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Abstracció

Composició

Serialitat

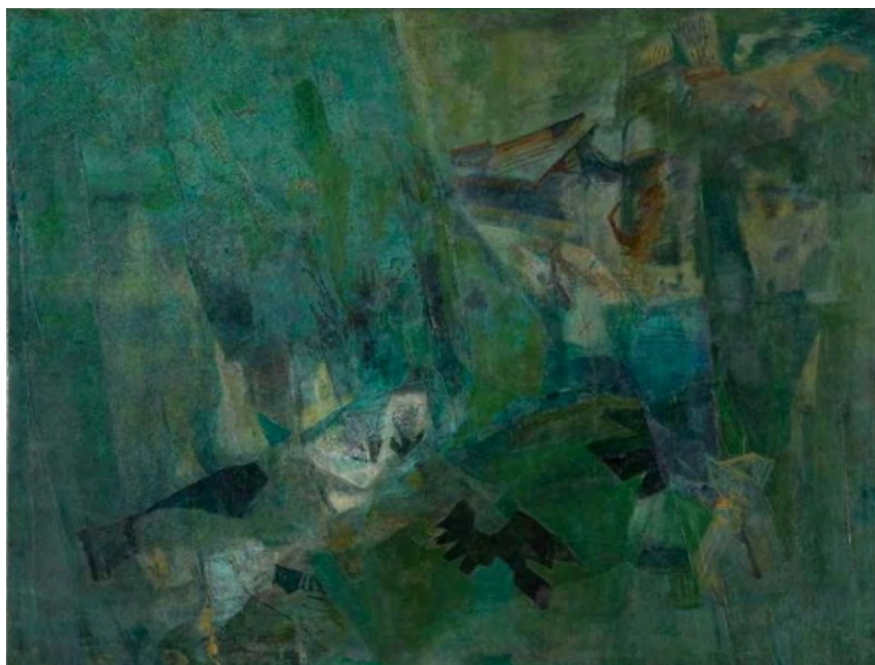
Descripció

Nasreen Mohamedi (Karachi, 1937 – Baroda, 1990) va ser una artista índia coneguda per les seves abstraccions lineals i serials, que utilitza els recursos del dibuix per a crear espais evocadors i impossibles.

El seu treball gràfic té molt a veure amb el dibuix, ja que tendeix a la línia, negre sobre blanc, per a elaborar l'**abstracció**. Tanmateix, tot i escollir una pràctica artística no figurativa –marginal a l'Índia independent del segle xx–, és capaç de crear mons evocatius. No signifiquen res, però generen una espècie de coherència interna que ens porta a qüestionar si hi ha perspectiva en el dibuix i ens dona la possibilitat d'entrar en el quadre i transitar en aquest espai abstracte. De vocació modernista i avantguardista, la seva obra evoluciona lentament des de l'ús de la taca fins a les línies rectes que caracteritzen la seva obra posterior.

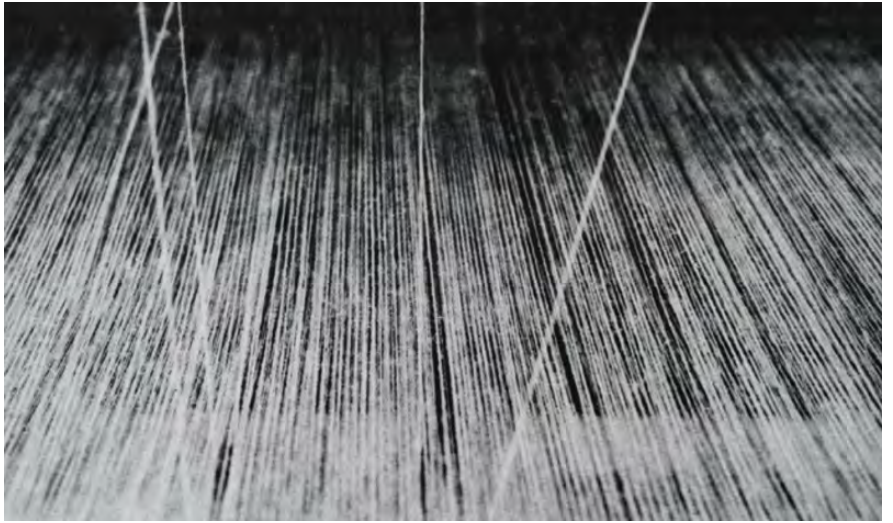
Un altre aspecte clau del seu treball és la **composició**, capaç d'utilitzar els buits i els espais en blanc com a part activa de l'obra. El conjunt de línies i figures geomètriques es mou entre l'espai tridimensional i l'espai pla, que ocupa amb un control mil·limètric i meticulós. En algun aspecte ens connecta a les sanefes i els motius decoratius de tradició oriental, portats a l'abstracció moderna amb ressonàncies minimalistes. Les seves composicions són dinàmiques, amb un moviment latent i calculat i amb un joc de transparències simulades òpticament fets amb trames sobreposades.

Dins dels aspectes compositiu, podem parlar de **serialitat**, no només per la relació entre les diverses obres, sinó també pels elements que conformen una sola obra gràfica. D'alguna manera, la sèrie està dins de la mateixa obra, en la variació i el ritme que combina els espais en blanc, els silencis i respirs, amb el rigor en la repetició geomètrica. És, en certa forma, un abordatge de l'abstracció hereu del constructivisme. L'obra flueix creativament en coherència amb si mateixa, treballant de forma disciplinada i austera amb una energia visual sempre present.



Nasreen Mohamedi (1960). *Sense títol*.

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



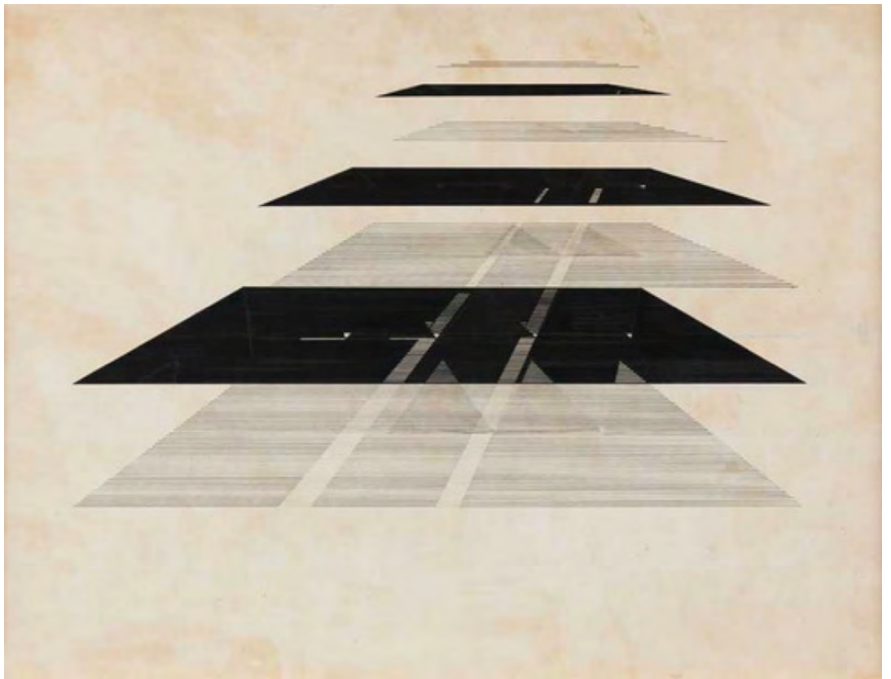
Nasreen Mohamedi (1970). *Sense título*.

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



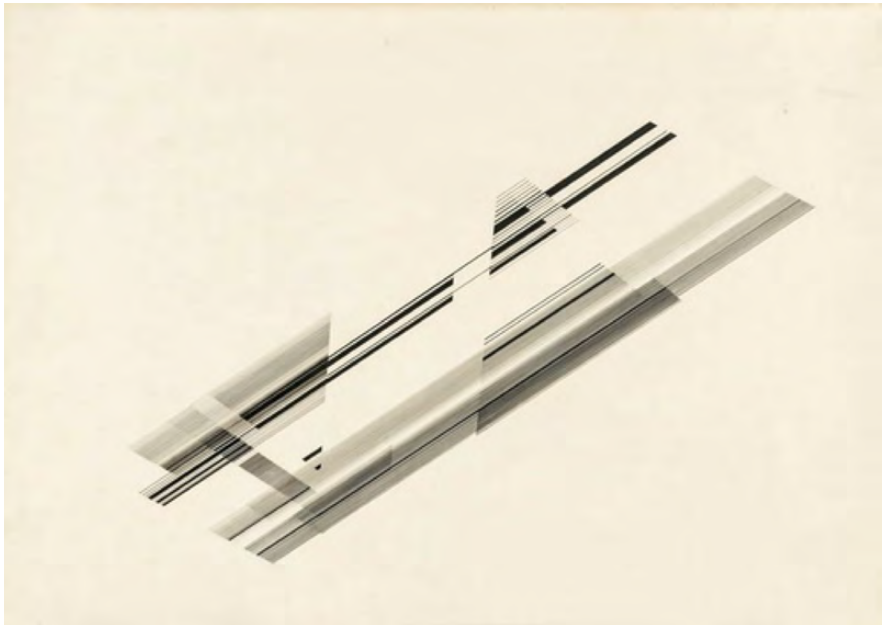
Nasreen Mohamedi (1970). *Sense título*.

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



Nasreen Mohamedi (1970). *Sense títol*.

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



Nasreen Mohamedi. *Sense títol*.

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Objecte

Els objectes han ocupat sempre un lloc medullar en les pràctiques artístiques. L'exemple més conegut són les anomenades *natures mortes*, un gènere en què el disseny de les escenes, la disposició i combinació de les coses a l'espai, permetia difondre un vocabulari de valors estètics i morals. Especialment durant el segle XVII, els pintors holandesos van refinar la pintura de *trompe-l'oeil* imatges de realisme minucioses creades per enganyar la mirada i van ser precursors dels *vanitas* un subgènere orientat a remarcar la fugacitat del temps. Els *vanitas* solien incloure objectes que eren, en realitat, motius simbòlics, com el crani, la fruita passada, les bombolles, el fum o els rellotges de sorra, que componien un mosaic d'al·legories que emfatitzaven la fragilitat de la vida humana.

Més enllà de la dimensió simbòlica, corrents filosòfics actuals han començat a assajar un altre acostament als objectes, procurant minimitzar l'impacte de la subjectivitat i concentrant-se exclusivament en els atributs formals i ontològics. El filòsof Graham Harman, per exemple, assenyala que «la solució al problema dels objectes s'ha de trobar en el cor dels objectes mateix. El problema que queda per resoldre és el de com els objectes aconseguen accedir un al cor de l'altre» (2015, pàg. 139). Així mateix, assenyala que «l'interior d'un objecte pot compararse amb el d'un volcà, un calidoscopi, una marmita de bruixa, una fosa d'acer o un flascó d'alquimista en el qual una cosa, d'alguna manera, es transforma en una altra» (2015, pàg. 136). La filosofia de Harman al costat d'altres pensadors més materialistes com Quentin Meillassoux ha exercit una gran influència en les pràctiques culturals contemporànies.

Des de la literatura, per exemple, el fosc assaig de teoria-ficció *Ciclonopedia* (2016) de Resa Negarestani inclou gràfics i dibuixos que sostenen la idea que el petroli és, en realitat, una entitat intel·ligent, un objecte viu que ha dominat a consciència la història del món. El text desplega una galeria d'imatges que es mantenen en estat constant de transformació encara que donant voltes sempre a les mateixes tesis: el petroli podria ser un sol mort, el lubricant de la història, l'excrement del diable, etc. Aquesta idea d'un ens inabastable ha estat teoritzada pel filòsof Timothy Morton, que ha encunyat amb èxit la noció d'hiperobjecte per referir-se a aquelles coses que ocupen un temps i un espai radicalment més grans que l'escala humana. Un hiperobjecte és, precisament, un camp petroler o un sistema solar. Aquest tipus d'objectes té tal dimensió que, a més de tornar-se invisible durant certs períodes de temps, resulta inabastable i dificulta enormement la seva representació.

Algunes d'aquestes preguntes travessen l'assaig *Dibuix Especulatiu 2011-2014* d'Armin Avanessian i Andreas Töpfer (2018). Aquesta publicació explora com el pensament ocorre dins del dibuix, en l'acte mateix de dibuixar; o dit d'una altra manera: com el dibuix pot explicar materialment la representació. Així, les imatges es proposen no il·lustrar les càpsules de text sinó establir una relació de cooperació amb elles i, d'alguna manera, antecedir-les. Una de les pàgines conté, precisament, un aforisme que sembla imprescindible per entendre les potencialitats del dibuix en relació amb els objectes: «dibuixar és sempre una anticipació» (2018, pàg. 57). Aquesta destresa premonitòria és fàcilment constatable si observem disciplines com l'arquitectura, el disseny industrial o qualsevol altra pràctica relacionada amb l'assemblatge d'objectes i l'organització de materials. En elles el dibuix és un pas indefugible per començar un procés de treball. El dibuix facilita el primer aterratge d'una intuïció constructiva, d'un mecanisme tecnològic, d'un projecte artístic. Les línies faciliten aquesta primera

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Objecte

inscripció, aquest primer transvasament d'un pressentiment lent a una realitat amb espessor, pes i textura. Constitueixen l'entrada més habitual de les idees al món físic.

