





9  
2  
4  
8  
1  
6  
5  
3  
7  
0

9  
2  
4  
8  
1  
6  
5  
3  
7  
0

9  
2  
4  
8  
1  
6  
5  
3  
7  
0

9  
2  
4  
8  
1  
6  
5  
3  
7  
0

9  
2  
4  
8  
1  
6  
5  
3  
7  
0

9  
2  
4  
8  
1  
6  
5  
3  
7  
0

LA PIEL DE LA ESCULTURA

Sala de la Muralla\_mayo\_junio\_2015

EDITION

Col·legi Major Rector Peset - Universitat de València  
Fire Drill Ediciones

ADDITION

Ana Bonmati

DESIGN

L3C

FOUNDATION

L3C

TEXTS

© Adolfo Barberá y Teresa Tomás

TRANSLATION

Servei de Política Lingüística-Universitat de València

Jay M. Flynn

IMAGES

© Teresa Tomás

APPRECIATION

Laimprenta, CG

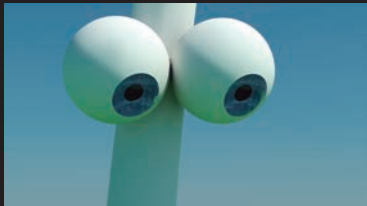
ISBN

978-84-938028-6-8

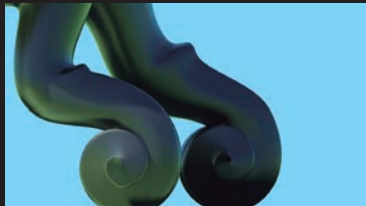
ADDITIONAL INFORMATION

Adela Hernández, Adolfo Barberá y Paco de la Torre





00:00:29



00:00:33



00:00:36



00:00:44

THE  
WORLD  
IS  
A  
VAST  
EXPLORATION  
OF  
THE  
HUMAN  
CONDITION  
AND  
THE  
SEARCH  
FOR  
MEANING  
IN  
A  
COMPLEX  
AND  
CHANGING  
WORLD



00:00:52



00:00:54



00:00:58



00:01:01

*“Esculpo sensaciones*

*En la anchura de un momento”*

Manolo Fernández, Frío (*De las danzas apócrifas*, Carmina Burana)

Shopping list: *Descuida, ranita, la luz no te alcanzará//Rendering la ranita//Ranita=punto de inflexión//El rendering es una función de la velocidad de la luz//Después de la peana, el espacio virtual -- el espacio de la luz ralentizada.*



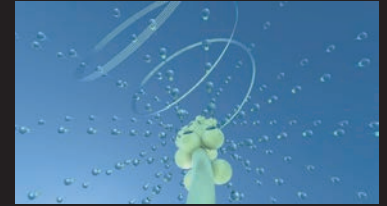
00:01:14



00:01:15



00:01:19



00:01:30

¶ Hay un relato oculto, o una teoría del vórtice, en los siete años que toman cuerpo hoy en LA PIEL DE LA ESCULTURA. Ese viaje trompal produce una precesión y nos viene a decir que el camino de vuelta, no lo es del todo: hay un [solo] eje pero en el giro nunca se regresa al mismo punto. Veamos el armazón que sostiene y articula [bajo la piel-malla] ese relato:

#### PRIMERA PARTE

¶ En el principio había cuerpos. Esos cuerpos existían en un mundo que hoy tenemos tendencia a llamar real o no-virtual. Esos cuerpos habían sido hechos





00:01:34



00:01:38



00:00:01:46



00:01:50

[creados] por y con las manos de un hacedor. [No importa ahora preguntar qué había antes del principio ni qué significa “haber antes”.] En el hacer se habían empleado materiales que también provenían o formaban parte del mismo mundo real. El proceso y la andadura de la creación también aparecía sometidos a la legalidad del espacio-tiempo de ese recalcitrante mundo. Por motivos culturales, a ese hacer se le daba el nombre de escultura, y a la hacedora, escultora. Si la escultora modelaba tierra, y se convertía momentáneamente en alfarera (o cocía esa tierra aplicando pigmentos, deviniendo por unos momentos ceramista); o si en lugar de tierra, moldeaba y retorció metales tratándolos



