

Teresa Tomás\_Valencia\_1964

B.B.A.A\_Escultura\_Valencia\_1987

[www.teresatomas.com](http://www.teresatomas.com)

Teresa Tomás integra la pintura en el desarrollo procesual de su trabajo. Junto a la escultura o la animación virtual, la representación pictórica adquiere un papel metafórico en referencia tanto al proceso creativo como al tema en las que se integran. Su producción artística se estructura en series donde la lógica poética y la reflexión teórica se articulan en complejos juegos conceptuales produciendo imágenes de gran complejidad formal.

Tomás desafía en su pintura el concepto de realismo con el objetivo de representar ideas o imágenes mentales a través de una nueva objetividad poética de carácter científico. Sus imágenes pictóricas son diseñadas digitalmente mediante métodos vectoriales que aportan una definición geométrica con la que logra hacer creíble lo irreal.

Tomás libera a la escultura de su peana en la pintura iniciando el desarrollo de su trabajo cinematográfico. La realización de animaciones producidas mediante programas de modelado, animación y renderización 3d, ha influido en su concepción del cuadro como fotograma del montaje fílmico. Sus esculturas digitales están construidas mediante mallas geométricas aplicando técnicas de ensamblaje y collage dentro de la tradición del objeto encontrado duchampiano. El empleo de la realidad virtual le otorga un control absoluto de la simulación física de la materia, que manipulada con fines poéticas.

La estructura de sus series se basa en la creación de personajes a los que le otorga ánima a lo largo de narraciones estructuradas en ciclos transformadores basados en el empleo metafórico de fenómenos naturales como el reflejo, la mutación, la descomposición, la refracción o la transformación. Otro recurso empleado habitualmente en la construcción del relato es el juego de contrastes entre conceptos e ideas contrarias. Entre los elementos presentes en su iconografía destacan los elementos plásticos propios de la representación, los fenómenos físicos o los conceptos matemáticos. También cabe destacar la revisión que ha realizado de personajes y arquetipos de cuentos tradicionales y mitos clásicos

Las series donde la pintura tiene un mayor protagonismo son Juego de pájaros – compuesta por Pión entra en el juego y Espantapájaros– donde dialoga con la escultura en un complejo juego combinatorio. El primer encuentro entre la animación y el medio pictórico se produce en La Casa por el tejado. La escultura desaparece y reaparece en la pintura de la serie Destejer el arco iris. En la suite Son, la escultura se hace física a través de la representación pictórica de materiales virtuales.

Entre sus referentes pictóricos destacan: El Bosco, Oskar Schlemmer, Rene Magritte, Salvador Dali, Kasimir Malevich, Georgia O'keffe, Maruja Mallo o James Rosenquist.