En *Solar Do (It Yourself) Nothing Toy, After Charles Eames* (2011) l'artista Edgar Orlaineta s'obsessiona amb una antiga escultura cinètica de Charles Eames que funcionava amb energia solar els anys cinquanta i comença a esbossar-la insistentment a la manera d'un prototip. Després de visitar arxius, desxifrar-ne la història i el funcionament, aconsegueix recrear-la a escala 1:1 i restituir-la a l'àmbit públic, ja que la peça estava desapareguda des de feia dècades. Orlaineta argumenta que l'interès del projecte, que en la seva versió acabada suggereix la maqueta d'un sistema solar estrany, alumínic i ple de colors fulgurants, resideix a rescatar les intuïcions d'Eames i la incorporació dels debats ecològics en la història del disseny industrial modern.



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



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



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



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

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

Consulta el 21/06/2019

Referències

Avanessian, Armen i Andreas Töpfer (2018). *Dibujo Especulativo 2011-2014*. Mèxic: Paradiso Editores.

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

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

Otto Dix

Descripció

Otto Dix (Turíngia, Alemanya, 1891 – Singen, 1969) fou un pintor expressionista alemany que formà part de la nova objectivitat, moviment pictòric sorgit després de la Primera Guerra Mundial. Dix es va allistar voluntàriament als vint-i-tres anys per lluitar a la Gran Guerra, però va acabar declarant-se antiimperialista i antibel·licista, tot mostrant els horrors de la guerra amb la seva obra. Va ser un dels grans pintors del segle XX, i va realitzar més de sis mil dibuixos i esbossos en una producció prolífica i molt diversa.

Tot i classificar-se'l com a expressionista, els seus dibuixos i pintures volien presentar en certa manera una visió més realista del que passava. Aquesta mirada distorsionada per a emfatitzar allò cru, provocatiu i lleig volia mostrar el que ell anomenava «la vida sense dissoldre». Aquí, doncs, la **narrativa** es posa al servei de l'objectiu de remarcar allò grotesc i desagradable que el bon gust burgès sol ocultar o invisibilitzar.

L'afany per a cercar una versió crítica de la història el porta a mostrar la decrepitud de la mort en una calavera devorada pels cucs, en un soldat agònic o en el cadàver d'un cavall. La seva obra planteja el **subjecte** i l'experiència que viu com a punt central de l'escena. Tots els elements dels seus gravats i dibuixos van enfocats a reflectir-ho, la línia solta i poc subtil, la taca contrastada i dramàtica, la distorsió de les formes... És en aquest sentit que l'**expressió** es fa present de forma gràficament explícita. Els seus dibuixos, influïts per les avantguardes, pretenen desvincular-se, amb una tècnica remarcable, d'alguns aspectes formals del dibuix realista per a mostrar el drama, l'angoixa i l'horror, ja sigui de la guerra o de temes més costumistes i socials com la pobresa.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Expressió

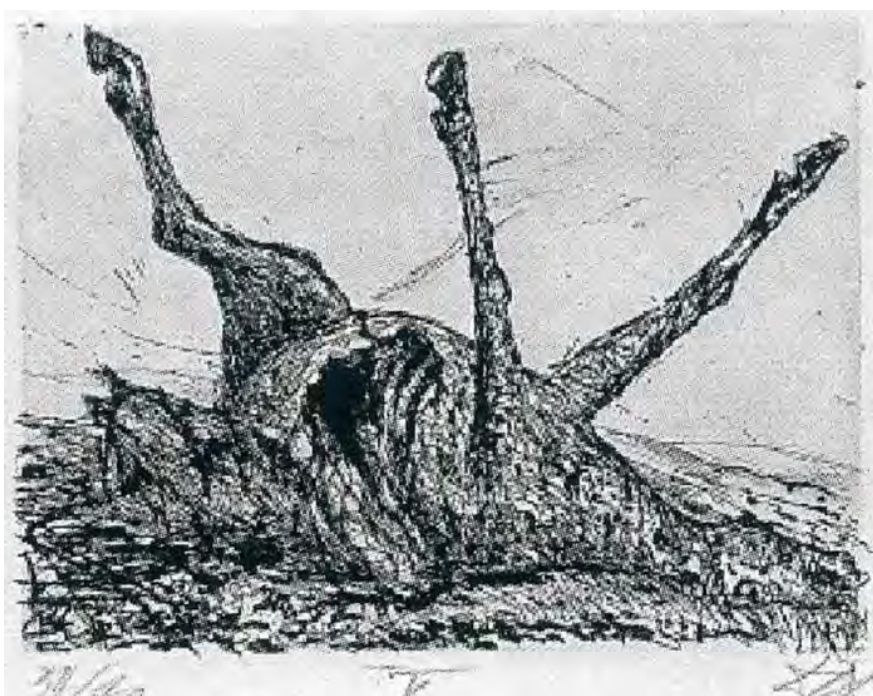
Narrativa

Subjecte



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

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



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Paisatge

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Paisatge

Parlem de paisatge per referir-nos a qualsevol espai obert susceptible de ser percebut estèticament. Al segle XVIII, l'art i la filosofia van atorgar un lloc preponderant al paisatge «natural» dins de les seves cosmologies, entenent-ho com a vehicle d'experiències sublimes. Exemplifiquen aquesta mirada els gravats de Katsushika Hokusai retratant de manera reverencial el mont Fuji (c. 1830-1832) o el quadre *El caminant sobre el mar de núvols* (1894) de Caspar Friedrich, en què se sintetitzen amb precisió els elements necessaris del gènere paisatgístic: un escenari de fons incommensurable i un observador que és transformat per la seva contemplació.

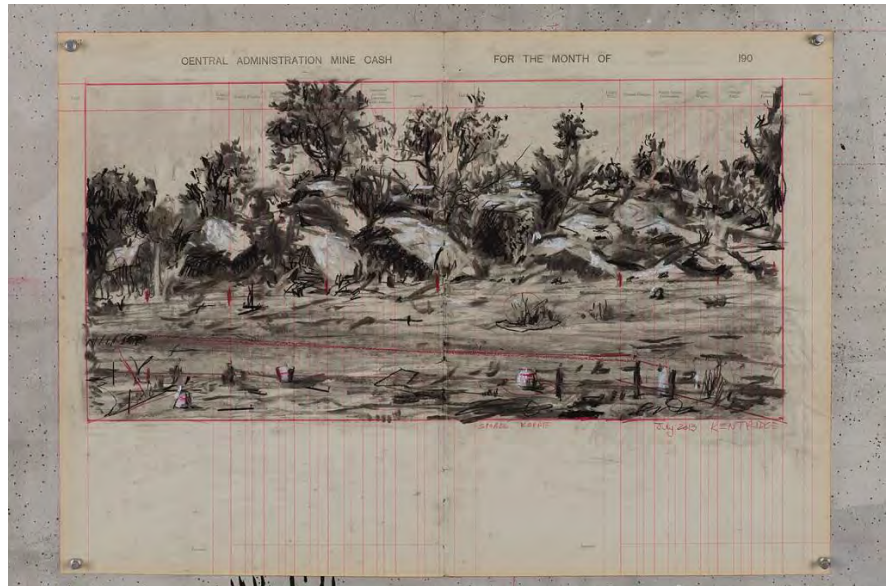
Spiral Jetty (1970) de Robert Smithson, peça emblemàtica en el gènere del *landart*, està connectada amb aquestes preocupacions. Es tracta d'una enorme estructura de terra en forma d'espiral composta per unes 5.000 tones de basalt negre. Igual que en les antigues *Línies de Nazca* o en les recents *Perles de Qatar*, el paisatge natural apareix aquí dibuixat a gran escala per la mà de l'home. *Spiral Jetty* monumentalitza algunes de les velles preguntes romàntiques i la seva comprensió en espiral de la història. També anticipa, pel registre videogràfic que Smithson va fer a bord d'un helicòpter, la possibilitat d'una contemplació aèria del paisatge. Es tracta d'una mirada vertical que, sostinguda posteriorment per tecnologies d'accés massiu com Google Maps, anirà popularitzant un vocabulari estètic propi.

Actualment, els binarismes que van sostenir la fascinació filosòfica pel paisatge es posen en dubte. És complex parlar avui de la naturalesa com una entitat separada de la cultura i això es relaciona amb la urgència de mirar des de lluny l'impacte de la humanitat en el paisatge planetari. La noció d'antropocè, que ocupa bona part de les agendes contemporànies, designa el començament d'un període en què la nostra espècie és una força geològica capaç d'alterar dramàticament els equilibris mediambientals. L'artista i acadèmica Joanna Zylinka assenyala, no obstant això, que malgrat la proliferació d'imatges de xemeneies fumejants i ossos polars sobre blocs de gel fonent-se al seu voltant» (Benítez Valero, 2018), l'antropocè és quelcom que encara no pot visualitzar-se i que demana noves estratègies que aconseguixin narrar-lo. És interessant imaginar com el dibuix podria incorporar-se a aquesta conversa i quines podrien ser les seves aportacions específiques.

A una escala molt més situada, els dibuixants Gilda Mantilla i Raimond Chaves han esbossat críticament la noció d'antipaisatgística. Es tractaria, en paraules seves, d'un mètode «en primera persona, des del lloc i amb el temps del nostre costat. Perquè tot paisatge és fruit d'una decisió que el construeix i d'uns formats que hi contribueixen. L'antipaisatgística seria simplement una manera de posar en suspens aquestes convencions i la noció de realitat que impliquen» (Espino, 2019). En la sèrie *Vias de extinció* (2009), l'artista Eliana Otta assaja una operació que podríem entendre com a antipaisatgística, en abordar la repressió d'un conjunt de manifestacions que van tenir lloc a l'interior de la selva peruana. Enfront d'un allau de lleis aprovades per a l'explotació de petroli en terres habitades, la resistència dels habitants locals és violentament reprimida, i produeix morts tant de civils com de policies. La sèrie reconstrueix imatges del que va passar al mateix temps que retrata la flora i fauna del lloc. El material utilitzat per fer els dibuixos és el betum, un derivat negrós del petroli, que mitjançant ratllades i esgrafies acaba per descobrir el color de fons emergint de la foscor. En *Accounts and drawings from underground: East rand proprietary mines, cash book 1906* (2015), fet en col·laboració amb l'antropòloga Rosalind C. Morris, l'artista William Kentridge esbossa amb carbó vegetal quaranta dibuixos

que també assenyalen les conseqüències que les polítiques extractivistes, en aquest cas la mineria d'or, tenen sobre el paisatge sud-africà. La sèrie interroga allò que el paisatge amaga, revelant la manera com els danys exercits sobre seu se sostenen o es camuflen amb el transcurs del temps.

Finalment, també la ciutat ha de ser considerada una de les bases del paisatge contemporani. Tant els models urbanístics com la proliferació de barraques i assentaments informals defineixen, des de fa segles, el traçat i la dimensió estètica de la ciutat, uns empenyent de dalt cap avall, els altres de baix a dalt. Les polítiques públiques que decideixen el *skyline* de les ciutats enfront de la pràctica subcultural del grafit representen, en el mateix sentit, maneres contraposades de dibuixar el paisatge.



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

Disponible a <http://www.goodman-gallery.com/artists/william-kentridge>

Consulta el 06/06/2019

Paraula i text

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Paraula i text

L'escriptura, igual que el dibuix, va néixer com un gest gràfic. Les línies de dibuix i les línies d'escriptura tenen ancestres comuns. L'antropòleg Tim Ingold (2015) assenyala que «escriure segueix sent dibuixar. Però és un tipus especial de dibuix en el qual el que es dibuixa comprèn els elements d'una notació. La mà que escriu no deixa de dibuixar i, per tant, pot entrar i sortir amb força llibertat, i sense interrupció, de l'escriptura». Ingold assenyala la paradoxa dels escrits medievals, que moltes vegades copiaven textos en idiomes que no entenien. Quina seria la manera adequada de referir-se a aquesta pràctica? Estaven escrivint o dibuixant?