00:02:06



00:02:15



00:02:24



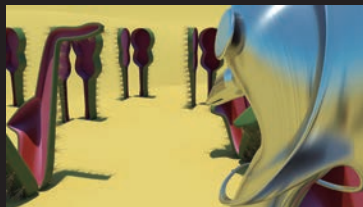
00:02:29

al rojo vivo, pasándose a llamar de manera transitoria forjadora o herrera; o si, dando rienda suelta al albañil que todos llevamos dentro, se largaba a fabricar yeso y encofrados; no por eso dejaba de ser escultora. Una escultora puede ser alfarera, herrera y albañil (y carpintera y modista y muchos otros oficios), pero la inversa no es necesariamente el caso. Hasta aquí íbamos bien -- dijo el cerdo cuando lo llevaban al matadero.

Las cosas pueden seguir así por mucho tiempo. Para muchas escultoras, y en general, para todas aquellas que se ocupan de ese hacer que llamamos escultura, las cosas no cambiaron demasiado; para ellas sería inconcebible imagi-



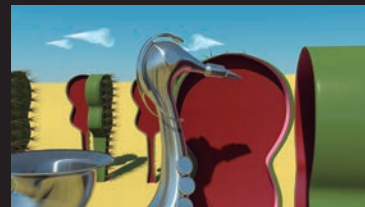
00:02:33



00:02:36

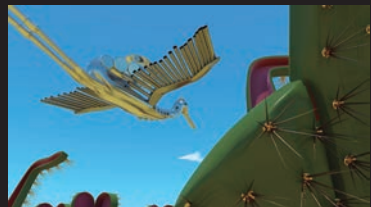


00:02:45

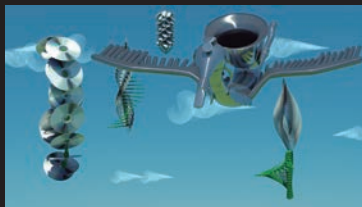


00:02:54

nar que la escultura no pase por el medio físico o material y por el material físico y por el trabajo físico. Si bien no resulta difícil aceptar que en la escultura hay una parte no-material, ésta debe ir indisolublemente unida a una parte material. Una cierta disposición mental y la alfarera (o artesana) deben ir juntas. Es algo que podríamos llamar la pareja D-A [disposición-alfarera]. Es cierto que hay propuestas conceptuales y post-conceptuales que pueden prescindir del medio físico. O incluso -sinestesia mediante- proponer esculturas olfativas o sonoras. Sin embargo, cuando (a poco que uno se pare a pensar) se corta el hilo o la amarra que une a la pareja D-A, el riesgo de deriva solipsista acecha a



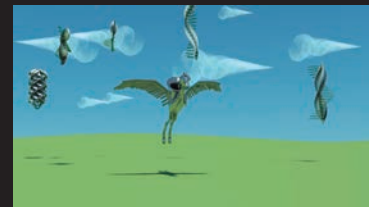
00:03:04



00:03:11



00:03:13

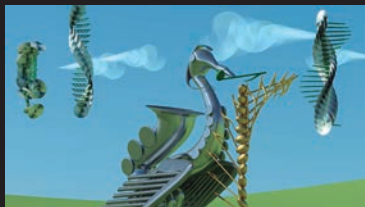


00:03:18

la vuelta de la esquina. No hay censura moral ni estética en esto: la soledad y el aislamiento pueden ser un ideal.