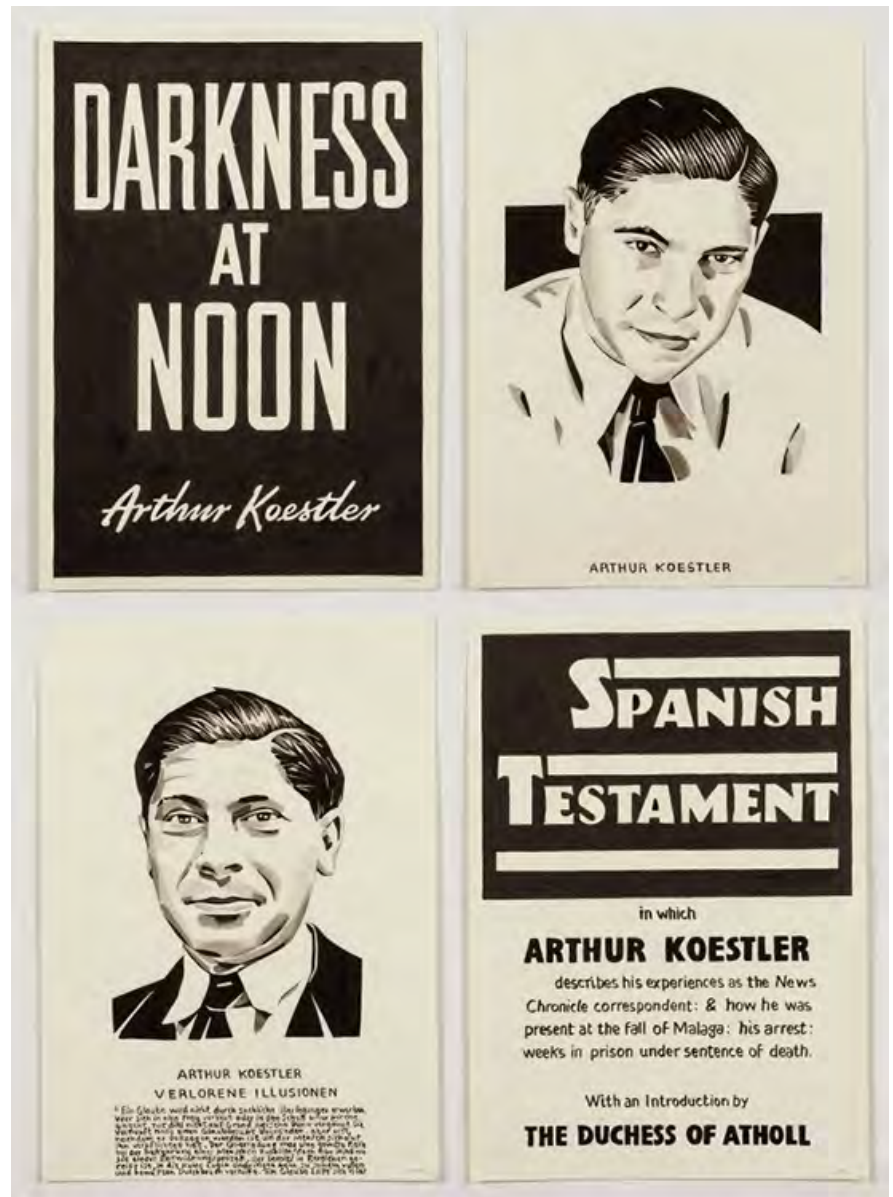
En el llibre *El Capital / Manuscrito Siniestro* (2008) l'artista Milena Bonilla fa una còpia d'una edició completa d'*El capital* de Karl Marx amb la mà esquerra. L'escriptura tremolosa embolcalla el discurs de l'autor en una atmosfera de titubejos i línies incomprensibles, com si estigués sent infantilitzat o balbotejat per primera vegada. Aquesta mateixa atenció per la calligrafia, pel dibuix d'oracions, ocupa alguns dels treballs de l'artista Verónica Meloni. En la seva *Lectura gràfica del erotismo de Bataille* (2018) elabora un conjunt de textos arrodonits, dibuixats amb ploma, en què les oracions se superposen i van trencant el sentit dels paràgrafs. De la mateixa manera, *Exhausted books* (2002) de l'artista Dora García recrea les anotacions i materials de lectura utilitzats per The Zurich James Joyce Foundation, un grup d'ancians que des de fa trenta anys es reuneixen a llegir el *Finnegan's Wake*, la inefable novel·la escrita per Joyce. L'obra reuneix una constel·lació de facsímils que l'artista va elaborar imitant els llibres originals del cercle de lectura. Així, els inserits i fulls solts, la profusió incansable de subratllats i comentaris manuscrits, inscripcions que gradualment han anat tapant i destruint el text original, són documentats i replicats manualment en un conjunt de volums nous. Com a instal·lació, *Exhausted books* funciona com a escenografia i locació per produir lectures públiques.

L'obra de l'artista Fernando Bryce també reproduceix a mà documents històrics provinents de mitjans gràfics, com ara anuncis, pamflets, revistes i periòdics antics. Assajant una metodologia de treball que ell denomina *anàlisi mimètica*, Bryce selecciona i copia una enorme quantitat de documentació amb pinzells i tinta xinesa. Els seus dibuixos s'apropen a les imatges com si fossin escriptura i a l'escriptura com si fos imatge, imitant acuradament les variacions tipogràfiques, l'organització de les pàgines, els espais buits, posant a un mateix nivell tots els elements que componen la cultura impresa. La sèrie *The Spanish War* (2003), per exemple, explora mitjançant la còpia grafològica les lluites socials impulsades durant la Guerra Civil Espanyola, i desenterra la història silenciada dels sectors més radicals associats a l'anarquisme i al comunisme no-estalinista.

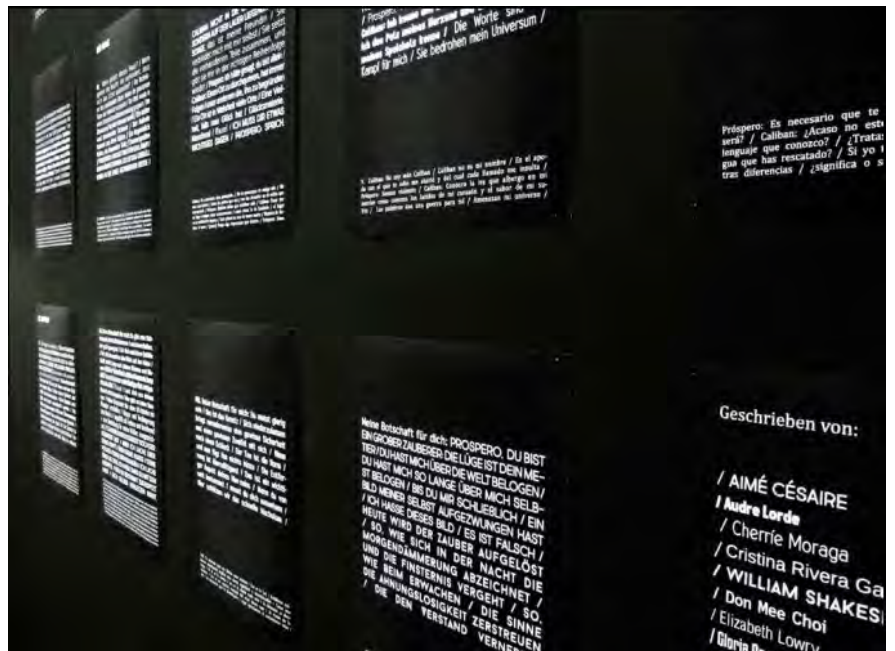
L'obra de l'artista Verónica Lahitte explora també les possibilitats estilístiques de la tipografia i treballa les costures i discontinuïtats entre paraula escrita, memòria i oralitat. El seu projecte *La tempestad* (2017) consisteix en una reescriptura del clàssic diàleg entre Calibà i Prosper sobre la imposició d'una llengua nova, prenent com a punt de partida la versió que el poeta Aimé Césaire va fer el 1969 de la clàssica obra de Shakespeare. *La tempestad* integra el que l'escriptora mexicana Cristina Rivera Garza ha denominat *necroescriptures*, un gènere que se sosté en el reciclatge i la recontextualització de textos ja existents, i que «no tem acceptar i problematitzar l'autoria aliena de l'arxiu, i aconseguir així produir textos híbrids, plurals i marcats per subjectivitats múltiples» (Rivera Garza, 2013).

Per acabar, cal esmentar un referent totalment diferent però que experimenta amb la mateixa intensitat els trànsits del dibuix al text i del text a la parla. Miguel Noguera s'inscriu en una constel·lació d'autors que fins i tot sent propers a les

pràctiques artístiques distribueixen el seu treball en circuits escènics i són associats al món de l'humor. Els seus llibres recullen estranyaments perceptius i derivacions ridícules del funcionament dels objectes tècnics. Els seus *Ultrashows* despleguen idees autocontingudes, incorporant elements expressius, com ara cant gregorià o presentacions en PowerPoint, capaces d'assenyalar amb enorme precisió les paradoxes pròpies de l'acte d'escriure i dibuixar.



Fernando Bryce (2014). *Koestler*. Disponible a <http://drawingsandnotes.blogspot.com/2015/04/fernando-bryce.html>
Consulta el 05/06/2019



Verónica Lahitte (2017). *La tempestad*.

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

Consulta el 05/06/2019

Referències

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

<https://www.daros-latinamerica.net/artwork/el-capital-manuscrito-siniestro>

Consulta el 05/05/2019.

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

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

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

Patricia Piccinini

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Cos humà

Dibuix científic

Descripció

Patricia Piccinini (Freetown, Sierra Leone, 1965) és una artista contemporània australiana que toca quasi totes les disciplines en la seva obra. Des del vídeo fins a l'escultura o la instal·lació, les seves obres obren les portes d'un món tendre i pertorbador.

Els seus dibuixos juguen a mostrar, amb un realisme i una gran tècnica gràfica, escenes absolutament irrealistes amb personatges imaginaris. Els seus animals antropomòrfics apareixen al paper talment com si es tractés d'un **dibuix científic**, amb una mirada meticulosa i analítica. D'aquesta manera, utilitzant aquest llenguatge, ens convida a pensar en la possible existència de les criatures que ens mostra. Els dibuixos són probablement una prèvia de la seva escultura hiperrealista, però funcionen en paral·lel i en certa manera són més pertorbadors. Ens inciten a pensar que davant de l'artista hi havia l'escena inquietant que dibuixa i ens obren la ment a un món genèticament diferent.

L'element principal amb el qual treballa Piccinini és el **cos humà**, que serveix de punt de partida per a afegir-hi altres conceptes i figures que s'hi confronten. Funciona com un element descontextualitzat, contraposat o de contrast. Treballa amb la deformació de formes conegudes, amb l'afegit de pèl o amb la interacció de petits ocellets que fan servir el cos de niu. La tendresa amb què les seves bèsties transgèniques es relacionen amb infants, per exemple, genera reflexions interessants a partir d'un detonant emocional. D'aquesta manera, el cos serveix de pretext per a la metàfora i per a la connexió de l'espectador amb el seu món imaginari.



Patricia Piccinini (2005). *Laura*.

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



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Perspectiva

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Perspectiva

Parlem de perspectiva per referir-nos a una tècnica de representació capaç de suggerir, mitjançant una sèrie de regles geomètriques, la tercera dimensió sobre un pla bidimensional. Tanmateix, hi ha variants i els seus desenvolupaments han respost a contextos històrics molt diferenciats. La més rellevant és la perspectiva cònica, sorgida al segle xv amb les recerques d'artistes i arquitectes com Paolo Ucello (1397-1475) o Filippo Brunelleschi (1377-1446). Consolidada gradualment com un dels paradigmes òptics més importants d'Occident, la perspectiva cònica va contribuir a redefinir no només la història de la pintura i l'arquitectura, sinó la comprensió sencera del temps i l'espai, fins a constituir-se com un dels instruments medullars de la modernitat.

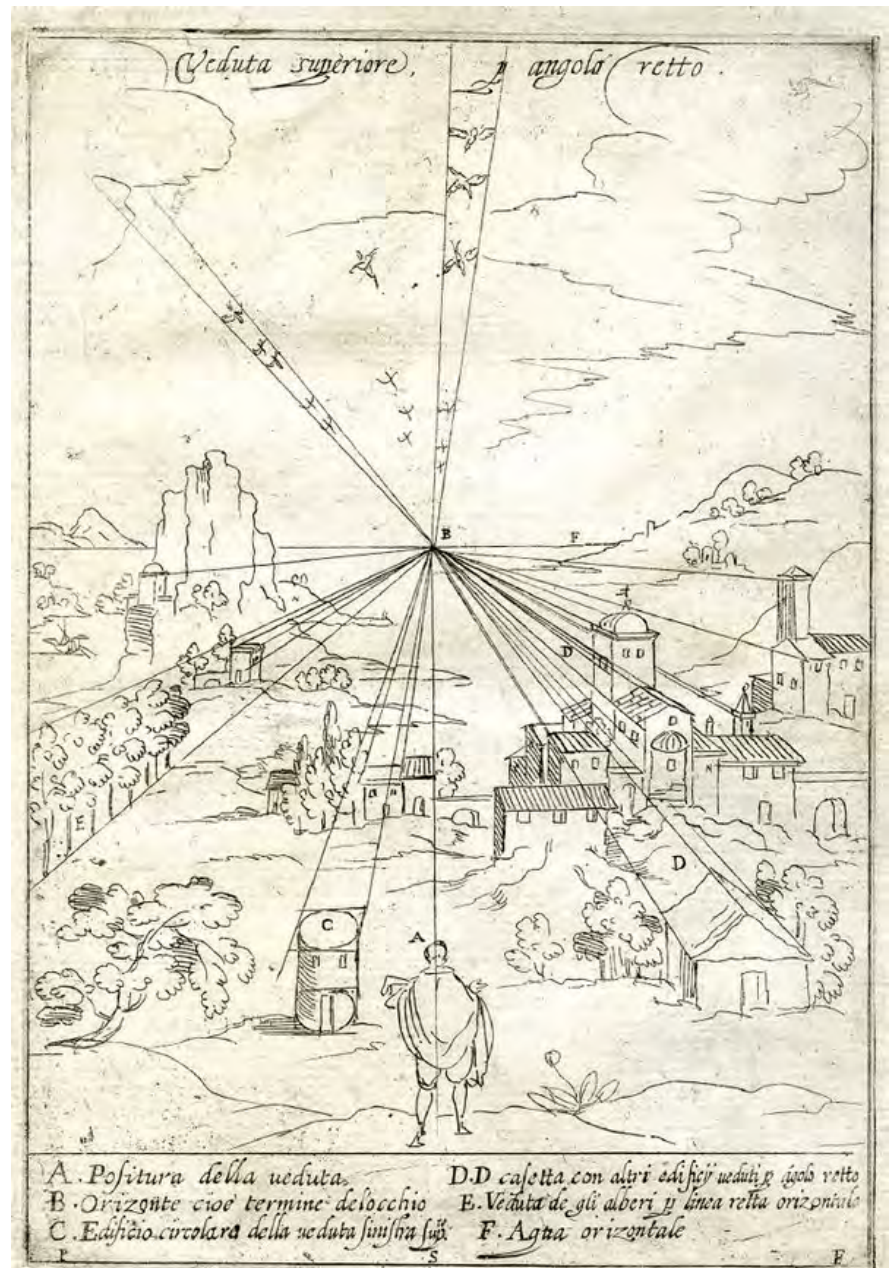
Igual que qualsevol altra tècnica, la perspectiva té una sèrie de regles evidents, conegudes per tots, i unes altres que operen de manera implícita. Una primera evidència, per exemple, és la convergència de totes les línies en un punt de fuga. Això fa que els objectes semblin més petits o grans segons la distància de l'observador, i acaba per establir una dinàmica d'importància segons la proximitat. Per aquesta mateixa dinàmica, els objectes que estan en diagonal respecte al plànol de representació queden dibuixats en perspectiva, és a dir, subjectes a un efecte visual que els deforma, escurçant-los per augmentar la sensació de profunditat. Per aconseguir aquests resultats, la perspectiva ignora la curvatura de la terra i el fet que la percepció no es produeix realment sobre un plànol bidimensional, la qual cosa provoca diverses distorsions en la representació perspectiva. L'horitzó es concep com una línia recta abstracta en la qual convergeixen tots els plans horitzontals i desplega un sistema que tendeix a assumir com a natural i objectiu el punt de vista d'un espectador immòbil, constituït per un sol ull immutable. Una altra de les conseqüències té a veure amb el temps. La idea d'un espai geomètric i calculable porta unida la idea d'un temps lineal i un futur predictable. La perspectiva es troba a la base de la concepció moderna de la història com una fletxa ultraveloç llançada cap endavant.

Al començament del segle xx, les exploracions cubistes de Pablo Picasso (1881-1973) i Georges Braque (1882-1963) van trencar aquest paradigma, introduint la temporalitat en la representació bidimensional de manera disruptiva. El cubisme analític va proposar absorbir el recorregut de l'artista per l'espai, incloent-hi una dimensió temporal que li permetia assajar diferents punts de vista d'un mateix objecte per després unir-los com a plans bisellats. L'objecte apareix així descompost en les seves parts fonamentals i a través de la seva observació minuciosa és possible reconstruir diferents posicions del subjecte a l'espai. A *La finestra oberta* (1921), per exemple, l'artista Juan Gris (1887-1927) integra i aprofundeix les recerques cubistes, desmuntant i estranyant una de les metàfores fundacionals de la perspectiva (l'etimologia de la qual, precisament, significa «veure a través de»).

A partir de les avantguardes, la perspectiva cònica ha anat perdent gradualment hegemonia i ha començat a ser discutida per altres paradigmes visuals. L'artista i assagista Hito Steyerl afirma que «el nostre sentit de l'orientació espacial i temporal ha canviat radicalment en anys recents com a conseqüència de les noves tecnologies de vigilància i monitoratge. Un dels símptomes d'aquesta transformació és la creixent importància de les vistes aèries: panoràmiques, Google Maps, imatges per satèl·lit. Ens estem acostumant cada vegada més al que abans es denominava la visió d'ull de Déu. El punt de vista estable i singular està sent complementat (i moltes vegades reemplaçat) per múltiples perspectives, finestres superposades, línies i punts de fuga distorsionats» (2014,

pàg. 17). Per a Steyerl la metàfora de la finestra ja no és útil per explicar aquest moment històric. Abans que estar d'empes sobre una superfície estable, contemplant una línia d'horitzó capaç d'ordenar la navegació i els desitjos, ens envolta el vertigen del mareig, la sensació d'estar caient sense pausa, completant un trajecte on, en realitat, mai hi ha terra ferma al final. A més d'esbossar un diagnòstic social més ampli vinculat al desenfocament d'un horitzó col·lectiu, es tractaria de la constatació que, despullats d'un punt visió monolític i unidireccional, avui ens trobem immersos en una realitat multifinestra, rodejats per una miriada de pantalles que són també capaces d'observar-nos.

En *How are you feeling today?* (2015) l'artista Eva Fábregas situa Clippy the Paperclip, l'antic clip assistent de Windows, darrere d'una finestra confrontada amb la vorera. El lloc paròdic que aquest personatge ocupa avui en la cultura popular, així com la seva condició de caricatura antropomòrfica, revela algunes de les estratègies dissenyades des de les empreses per orientar-nos en l'ús de programari i en la navegació de la interfície del nostre ordinador. El treball incorpora un dispositiu pel qual el vidre que separa Clippy dels transeünts s'entela, de manera que abandona, per efecte de la condensació, la seva condició de transparència.



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

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

Consulta el 24/06/2019



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

Disponible a

https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folleto/2001-004-fol_es-001-juan-gris-en-las-colecciones-del-mncars.pdf

Consulta el 24/06/2019



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

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

Consulta el 24/06/2019

Referències

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

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

Poesia visual

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Poesia visual

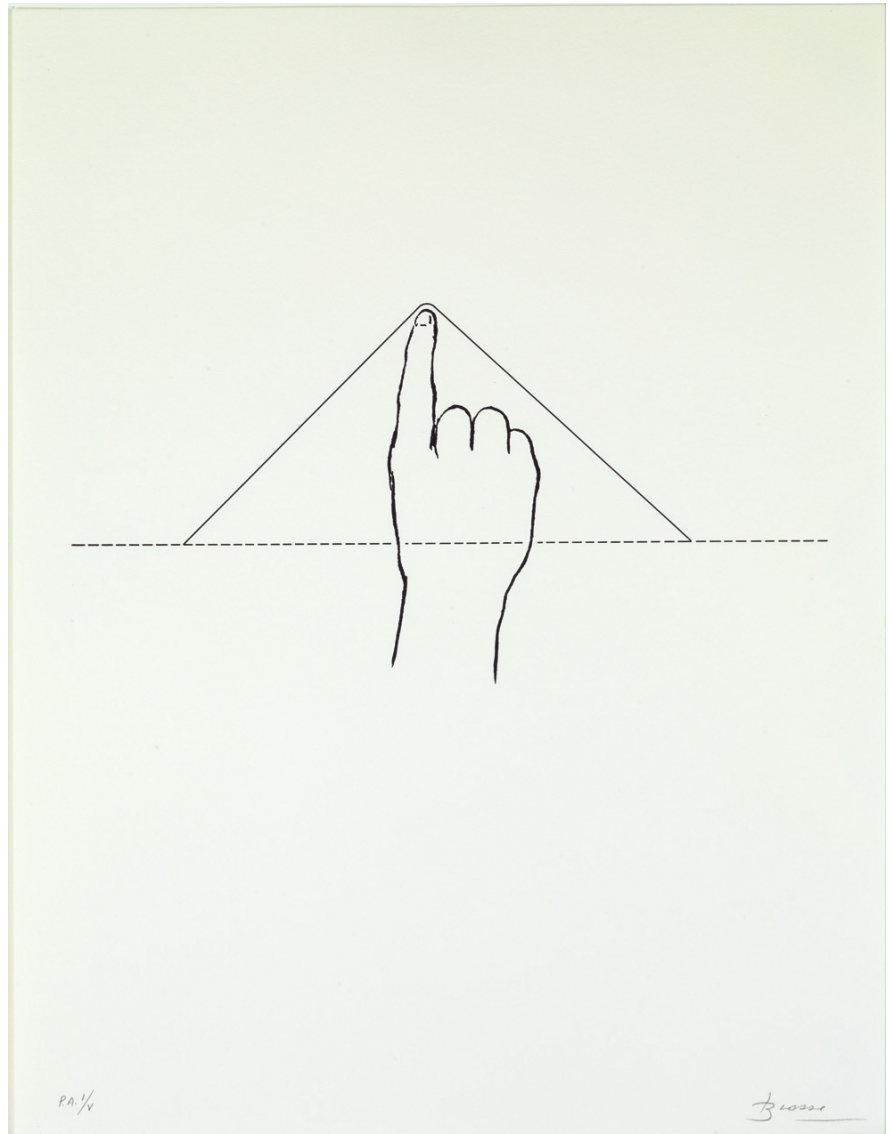
Parlem de poesia visual per referir-nos a un tipus de producció artística de límits difusos que inclou paraules o textos capaços de vehicular significats mitjançant les seves propietats gràfiques. En la poesia visual importa el text escrit, però també la proporció de les tipografies, el contorn dels paràgrafs, els espais en blanc i la manera com aquests elements s'entrellacen per produir una experiència més gran que la suma de les parts. Es tracta d'una pràctica profundament emparentada amb els moviments d'art postal, la poesia concreta i alguns corrents procedents de les pràctiques conceptuals dels anys setanta. Són també manifestacions importants aquelles que, utilitzant només elements gràfics, construeixen composicions visualment poètiques. Els primers *collages* fets pels cubistes, per exemple, reciclaven retalls de revistes, diaris, cintes i altres elements per fer composicions suggeridores que trencaven l'antiga homogeneïtat de la representació. L'eclosió del *collage* en el modernisme de començaments de segle xx tindrà conseqüències molt importants en artistes posteriors, pioners de la poesia visual, com Joan Brossa, Edgardo Antonio Vigo, Clemente Padín o Nancy Gewölb.

Els calhigrames són també una de les manifestacions més comunes de la poesia visual. Encara que van ser popularitzats per poetes com Stéphane Mallarmé (1842-1898) i Guillaume Apollinaire (1880-1918) al començament del segle passat, l'art de fer imatges amb blocs de paraules es remunta a molt temps enrere. Un dels primers exemples es troba en un enlluernador manuscrit del segle ix conegut com a *Aratea*. Cada pàgina d'*Aratea* conté un poema a la meitat inferior que descriu una constel·lació astronòmica. A partir de la forma d'aquest paràgraf descriptiu apareix dibuixada la constel·lació a la qual el paràgraf fa referència, i tot el conjunt compon, alhora, una figura animal. Els textos construeixen llavors les imatges i viceversa, de manera que ni les paraules ni els dibuixos tindrien ple sentit sense la presència de l'altre per completar cada escena. Recentment, l'artista Eduardo Navarro va fer una operació poètica semblant. En els seus laboriosos dibuixos incloïa no ja passatges poètics sinó textos canònics sencers com la Bíblia o l'Alcorà, manuscrits paraula per paraula, oració per oració, per donar forma a la figura d'un elefant o una tortuga.

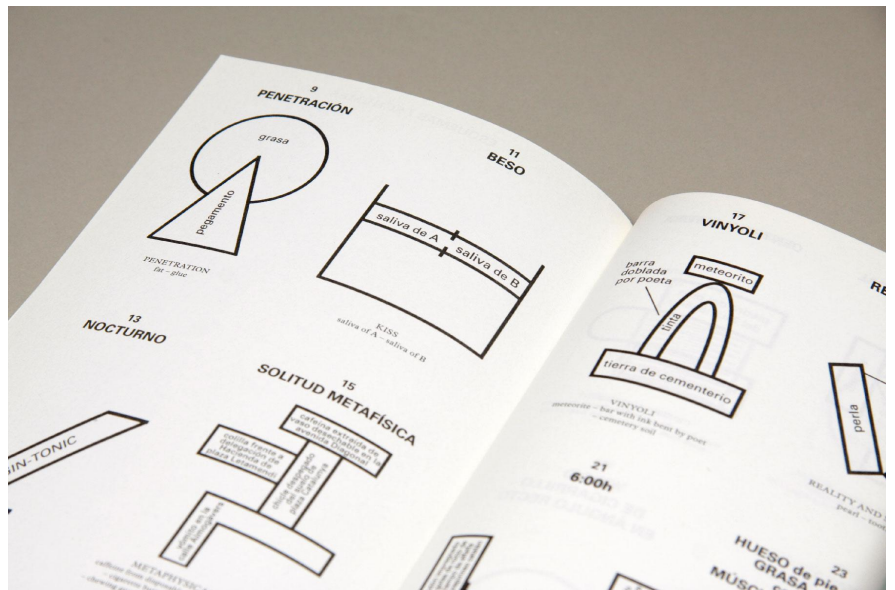
En dècades recents es va produir una ramificació de la poesia concreta al món de les imatges fetes per ordinador. Internet va propiciar l'acceleració d'una escena col·lectiva, anònima, de persones provinents de l'art postal que van migrar caps als llenguatges digitals. L'[ASCII art](#) va construir amb caràcters alfanumèrics galeries d'imatges que eren després distribuïdes per llistes de correu electrònic. Va glossar les primeres formes de poesia visual que van circular per la web, abraçant els imperatius d'una època en la qual internet era encara un horitzó de promeses. El clàssic logo de la [FidoNet](#), per exemple, presenta un gos que sosté un enorme disquet a la boca, acompanyat per un plat de menjar amb el seu nom. Moltes composicions presentaven versions lúdiques d'imatges clàssiques de la història de l'art, com *La Gioconda* o els frescos de la Capella Sixtina. Aquestes antigues composicions poden ser enteses, en gran manera, com l'antecedent genealògic més important de les emoticones.