Hay un momento en la trayectoria (((hasta entonces razonablemente lineal))) de Teresa Tomás en el que la pareja D-A (y, con ella, la Primera Parte del relato, concomitante) entra en crisis. Lo que es lineal entra en modo no-lineal. Teresa se sale de línea, ya no sigue la línea. La línea ya no es de lino. Ahora sí que importa preguntar qué había antes del principio.

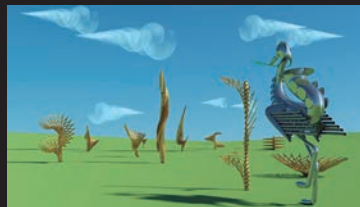
A esta aparente crisis algunos la llaman disociación -- de la información y del soporte de la información. De todas formas, todo se convierte en información,



00:03:24



00:03:27



00:03:33



00:03:37

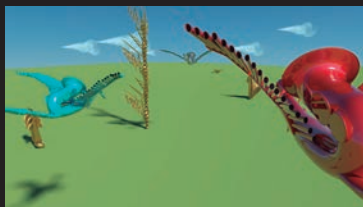
dándose, además, una preponderancia de la información sobre la materia. La digitalización se manifiesta en primer lugar como desmaterialización.

Teresa Tomás anuncia este devenir ya desde el proyecto *Los Ojos del Ángel*.

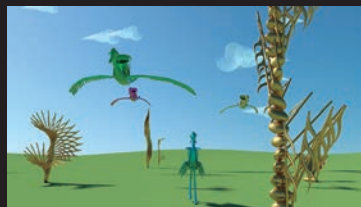
La prehistoria de este proceso son los proyectos: (I) *Los Ojos del Ángel* (1995) y (II) el momento en que las esculturas se echan a volar en *Piñón entra en juego* (2001). Me parece que el acto de “pintar” los ojos del ángel, un mediador aéreo a medio camino entre Gea y Urano, apunta a una transformación en curso que tenía que ver con la “visión”, con aquello que la visión proyectaba en forma de cuerpo.



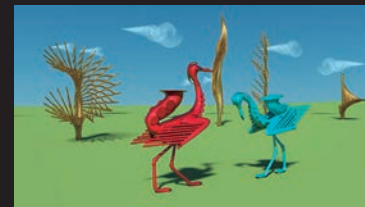
00:03:48



00:03:53

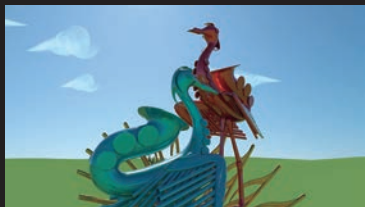


00:03:59

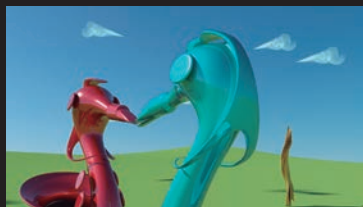


00:04:06

Los hermanos Richir han argumentado, cada uno a su manera, que el concepto de espacio que maneja la ciencia moderna, ese espacio en el que se construye la “visión” moderna, newtoniana, tiene sus fundamentos en la teología medieval. Además Luc Richir recuerda (en uno de los pocos estudios teórico-filosóficos consagrados a la escultura en los últimos 20 años) que *“en la escultura se esconde la posibilidad fantasmática de ser Dios (modelo teológico del “ver absoluto”, de la conciencia trascendental); dicho de otra forma: la posibilidad de abolir (durante el instante de una mirada) aquello que nos funda a ser-en-cuerpo.”*



00:04:25



00:04:38



00:04:43



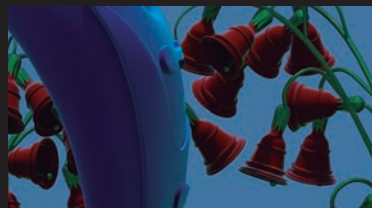
00:04:50

Ese “ver absoluto” al que un “ángel” da soporte nos da una pista valiosísima (una *smoking gun*, una pistola humeante, como dice la policía judicial yanqui) sobre lo que había antes de que se empezara a producir la desmaterialización. El material de base con el que el escultor modela su pieza ya no es la arcilla (ni la madera, ni la resina, ni el yeso, ni la cera, ni la piedra ni el metal) sino el impulso electromagnético y el fotón.

¿Se trata de un plan de evasión?

Es curioso. Releo lo que le escribí a Teresa Tomás el 24 de septiembre de 2009:

“Desde “*Los ojos del ángel*” hasta “*Destejer el arco iris*”, la búsqueda [se] ha con-



00:05:09



00:05:22



00:05:23



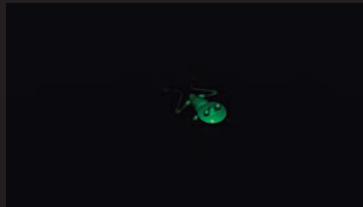
00:05:25

*vertido en un elemento auxiliar de un proyecto y [desde entonces] el cuestionamiento de ese lugar problemático de la escultura ha sido constante. Ahora, en CUERDAS, amarrado a sus vértices y aristas y a sus polígonos [,] el desafío es mayor, pues la escultura ha vuelto a integrarse como una etapa necesaria -si bien auxiliar- de ese largo, inmenso proyecto que consiste en liberar a la escultura de su cuerpo.”* Es curioso que en 2009 hablase de “largo, inmenso proyecto”. [Teresa Tomás utiliza una expresión cercana seis años más tarde, en las anotaciones sobre GLOBOSPIEDRA: “la escultura perdió su fisicidad en la pintura para recobrarla, después de un complejo y largo proceso, en los cua-





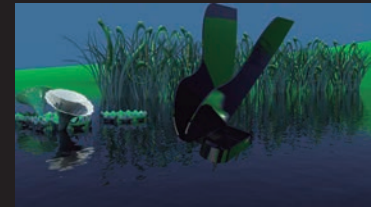
00:05:29



00:05:34



00:05:36



00:05:38

dros de esta serie”: complejo y largo proceso.] No pensé, nunca pude imaginar que el proyecto adquiriría una dimensión temporal que acabaría desbordando las expectativas, hasta el punto de que durante los años que siguieron a aquel intenso intercambio epistolar de 2008/2009 acabé convenciéndome de que el proyecto SON era un proyecto de “videoarte” en tres movimientos: CUERDAS [2009], VIENTO [2011] y PERCUSIÓN [2013].

Teresa Tomás cree poder cifrar el punto de inflexión de ese proceso de pérdida/recuperación de la fisicidad o materialidad de la escultura puesta en escena en el tercer movimiento de la suite SON, cuando PERCUSIÓN se tra-



00:05:40



00:05:43

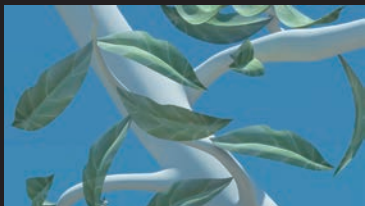


00:05:45



00:05:46

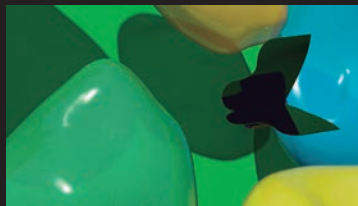
ga a FLYPIANO. Es la escena de la animación que representa el principio y el final de este “complejo y largo proceso”. Las esculturas secundarias GLOBOPIEDRAS son las que anuncian el cambio del estado físico. (((Yo, además, advierto un vínculo estrecho, íntimo, indescifrable entre el juntarse los picos de los dos VIENTOS (segundo movimiento de la suite SON, intervalo 4’37” - 4’39”) y la ingesta de FLYPIANO (tercer movimiento de la suite SON, intervalo 6’09” - 6’17”), una imagen primordial, una auténtica imago de la escultora que alumbró, en medio de las tinieblas de este mundo terrible y hermoso, un camino posible. El suyo.)))