En els esbossos i estudis previs a la creació d'algunes de les seves escultures, l'artista David Bestué esbossa un conjunt d'imatges en què la trobada entre materials diversos implica també un col·lapse poètic. Els seus dibuixos aventuren els materials i el contingut semiòtic amb què cada peça està farcida. Així, per exemple, a *Vinyoli* (2012) trobem un rectangle amb la llegenda «meteorit», que es manté en equilibri sobre una forma corba, que és, en realitat, una «barra

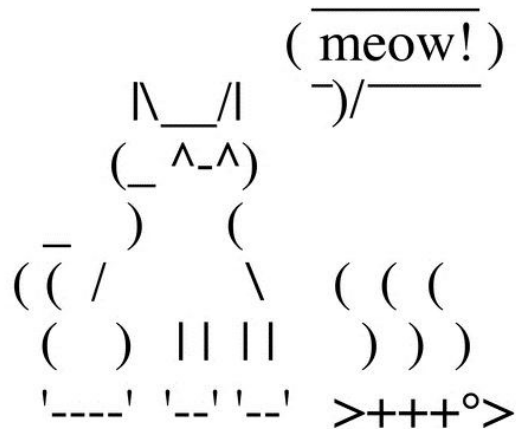
doblegada per poeta» i que al seu torn està clavada en un altre rectangle més gran que funciona com a base i que és anomenada com «terra de cementiri». Una altra obra de la mateixa sèrie consisteix en un cercle prominent (denominat «grassa») que és interseccionat per un triangle afilat («cola»); l'obra es diu *Penetración* (2012). El dibuix en aquest cas prefigura la trobada entre tots aquests materials, la forma que suggereixen i l'univers simbòlic que els envolta. En una entrevista recent, Bestué afirmava: «Mallarmé parlava de la fisicitat de les paraules. Com un poeta tria les paraules, jo trio els materials. Les meves escultures funcionen com un aparell gramatical» (2015).



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



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



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

Referències

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

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

Raymond Pettibon

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Còmic

Concepte

Descripció

Raymond Pettibon (Tucson, 1957) és un artista visual nord-americà. La seva obra gràfica beu de la cultura *underground* i de la cultura pop de Hollywood, com la d'altres artistes contemporanis de la Costa Oest com [Paul McCarthy](#) i [Mike Kelley](#).

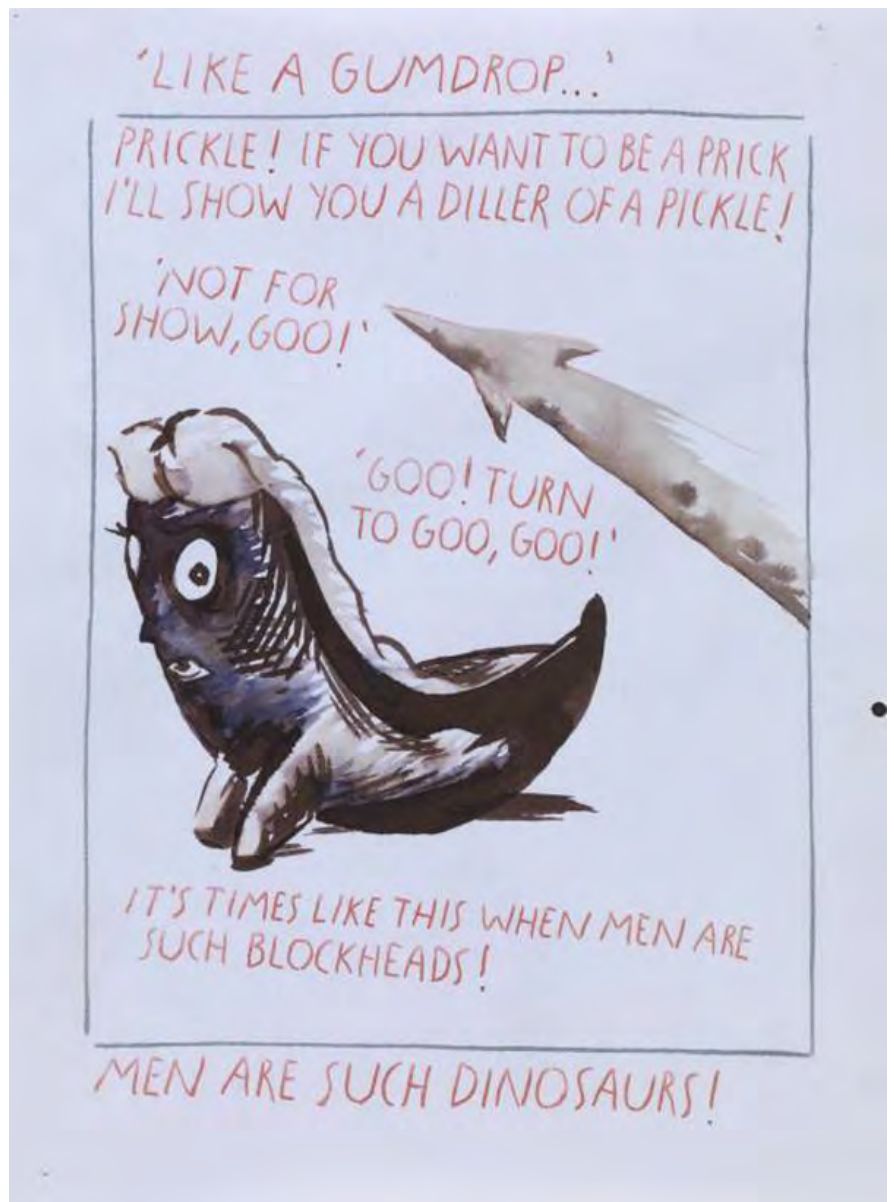
En l'àmbit estètic i temàtic, la seva obra enllaça amb el *pop art*, però també amb el món del **còmic**, sobretot pel que fa als seus llenguatges gràfics, visuals i narratius. Els seus dibuixos i pintures podrien ser vinyetes, amb la diferència que va més enllà de la caricatura o l'estilització. Construeix una estètica especial de l'escena o del personatge dibuixat amb tinta, amb una combinació de taca i línia desenfadada, deixant rastres i rascades en tècnica humida espontanis i directes. Es mostra hàbil però no especialment reflexiu; sembla un artista visual dibuixant un dibuix de còmic sense esbossos, sense pensar, gairebé automàticament. Ho completa sempre amb textos crítics, irònics o paradoxals, amb onomatopeies, diàlegs i reflexions. La seva combinació de text i dibuix està a cavall entre la vinyeta i un aforisme poètic, entre un vers amb un toc d'humor i una il·lustració transgressora i expressiva.

Un altre aspecte particular de l'obra de Pettibon és l'enfocament del **concepte** i les idees que treballa amb la seva obra. A voltes grotesc i violent, combina habitualment referències a sèries, pel·lícules de Hollywood, còmics i obres literàries. Beu també de la seva autobiografia, dels records de programes de televisió infantils dels anys seixanta i de l'afició a esports populars com el beisbol. Parteix, doncs, de l'imaginari de la cultura de masses, de les imatges del poder cultural per a transgredir, criticar i parodiar la societat. Afegint textos a aquestes escenes, que ell mateix anomena ficcions, tracta temes com la religió, el sexe, l'art o la cultura des de l'heterogeneïtat dels seus dibuixos, certament expressius i dinàmics. És capaç de crear confusió i impacte visual amb la dimensió contracultural i *punk* que la seva obra posseeix i, malgrat això, sempre deixa un enigma, mantenint el significat obert a la lectura de l'espectador.



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

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



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

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



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

Font:

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Representació

Encara que es tracta d'una noció extremament elàstica, parlem de representació quan un conjunt de signes es despleguen per substituir a una altra cosa. La representació és l'operació fonamental sobre la qual descansen el llenguatge i les arts figuratives: mitjançant ella copsem el món, anomenant i organitzant els seus elements. Aquesta relació entre formes, grafies, sons, etc. i allò que representen no és natural, sinó que es basa en codis culturals i convencions que varien segons el context i el moment històric.

Els canvis en la manera de representar són l'argument amb què habitualment s'expliquen els grans períodes artístics d'Occident i els seus protagonistes. Es tracta d'una lògica que s'interessa especialment per la vida de les formes i que ha estat dominant a l'acadèmia malgrat no ser l'única possible. Dels ornaments bigarrats del barroc a les figures tancades neoclàssiques, del dramatisme bromós del romanticisme a les pinzellades urgents dels realistes francesos, la concatenació d'aquests estils va estar sempre marcat per modificacions substancials en el tractament dels temes o les tècniques. La massificació de la fotografia i l'emergència de les avantguardes històriques al començament de segle xx van accelerar radicalment aquests processos, i van obrir un enorme ventall de possibilitats de representació.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Representació

El creixent desinterès per imitar la superfície dels objectes i la necessitat de reflexionar sobre la naturalesa del mitjà utilitzat van conduir, per exemple, a petits experiments de gestualitat abstracta, després a quadres absolutament plans i, finalment, amb l'adveniment de l'art conceptual, a la desaparició física de les obres, que quedarien suspeses com a pura potència lingüística. És paradigmàtica la peça *Erased de Kooning drawing* (1953), en la qual un jove Robert Rauschenberg aconsegueix que Willem de Kooning li regali un dels seus dibuixos per procedir-ne a l'esborrament meticulós, amb la qual cosa aconsegueix una estratègia de representació insòlita i nova per a l'època. Alguns historiadors situen el començament de tot aquest procés en les obres d'Edouard Manet. Si bé en quadres com *Olympia* (1863) Manet ja havia escandalitzat l'opinió pública situant com a protagonista una prostituta parisenc nua, és en *El dinar campestre* (1863) en què la il·luminació artificial i el fons construït a força de brotxades gruixudes comencen a trencar la representació.

Una manera heterodoxa d'aproximar-nos a aquestes successives crisis de representació, que portarien finalment a autors com Arthur Danto a proclamar, compungits, la «mort de l'art», estaria relacionada no tant amb les innovacions formals i la gradual conquesta d'autoconsciència del mitjà utilitzat, com amb els àmbits vitals que queden infrarrepresentats en les narratives oficials. El pintor Kerry James Marshall, per exemple, argumenta que la veritable crisi de representació dels setanta als Estats Units no va ser tant l'abstracció pictòrica, la desmaterialització dels objectes artístics o el posterior avanç de les estètiques postmodernes, sinó l'absència evident de pintures en les quals apareguessin retratades persones negres (Marshall, 2014). El negre fins llavors s'havia assumit com un component exòtic en quadres sobretot protagonitzats per persones blanques.

La situació d'esborrament assenyalat per Marshall podria ser aquella de la criada negra d'*Olympia*, situada darrere del llit de la prostituta, el rostre de la qual desapareix subsumit per la foscor de l'habitació. El que posa en joc Marshall aquí és una noció radicalment diferent de representació que presta menys atenció a com es construeixen les formes que als efectes que produeixen. El que importa des d'aquest punt de vista és com són representades les asimetries socials i

s'empoderen les comunitats que no tenen veu en les discussions públiques. El teòric decolonial Achille Mbembé apunta en aquest sentit quan afirma que la modernitat ha estat sempre composta per un cos solar, fet de raons científiques, i per un cos nocturn, constituït pel comerç d'esclaus i l'imperi colonial (Mbembé, 2018). Aquesta dinàmica entre el que és diürn i el que és invisible, entre el visible i l'opac, entre el lluminós i el moribund, travessa també la història de la representació.

L'artista Kara Walker ha fet una vastíssima obra gràfica que utilitza siluetes de persones negres, a la manera d'un teatre d'ombres xineses, per narrar críticament l'esclavitud i la història de la discriminació racial. Artistes com Harmonia Rosers o Titus Kaphar han compost també un corpus d'obres que busquen esmenar els esborraments de la història de l'art, situant com a protagonistes dels dibuixos persones de descendència africana.



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

Disponible a https://en.wikipedia.org/wiki/File:%C3%89douard_Manet_-_Olympia_-_Mus%C3%A9_d%27Orsay,_Paris.jpg

Consulta el 06/06/2019



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

Referències

Grup de pensament, pràctiques i activismes Afro-negres (2019). MACBA. Barcelona. Disponible a <https://www.macba.cat/es/grupo-de-estudio-sobre-pensamiento-practicas-y-activismos-afro-negros>
Consulta el 06/06/2019.

Marshall, Kerry James (2014). Entrevista videogràfica produïda per MNCARS. Madrid. Disponible a <https://www.museoreinasofia.es/en/multimedia/interview-kerry-james-marshall>
Consulta el 06/06/2019.