00:05:47



00:05:49



00:05:55



00:05:56

El trip produce durante la secuencia 6'18" - 6'49", un viaje de apenas 31 segundos. Inmediatamente después, durante los tres segundos del intervalo 6'49" - 6'51" se produce una cesura oscura que anuncia la vuelta de la gravedad. La estética de esta brevísima secuencia (3 segundos) no tiene nada que ver con la de las demás secuencias de los tres movimientos (CUERDAS, VIENTO, PERCUSIÓN). Con la cesura oscura culmina lo que Teresa denomina la unificación "en un material psicodélico". No solo es esta la secuencia más enigmática de toda la obra de Teresa Tomás, sino que, además, esa condición enigmática se transmite y se extiende al lenguaje de la creadora:



00:05:57



00:06:05



00:06:07



00:06:10

– “Las esculturas se elevan, desaparece la gravedad y todos los materiales de la escena se unifican en un material psicodélico para seguidamente recuperar su peso y caer en el estanque\_oido.”

Esa “unificación” en un material psicodélico nos da la clave del giro trompal, de ese vórtice en donde todo vuelve para no ser lo mismo.

Las piedras-globo tienen además una textura zurbaranesca, borremansniana, también apreciable en el estudio infográfico del cuadro, especialmente en la imagen del extremo izquierdo inferior, con su fondo de sayal monástico sobre el que se destacan los colores brillosos. Todo un programa.



00:06:12



00:06:17



00:06:20



00:06:28

Llego ahora al momento más difícil de esta breve consideración del trabajo de Teresa Tomás. Se trata de eso que Teresa Tomás llama “objetualización”, pero que también se podría llamar simplemente objetuación. Es un motivo que vuelve una y otra vez bajo su pluma:

- “Es tal mi deseo de volver a objetualizar la escultura, que llego a objetualizar los materiales.”
- La “objetualización” es un concepto “fundamental para explicar cómo la escultura virtual logra hacerse física en la pintura”.

La objetuación tiene una relación directa con la “unificación” de materiales. La objetuación es una OPERACIÓN.



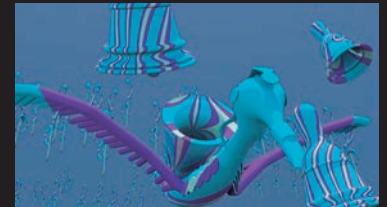
00:06:29



00:06:30



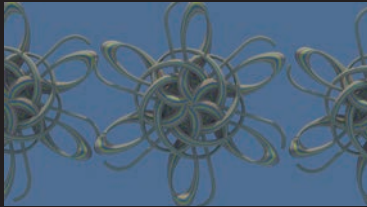
00:06:37



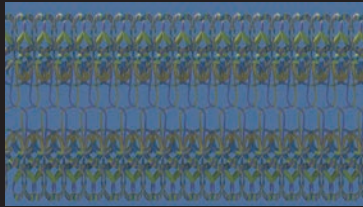
00:06:38

Hoy, con LA PIEL DE LA ESCULTURA, podemos empezar a hacernos una idea del tipo de OPERACIÓN llevada a cabo por la creadora. Teresa Tomás, primero desmaterializa, después digitaliza, y más adelante [gracias al plus-de-saber y plus-de-experiencia que le permite el proceso de digitalización] rematerializa a través de la pintura, de forma que la pintura, extrañamente, se convierte en el medio que le permite llevar a cabo la rematerialización de la escultura. Por eso, no se puede hablar simplemente de pintura. Ni de escultura.