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

Russell Crotty

Referents artístics

Espai

Paisatge

Poesia visual

Descripció

Russell Crotty (San Rafael, 1956) és un artista visual contemporani del sud de Califòrnia, que basa el seu treball en representacions de l'entorn, i és conegut per les seves esferes i els seus grans llibres.

El treball de Russell Crotty és interessant pel que fa al tractament de l'**espai** en dos aspectes: per una banda, el motiu dels seus treballs gràfics és l'espai en si mateix, sigui un paisatge de tema astronòmic o marí; i, per altra, les seves esferes o globus suspesos a l'aire capturen l'espai de manera òptica, tot explorant un suport en tres dimensions per al dibuix. El **paisatge** s'inspira en la geografia californiana que li és propera, o també recrea espais imaginaris. Els planteja sovint com a grans superfícies (muntanyes, cel, mar...) creades a partir de textures minuciosament dibuixades per repetició ja sigui del traç o dels elements que el conformen (arbres, estrelles, onades...). En aquest sentit, el traç senzill i múltiple té un paper important en els seus dibuixos, que conviden a una contemplació lenta i pausada, com ho faria un paisatge natural. Les seves esferes creen un efecte òptic gairebé poètic, talment com si el paisatge es reflectís a la superfície del globus. En aquest cas, com un reflex invertit, ens torna l'entorn en forma de l'espai suggerit pel dibuix.

Alguns dels seus treballs s'acosten a la **poesia visual**, ja que les esferes evocuen planetes o globus terraqüis i, en algunes ocasions, inclou l'element textual convertint-lo en part del paisatge texturat. És el cas, per exemple, d'un text de Mark Twain –on aquest descriu el seu primer viatge al llac Tahoe– que, convertit en recurs gràfic, omple la superfície de l'esfera conformant les muntanyes del paisatge. Així, Crotty, afegeix l'experiència a la vista del paisatge, com un element indestruïble del contacte amb la naturalesa. Les seves obres esdevenen, més que la representació d'un paisatge, un passeig visual i contemplatiu.



Russell Crotty (2003). Tres globus astronòmics a la Vancouver Art Gallery.
Font: <http://www.russellcrotty.com/images/vancouver.jpg>



Russell Crotty (2013). Crotty treballant al taller en l'obra *Around the Vast Blue*.
Font: http://www.russellcrotty.com/images/TahoeGlobe_wip.jpg



Russell Crotty (2007). *In the Shadow of Bear Creek Spire*.
Font: <http://www.russellcrotty.com/images/shadowbearcreek.jpg>

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

<https://vimeo.com/16527836>

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

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

Santiago Ramón y Cajal

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Diagramació

Dibuix científic

Representació

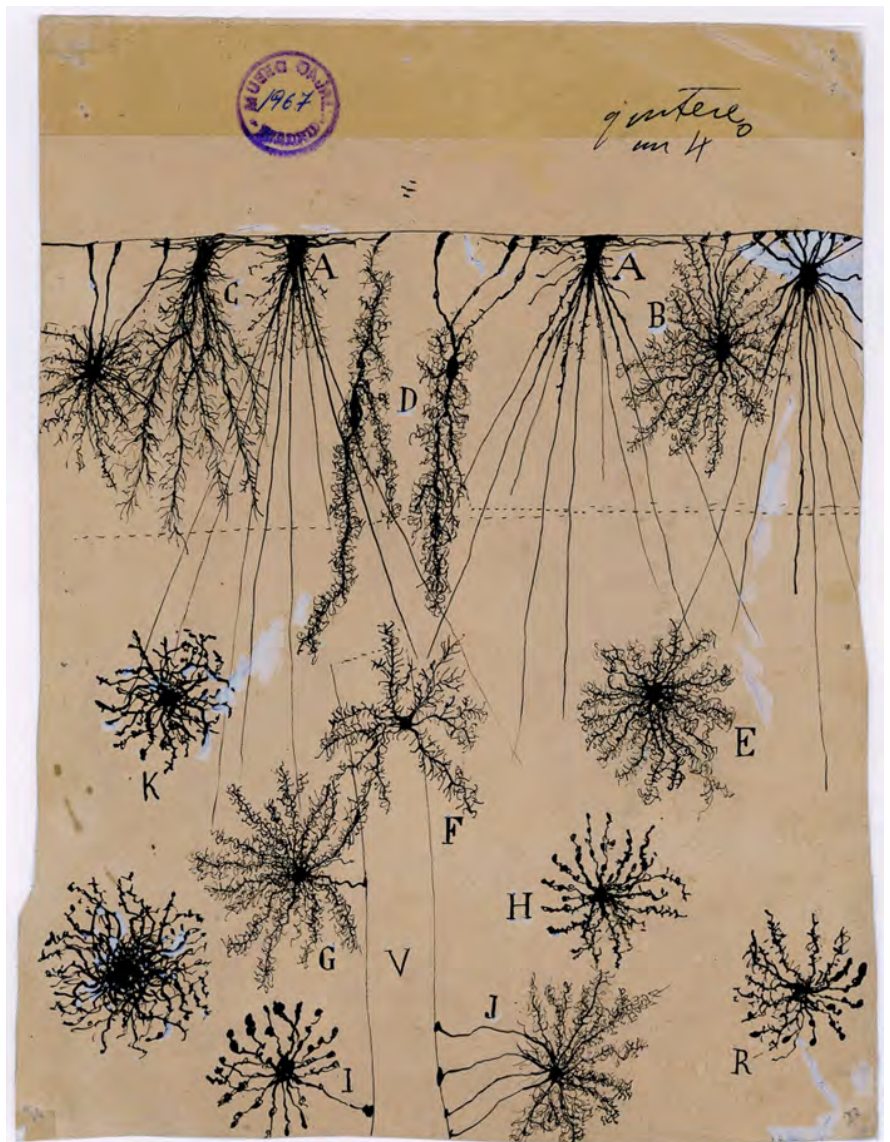
Descripció

Santiago Ramón y Cajal (Petilla de Aragón, 1852 – Madrid, 1934) va ser metge i investigador, Nobel de Medicina el 1906. Ens interessa aquí com a històleg, pel seu estudi gràfic de les cèl·lules, teixits i anatomia microscòpica.

Va ser una persona amb diversos interessos intel·lectuals i, per a ell, el dibuix servia per a registrar i visualitzar alguns aspectes clau de les seves investigacions. Així, feia ús de les seves dots plàstiques per al **dibuix científic**, així com de les seves habilitats com a fotògraf coneixedor, tècnic i innovador. Entenia la importància del dibuix i la fotografia microscòpica aplicats a la investigació i l'ensenyament. Treballava amb gravats fotolitogràfics i entenia el dibuix com una forma de representar els objectes, copiant les formes i les estructures amb esquemes aclaridors, combinant dibuix i microfotografia per a descriure a escala microscòpica el funcionament dels teixits i òrgans que les seves investigacions revelaven.

Els seus dibuixos treballaven amb els llenguatges de la **diagramació** per a elaborar mapes senyalitzats i visuals del cervell, del sistema òptic o dels tipus de cèl·lules i de com es relacionen. En certa manera, elaborava icones i pictogrames que, combinats amb representacions descriptives o seccions de l'element representat, esdevenien planells que li servien per a investigar i fer hipòtesis. En definitiva, la forma en què aquests esquemes i dibuixos es relacionaven li permetia pensar i explicar fenòmens de formes que el text aïlladament no és capaç de plasmar.

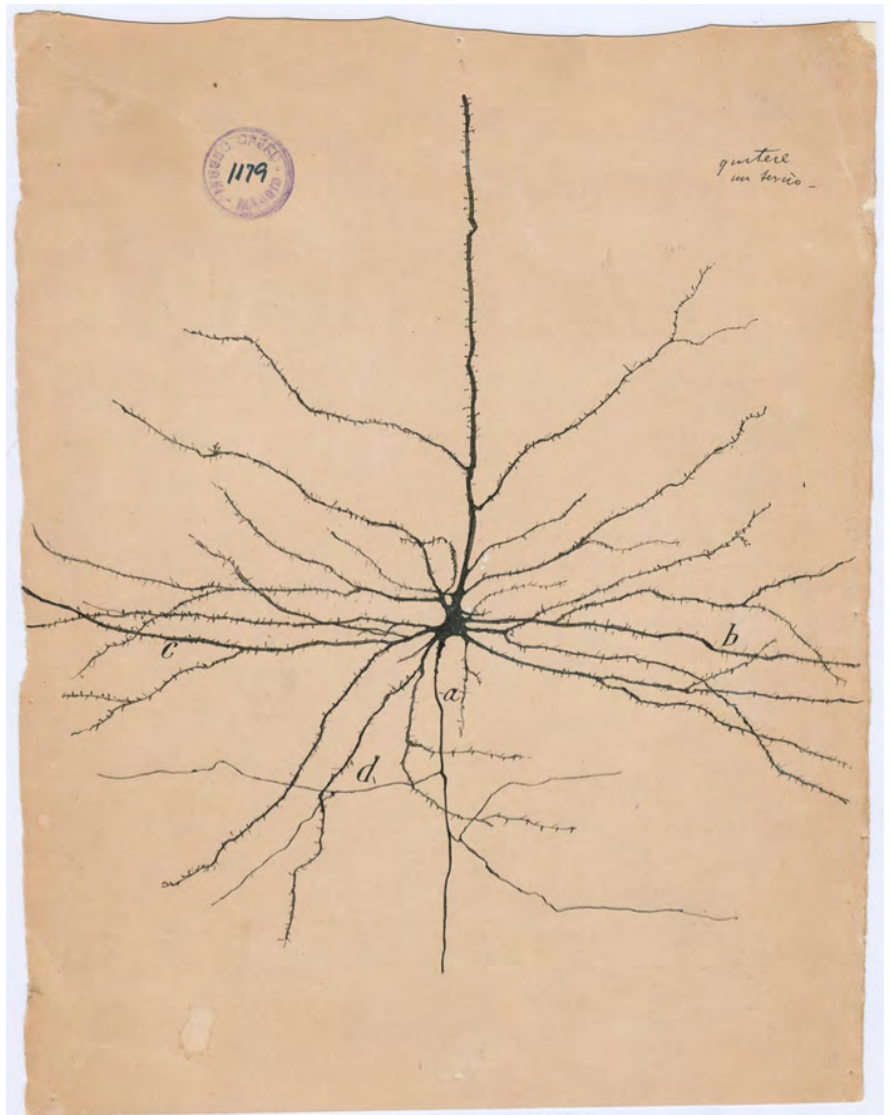
En el seu dibuix entren en joc els sistemes de **representació**, que combinen des de l'esquema fins a la perspectiva amb diversos punts de vista per a explicar millor l'objecte. Aquests efectes visuals, gràfics i plàstics estan estructurats de forma descriptiva i explicativa, però a escala formal produeixen una combinatòria de complexitats i simplificacions que arriben a expressar una bellesa intel·ligent, fins i tot quan ens resulten incomprensibles, quasi acostant-se a l'abstracció contemporània.



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

Font:

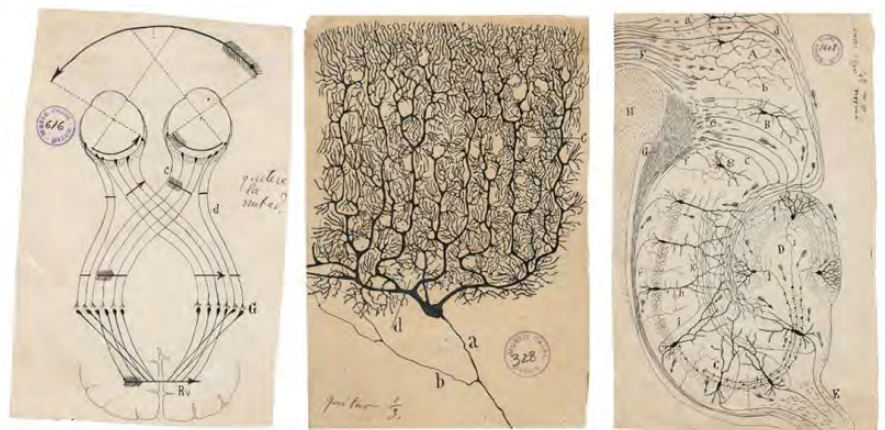
http://images.nationalgeographic.com.es/medio/2017/02/16/cajal3_1533x2000_3f67daa6.JPG



Santiago Ramón y Cajal (1904). *La neurona piramidal de la corteza cerebral*. Instituto Cajal (CSIC).

Font:

http://images.nationalgeographic.com.es/medio/2017/02/16/cajal1_1573x2000_a021fd0c.JPG



Santiago Ramón y Cajal. *De izquierda a derecha: un diagrama que sugiere cómo podrían los ojos transmitir un cuadro unificado de la realidad al cerebro, una neurona de Purkinje del cerebelo humano y un diagrama que muestra el flujo de información por el hipocampo.*

Font: <https://static01.nyt.com/images/2017/02/16/science/cajal-comp/cajal-comp-master1050.jpg>

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Serialitat

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Serialitat

Parlem de serialitat per referir-nos a un procés pel qual les imatges poden ser reproduïdes mecànicament, utilitzant tecnologies com el gravat, la impremta, la fotocòpia o la clonació d'arxius digitals. Així mateix, la noció de serialitat acull la idea de sèrie, que refereix a un conjunt d'obres que s'engloben en una mateixa temàtica i mantenen una línia conceptual i estilística coherent.