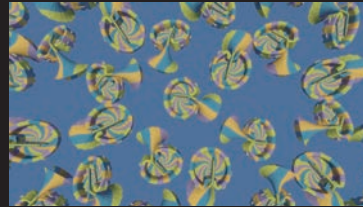
Teresa Tomás describe con gran detalle las etapas que han conducido al plus-de-saber y plus-de-experiencia que han hecho posible el retorno a la materialidad de la escultura. Y se refiere con fascinación al descubrimiento o re-descubrimiento de



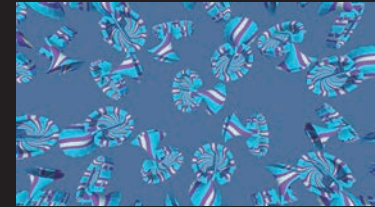
00:06:39



00:06:41



00:06:43



00:06:44

los materiales. Los cuadros son el testimonio o la prueba de que ahí hay [o hubo] una escultura. No hace falta una escultura “física” para que haya escultura. El hecho de que una escultura no sea tridimensional y sólida no quiere decir que no exista. Cathryn Vasseleu nos recuerda que el cambio más significativo que introducen los gráficos digitales en la renderización [renderización=generación de una imagen mediante un cálculo de iluminación que parte de una imagen 3D] pictórica de la luz “es la automatización de los procesos de cálculo y de “rendering”. Por un lado, la visión de máquina simplifica el comportamiento físico de la luz, seleccionando solo los aspectos que son pertinentes para la visualización. Por otro lado, las máquinas pueden tener una precisión cuantitativa más elevada que la visión humana.”



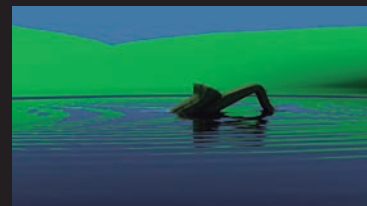
00:06:53



00:06:54



00:06:55

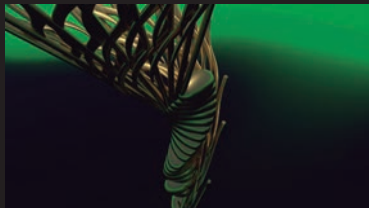


00:06:58

Esta precisión abre una nueva forma de abordar el material que le permite a la creadora investigar áreas y aspectos totalmente nuevos de la fisicidad y de la materialidad. Este es el proceso de objetuación. (((En este punto se cruzan el científico y el creador artístico.)))

Ahora entiendo mejor por qué Teresa Tomás me dijo cuando preparaba LA PIEL DE LA ESCULTURA que la objetuación “*lo alcanza todo, es mi manera de medir y de crear (por ser escultora imagino). El objeto sería la unidad de medida, como el vértice en la geometría. El objeto es la partícula con la que hago y deshago mis mundos. El objeto es la esencia.*”

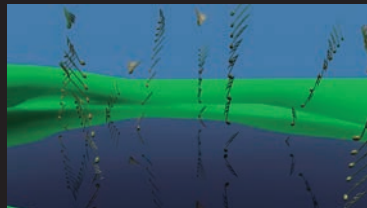




00:07:03



00:07:07



00:07:09



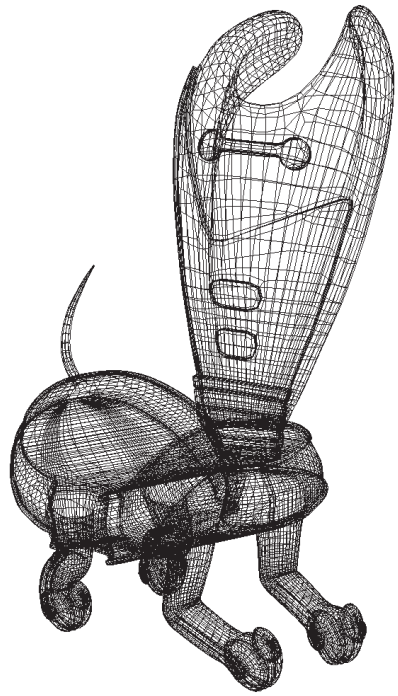
00:07:19

## SEGUNDA PARTE

¶ Concluyo, pues, con siete palabras: La  
Música  
Como  
Animal  
Invisible  
De  
Compañía.  
LMCAIDC.