Encara que les diferents tècniques que componen l'àmbit del gravat existeixen des de fa segles (les primeres xilografies registrades daten de finals del segle XIV), la serialitat com a moviment s'associa sovint a l'art nord-americà posterior a la Segona Guerra Mundial, i a cert impuls per allunyar-se de l'expressió personal per emfatitzar les propietats mecàniques i anònimes de la repetició. Artistes com Andy Warhol, per exemple, van prendre prestats els materials, les tècniques i l'imaginari de la producció fabril per donar forma als seus projectes artístics, utilitzant els processos de reproducció mecànica per crear obres que buscaven subvertir les fronteres entre la cultura d'elit i els objectes de consum quotidià. En aquest sentit, la serialitat es va convertir aviat en una forma de desestabilitzar l'aura de les obres d'art, interrogant els consensos que les naturalitzen com a objectes inefables, originals i únics, com a singularitats irremplaçables i difícils de desxifrar. Quan parlem d'aura ens referim a «un entreteixit molt especial d'espai i temps: l'aparició d'una llunyania, per propera que pugui ser» (Benjamin, 2003, pàg. 47). Així, la serialitat implica una opció metodològica que disminueix, precisament, aquesta sensació borrosa de llunyania. Retalla les distàncies, el ressò reverencial històricament associat a l'art, i desplaça la producció d'imatges artístiques a l'àmbit més proper de la producció cultural en general.

L'artista On Kawara és potser un dels exemples més aclaparadors de la pràctica artística entesa com una sèrie contínua, encara que les seves obres no van abraçar inicialment l'opció de la reproductibilitat tècnica. El seu projecte *Today* (1966-2014) consisteix en una vastíssima família de treballs en què es representa, únicament, la data en què la peça és executada. La data és documentada en l'idioma i les convencions gramaticals del país en el qual l'artista es troba, i si no s'acaba el mateix dia que s'ha iniciat, és immediatament destruïda. Amb el pas dels anys, aquest projecte ha estat revisitat una vegada i una altra per altres artistes i la seva mecànica fonamental ha desencadenat versions derivades que inclouen l'ús de noves tecnologies. El col·lectiu MTAA, per exemple, va engagar fa anys *On Kawara Update (v2)* (2007) extrapolant la metodologia de *Today* a l'àmbit de la tecnologia digital mitjançant una pàgina web sense cap altre contingut que la data actualitzada diàriament. La pàgina web conserva, per descomptat, la lògica del projecte de Kawara i manté al peu de la lletra les seves decisions tipogràfiques i estilístiques.

Anant potser més lluny en l'afany de serialitzar el temps, l'artista Roman Opalka va dibuixar fins a la seva mort seqüències de nombres ascendents. Cadascuna de les seves obres conté centenars de nombres ordenats l'un darrere l'altre, dibuixats de manera juxtaposada i a escala diminuta. A partir del 1972, en dibuixar el nombre un milió, va començar a afegir un 1 % de blanc al fons de cada suport, amb la qual cosa les imatges van aclarint-se i esdevenint més difuses amb el transcurs dels anys. En el moment de la seva mort, utilitzant pràcticament línies blanques sobre fons blanc, va arribar al número 5.607.249.

Si la noció de serialitat es relaciona també amb la destresa de les imatges per multiplicar-se i ser reproduïdes, l'acceleració tecnològica ha modificat, novament, la morfologia i la circulació col·lectiva de les imatges. L'assagista i artista Hito Steyerl ha encunyat la noció d'«imatges pobres» per referir-se a la més baixa de

les classes socials entre les imatges, una mena de lumpen proletariat constituït per formats com el JPG, l'AVI o el GIF. Aquest estrat social de les imatges, que davant de l'alta definició i la realitat virtual representa l'equivalent a les classes populars, es compon d'elements desenfocats que es poden distribuir globalment de manera instantània, que tenen una qualitat baixa i solen ser clonats, trencats, retallats i deformats permanentment. En aquesta economia de les imatges, aquestes no pateixen només l'extraviament de l'aura, sinó un procés d'empobriment gradual, de despulla material a canvi d'acceleració. Diu Steyerl:

«A part de la resolució es podria imaginar una altra forma de valor definida per la velocitat, la intensitat i la difusió. Les imatges pobres són pobres perquè estan molt comprimides i viatgen molt ràpidament. Perden matèria i guanyen velocitat. Però també expressen una condició de desmaterialització, que comparteixen no només amb el llegat de l'art conceptual sinó, sobretot, amb les formes contemporànies de producció semiòtica. El gir semiòtic del capitalisme juga a favor de la creació i disseminació de paquets de dades comprimides i flexibles que poden ser integrades en combinacions i seqüències sempre renovades [...]. Les imatges pobres són, per tant, imatges populars, imatges que poden ser fetes per moltes persones. Expressen totes les contradiccions de la multitud contemporània: l'oportunisme, narcisisme, el desig d'autonomia i creació, la incapacitat per concentrar-se o decidir-se, la permanent capacitat de transgredir i la simultània submissió».

Steyerl (2014, pàgs. 43-44)



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

Disponibile a

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

Consulta el 22/07/2019



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

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

Consulta el 02/07/2019

Referències

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

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

Subjecte

La noció de subjecte abasta una constel·lació complexa d'elements associats a la voluntat, la consciència, la identitat, l'originalitat i la possibilitat d'expressió personal. Un subjecte és una entitat singularitzada, amb un punt de vista sobre la realitat que pot relacionar-se amb la resta d'entitats que existeixen fora d'ella. Les visions contemporànies sobre la noció de subjecte (expressades a l'obra de Michel Foucault, Judith Butler o Giorgio Agamben, per exemple) posen en qüestió les concepcions essencialistes segons les quals cada persona posseeix una essència identitària individual i íntegra. Per contra, proposen una noció de subjecte «no natural», sinó efecte de discursos i pràctiques, sempre relacional, parcial i mutable.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Subjecte

En l'àmbit artístic la noció de subjecte ens apropa, indefectiblement a dues figures històricament molt debatudes: la figura del geni i la de l'autor. Parlem de geni per referir-nos a una formulació romàntica avui àmpliament qüestionada, utilitzada per designar homes caucàsics que mostraven aptituds excepcionals en algun àmbit intel·lectual o creatiu. Sol associar-se a un imaginari segons el qual els artistes no tenen lligams socials ni deutes amb les generacions prèvies i poden posar en pràctica formes de llibertat personal absoluta. Encara que la noció en si ha caigut en desús, la mitologia que l'envolta es manté molt sovint vigent en les representacions socialment acceptades. El prestigi associat a la creació d'obres d'art segueix acumulant-se entorn de noms propis, tot i que la creativitat és sempre tributària de xarxes en les quals participen moltíssimes persones que són després oblidades per la història. Assumint que existís, l'autonomia artística se sostindria sempre sobre un teixit de dependències mútues. En aquest sentit, Kevin Kelly i Brian Eno han proposat la noció d'*escenio* per denominar situacions col·lectives que, sent en si mateixes intel·ligents, han propiciat durant la història formes excepcionals de creativitat.

La figura de l'autor, per la seva banda, acostuma a ser cíclicament discutida per projectes col·lectius que busquen crear una identitat difusa, que no pugui ser capturada pel prisma de les biografies personals. El col·lectiu Guerrilla Girls, per exemple, opera amb èxit en el món de l'art des de fa més de tres dècades de manera anònima, sense que hagi transcendit mai el nom de les integrants. El col·lectiu Agustín Parejo School, actiu durant els anys vuitanta a l'Estat espanyol, es va sostenir també en una nòmina d'artistes fluctuants, sense rostre fix, i en què l'atribució de les idees es diluïa en un magma col·lectiu. En termes generals, la funció de l'autoria designa qui exerceix autoritat moral i econòmica sobre una idea, és a dir, delimita els contorns d'una idea per convertir-la en un bé d'intercanvi. Criticant el rigor d'aquests contorns, l'artista Ricardo Basbaum va proposar la noció d'artista-etc., una figura propera a l'entusiasme del món amateur, capaç de dissoldre la seva activitat en oficis diversos. Basbaum imaginava un tipus d'agent amb la capacitat de desestabilitzar les coordinades institucionals, barrejant els arxius en els quals s'emmagatzema la memòria de les disciplines, i de dispersar la seva força de treball en una sèrie de circuits econòmics divergents. Les seves idees es connecten amb una tradició associada al *Manifiesto Antropófago* del poeta brasiler Oswald d'Andrade, segons el qual les idees alienes, especialment les provinents dels centres de poder, poden ser canibalitzades i deglutides per integrar un cos propi.

Evidentment, també les pràctiques artístiques produïdes segons estàndards habituals d'autoria aborden i problematitzen aquestes qüestions. En *Creació política* (2010-2013) l'artista Levi Orta es col·loca en el lloc d'aprenent per fer còpies de dibuixos i pintures originalment concebudes per Winston Churchill,

Francisco Franco, Adolf Hitler o George W. Bush. El treball analitza no tant les particularitats tècniques d'aquestes obres com la instrumentalització política que se n'ha fet, al mateix temps que sondeja la configuració íntima del gust i la subjectivitat de personatges històrics controvertits i poderosos. En *Caricaturas invertidas* (2013) l'artista Jorge Satorre explora la subjectivitat amb eines diferents, convidant professionals de l'humor gràfic a fer una caricatura que inclogui tots els elements habituals del seu treball en premsa, però ara tergiversats. Així, en comptes de fer una sàtira intel·ligible i graciosa sobre un tema d'actualitat política, es tractaria d'oblidar per complet el lector i el seu context, component una imatge mental insondable que només l'autor sigui capaç d'entendre (o que, fins i tot, ell mateix no pugui desxifrar).

L'escriptor i curador Valentín Roma assenyala en relació amb això: «L'autoria és gairebé sempre una mena de lloc al qual som empesos, un territori mancat d'afores i endins, ja que de la mateixa manera que declarar-se autor comporta tenir alguna mínima autoritat, de vegades és impossible absentar-se d'aquest espai autoritari sense deixar aquí, al mig, una certa propietat privada perquè ens recordin» (Gagliano, 2014).



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



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

Referències

Basbaum, Ricardo (2004). *Amo a los artistas-etc*. Madrid: Vendedores de humo Ed. Disponible a http://tainaazeredo.com.br/traduccion/amo_los_artistas-etc.pdf

Consulta el 04/06/2019.

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

Consulta el 04/06/2019.

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

Temps

A diferència d'altres mitjans com la fotografia, caracteritzats per plasmar de manera immediata les imatges, dibuixar significa capbussar-se en un procés temporal. Més encara, hi ha un cordó umbilical que uneix la pràctica del dibuix i la nostra comprensió antropològica del temps: les metàfores més ubiqües utilitzades per explicar els fenòmens temporals estan associades, des de sempre, al traçat d'una línia. Exemplifiquen aquesta relació nocions com la fletxa del temps, encunyada el 1927 per l'astrònom britànic Arthur Eddington per assenyalar-ne la condició irreversible i asimètrica, o el vastíssim ús de línies de temps (i allò que Eviatar Zerubavel anomena *mapes de temps*), que des de fa segles són les eines cognitives predilectes per organitzar els successos històrics. Encara avui, separar la nostra comprensió del temps de les seves metàfores dibuixades és enormement difícil.

Autor: Antonio Gagliano

Referents artístics

Temps

De l'encreuament històric entre les línies i el temps, resulta un antecedent ineludible l'*Ehrenpforte* (1516) d'Alberto Durero, un monumental gravat en què els successos històrics es troben dibuixats sobre una façana arquitectònica. O les peces gràfiques de Johannes Buno en què se sintetitza, per exemple, el quart mil·lenni abans de Crist en la figura d'un drac. O l'impressionant *Temple del temps* (1846) de l'educadora Emma Willard, una imatge tridimensional plena de colors en la qual les fites històriques representen les columnes i les biografies personals, el sostre. Recentment, artistes com Marjolijn Dijkman han fet propostes que amplien les possibilitats d'aquesta relació. En *Wondering through the future* (2007), Dijkman dibuixa un *timeline* en què s'inclouen diverses visions sobre el futur desenvolupades des de la ficció cinematogràfica. L'obra organitza aquestes pel·lícules no per la data de producció sinó per l'any en què hipotèticament ocorren les històries, revelant que només aquells films embolcallats en l'optimisme dels anys seixanta es van animar a anar cap endavant i a imaginar mons millors.

Navegant per la història de l'art trobem múltiples solucions que incorporen el temps a les imatges sense recórrer a l'ús de *timelines*. Les exploracions estilístiques del futurisme i la seva mirada celebratòria de l'acceleració tecnològica, per exemple, seran plasmades en obres com *El ciclista* (1913) de Natalia Goncharova, en què els contorns del protagonista del quadre són desdibuixats i multiplicats, creant un efecte de velocitat borrosa, similar al que produeix la superposició de *frames* en una animació o les línies cinètiques utilitzades en els còmics per suggerir el moviment. Dècades després, trobem ressonàncies en el clàssic vídeo de Douglas Gordon *24 hs Psycho* (1993), en què l'artista s'apropia de l'escena de Hitchcock i la desaccelera fins als dos *frames* per segon, de manera que en transforma el visionat en una flegmàtica experiència de 24 hores de durada. O en els dibuixos i pintures de l'artista Lola Lasurt, els llarguíssims rotlles de tela pintada de la qual es despleguen una filera de *frames* congelats, seleccionats i extirpats acuradament de documents audiovisuals en què es registren esdeveniments històrics oblidats.

L'excavació d'objectes culturals provinents del passat és també una forma de treball habitual entre els artistes contemporanis interessats pel funcionament del temps. El curador Martí Perán assenyala que «recordar el futur significa distingir del passat les línies de fuga que avui encara apunten cap endavant» (Perán, 2015). El teòric cultural Boris Groys argumenta que «vivim en la contemporaneïtat, però en realitat no la coneixem. La nostra contemporaneïtat està globalitzada, però nosaltres només n'entrelluquem una petita part» (Fernández Pan, 2015). Dibuxos com *Anti-Antiutopian Wall* (2018) o *Unreachable Peak* (2018) de l'artista Ignacio

García Sánchez apunten en aquesta direcció: anticipen l'avenir com una constel·lació de ruïnes o fragments, oferint visions d'un món estrany, encara sense desxifrar.



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

Disponible a

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

Consulta el 05/06/2019



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

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

Consulta el 05/06/2019

Referències

Fernández Pan, Sonia (2015). *A brief history of the future*. Barcelona: La capella Ed. Disponible a <http://esnorquel.es/wp-content/uploads/2015/01/ABriefHistoryoftheFuture-CAST.pdf>

Consulta el 05/06/2019.

Hernández-Navarro, Miguel Ángel (2011). *Hacer visible el pasado: el artista como historiador (benjaminiano)*. *Sociedades en crisis: Europa y el concepto de estética*. Actas del Congreso Europeo de Estética, 2010. Madrid: Ministerio de Cultura i Universidad Autónoma. Disponible a <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=14194C>
Consulta el 05/06/2019.

Perán Martí (2014). *Futuros abandonados. Mañana ya era la cuestión*. Hoja de sala, Fabra i Coats. Barcelona. Disponible a <http://ajuntament.barcelona.cat/centredart/es/content/futuros-abandonados-ma%C3%B1ana-ya-era-la-cuesti%C3%B3n>
Consulta el 05/06/2019.

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

Vincent Van Gogh

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Composició

Objecte

Paisatge

Subjecte

Descripció

Vincent Van Gogh (Zundert, 1853 – Auvers, 1890) va ser un pintor neerlandès classificat com a postimpressionista. La seva pinzellada lliure i els seus colors vius no van rebre reconeixement en vida, però posteriorment el van convertir en referent de nombrosos moviments pictòrics i en prototip del mite de l'artista genial.

La seva particular manera de pintar és fruit d'una intensa i prolífica experimentació a partir del dibuix, en la qual es pot contemplar una evolució fins a arribar al seu estil tan reconeixible. En aquest sentit, és important destacar que, lluny dels mites de l'artista boig i excèntric, Van Gogh era perfectament conscient de com dibuixava i pintava, i que el seu estil era un efecte buscat. A les seves obres la **composició** juga amb els elements gràfics del dibuix, tals com la línia, la taca, el clarobscur o la trama. Amb aquests recursos aconsegueix un dinamisme vibrant molt popular, fresc i espontani, que és capaç d'atrapar l'espectador.

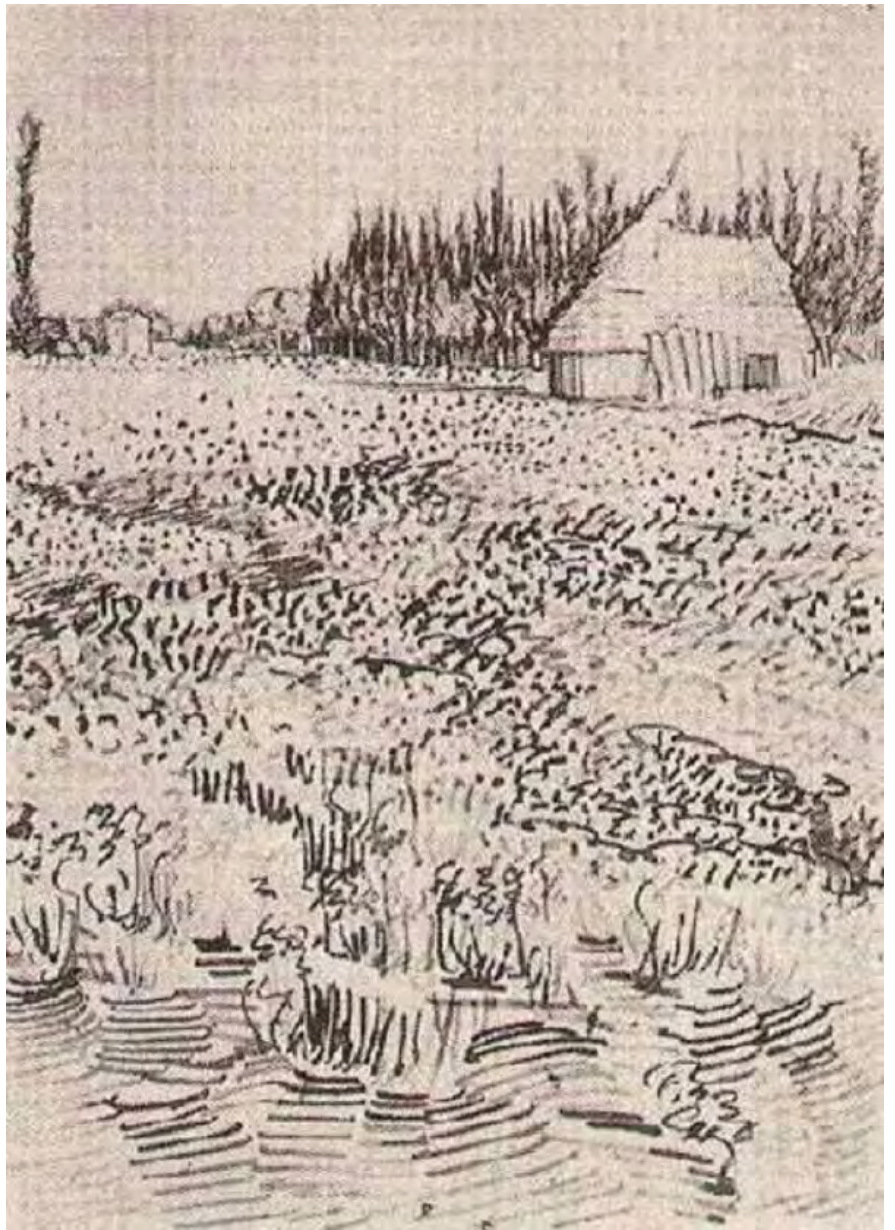
Entre les seves escenes costumistes i de gent del poble en accions quotidianes destaquen els dibuixos d'**objectes** o d'interiors, que estan tractats de la mateixa manera que els paisatges i persones, de tal forma que adquireixen una dimensió orgànica i vivaç. Per mitjà d'unes formes que eviten la geometria, defineix l'objecte amb la mateixa delicadesa amb què defineix les persones. D'aquesta manera l'expressivitat de l'obra es fa palesa i la història darrere l'escena queda suggerida.

El llegat indiscutible de Van Gogh és el **paisatge**. La pinzellada, o en el cas dels dibuixos el traç, és la petja múltiple que deixa per aconseguir un moviment que recorre tota la composició. Aquesta energia vibrant i irreal que expandeix per cels, camps, terrenys i arbres dona un component **subjectiu** i psicològic a la vista, un aspecte emocional i emocionant que el distingeix i crida l'atenció de l'espectador.



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

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



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

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



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

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



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

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



Vincent Van Gogh (1885). *Plate with Cutlery and a Kettle*.
Font: <https://www.wikiart.org/es/vincent-van-gogh/plate-with-cutlery-and-a-kettle-1885>



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

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

Enllaços relacionats

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

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

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

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

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

William Kentridge

Descripció

«Per a mi tot parteix del dibuix. Jo definiria el dibuix com un esbós visual del pensament.»

William Kentridge

William Kentridge (Johannesburg, 1955) és un artista visual sud-africà que treballa amb múltiples disciplines com el dibuix, el gravat, l'animació o el teatre. La seva obra, molt expressiva, té un vessant compromès i polític, a més d'una vocació metafòrica i poètica.

Un dels punts de connexió entre tots i suports de la seva obra és la contundent forma d'**expressió** que tenen els seus dibuixos en tots els formats. Parteix generalment del blanc i negre per a construir les escenes i els personatges. En alguns casos, els seus dibuixos són siluetes negres insinuades com a ombres xineses, però amb traços gestuals i gruixuts. En d'altres, la línia blanca insinua la figura en el negre irregular del paper. La seva versatilitat tècnica denota una qualitat artística formidable, però les seves obres mai estan gaire acabades ni detallades, sempre parcialment incompletes, insinuants i subtils. Els formats de la seva obra van des del paper fins a la projecció lumínica passant per l'audiovisual. La seva tècnica inclou la tinta, el *collage* i el carbonet, la llum o l'animació sobre pàgines de llibres. Kentridge posa tota aquesta obra multidisciplinària al servei de l'expressió de les emocions i del patiment, per a insinuar sensacions i vivències en temes que van d'allò històric i concret al més suggerent i universalitzable.

Entre els elements polítics, onírics i poètics que podem trobar com a temàtica de la seva obra, el **temps** n'és un tema clau en diversos sentits. De forma evident, les seves obres teatrals i animacions utilitzen el temps com a suport en el qual es desenvolupen. Més enllà d'això, utilitza el temps narratiu per a parlar de diversos moments històrics, com el món colonial i políticament convuls de l'*apartheid*. En altres casos, el concepte de temps en si és el tema principal de l'obra, com en el cas de *La negativa del temps (The Refusal of Time)* on, per mitjà de la fragmentació, el ritme, la velocitat i el silenci de projeccions i maquinàries intemporals, ens parla de l'entropia constant. En certa manera, aquests elements són presents també en la seva obra gràfica i visual: els moviments constants com les agulles d'un rellotge, incansables i impossibles d'aturar, l'expansió i la contracció i el moviment pendular. De fet, Kentridge diu que la funció d'un artista és recollir, reorganitzar i enviar al món els fragments que en rebem. I en certa manera això és el que fa amb els seus dibuixos. Sempre hi ha una certa dinàmica, un cert moviment, que es transmet amb una sèrie, una repetició o una sensació de superposició d'imatges o postures, marcant un recorregut previ. Sembla que la seva obra estigui explicant alguna cosa que passa abans o després de l'escena, més enllà del dibuix que se'ns mostra.

Autor: Pau Farell

Referents artístics

Expressió

Temps



William Kentridge (2012). *The Refusal of Time*.
Font: <https://artsandculture.google.com/asset/the-refusal-of-time-2012/8gFW1noTOobk8A?hl=en>



William Kentridge (2000). *Walking Man Turning Into A Tree*.
Font: http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/walking-man-turning-into-a-tree-a-JIYQVF4Va59W9C-i_PJUA2



William Kentridge (2011). *The Nose*.

Font: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/the-nose-a-VCiMUA-2MUSov9ntAPou6w2>



William Kentridge (1996). *Victoria Falls*, From *The Colonial Landscape Series*.

Font: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/victoria-falls-from-the-colonial-landscape-series-a-HsSHKTtYOt2LDua0o3RJ4w2>



William Kentridge (2009). *Bicycle Kick*.
Font: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/bicycle-kick-KCplVIIDUyymRx97ia68IQ2>



William Kentridge (2016). *Abdication of Celestine V (II)*.
Font: <http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/abdication-of-celestine-v-ii-a-ru3NmG56K9LReU6R4I0tVA2>



William Kentridge (2016). *Soft Dictionary (VÍdeo)*.
Font: <http://www.museoreinasofia.es/actividades/william-kentridge-basta-sobra>

Enllaços relacionats

https://ca.wikipedia.org/wiki/William_Kentridge

<http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/william-kentridge>

https://elpais.com/elpais/2017/12/26/eps/1514287197_612651.html

<https://www.youtube.com/watch?v=m1oK5LMJ3zY>

<http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/>

<https://www.macba.cat/ca/expo-william-kentridge>

<http://www.artnet.com/artists/william-kentridge/>

<http://www.elmundo.es/cultura/2017/05/04/590af8d022601d05778b45a7.html>

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

<http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-william-kentridge/4268603/>

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/963>

<http://www.lavanguardia.com/cultura/20170504/422276474562/el-polifacetico-creador-william-kentridge-premio-princesa-de-las-artes-2017.html>

<https://www.bloomberg.com/news/videos/2016-11-29/william-kentridge-on-brilliant-ideas>

<http://www.elcultural.com/noticias/arte/William-Kentridge-El-uso-del-arte-como-instrumento-politico-depende-del-temperamento-del-artista/11357>

<https://www.youtube.com/watch?v=nxGrazdI9WY&list=RDnxGrazdI9WY&t=45>

<https://vimeo.com/212907506>