Las Negras, marzo de 2015.

THE  
LIFE  
OF  
THE  
FUTURE



La exposición LA PIEL DE LA ESCULTURA presenta la película<sup>1</sup> y la serie pictórica incluidas en la obra interdisciplinar SON.<sup>2</sup>

La suite SON es una reflexión en torno a la representación de la invisibilidad de la música a través de los instrumentos musicales. Se estructura en torno a las familias instrumentales que constituyen la orquesta y que dan nombre a las tres esculturas protagonistas.

La película se desarrolla en tres movimientos: la escultura sin peana, la escultura ingrávida y la escultura invisible. El primer movimiento, titulado CUERDAS, plantea la liberación de la escultura al desprenderse de su punto de anclaje. VIENTO perderá su peso/gravedad, en el segundo movimiento de la suite, al elevar el vuelo como un pájaro. Para concluir, PERCUSIÓN trascenderá la gravedad en favor de la invisibilidad, en un psicodélico rito iniciático.

Esta publicación documenta, a través de anotaciones e imágenes, el desarrollo de la serie pictórica que se presenta en la exposición LA PIEL DE LA ESCULTURA, vivida como proceso de pensamiento. Junto a este catálogo, la suite SON incluye un conjunto de tres publicaciones donde se recoge el proceso de gestación de las esculturas animadas CUERDAS, VIENTO y PERCUSIÓN.

Hace años inicié mi producción pictórica buscando la libertad del objeto, negando la fisicidad de la escultura y con el deseo de dar vida a mis figuras. En LOS OJOS DEL ÁNGEL<sup>3</sup> imaginé una serie de cuadros que representaran la visión de un ángel. Las pinturas de sus iris se convirtieron en el elemento procesual de la serie escultórica, un intento de otorgar órganos visuales a la escultura a través de la pintura. Sin embargo, el verdadero cuestionamiento de su materialidad se reveló en la exposición PIÓN ENTRA EN EL JUEGO<sup>4</sup>, donde las esculturas lograron liberarse de la peana y emprender el vuelo en la pintura mediante un juego de combinatoria.

El desarrollo de la presente serie surge a partir de la transferencia conceptual entre la escultura, la imagen pictórica, la imagen virtual y la imagen-movimiento. Este intercambio ha favorecido la disolución de los límites y ha crea-

<sup>1</sup> Animación 3D\_2013.

7'27" \_16/9.

[www.teresatomas.com/son\\_video\\_pelicula.html](http://www.teresatomas.com/son_video_pelicula.html)

<sup>2</sup> La suite SON está compuesta por 14 cuadros, 32 esculturas virtuales, 1 vídeo (3 movimientos), 3 series fotográficas, 4 publicaciones y una aplicación para Ipad (descarga en [www.teresatomas.com/son\\_app.html](http://www.teresatomas.com/son_app.html))

<sup>3</sup> *Los ojos del ángel*\_1995.

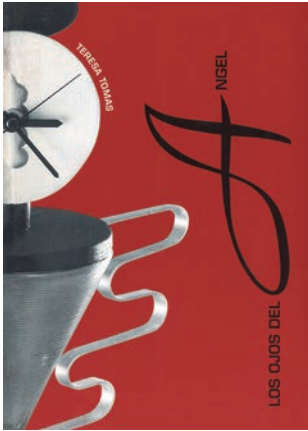
Galería Der Reiter\_Valencia.

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

<sup>4</sup> *Piön entra en el juego*\_2001.

Galería My Name's Lolita Art\_Madrid.

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



Portada del catálogo *Los ojos del ángel*.



Portada del catálogo *Pión entra en el juego*.

do espacios transversales de convergencia y diálogo donde poder reflexionar sobre el objeto. Con LA PIEL DE LA ESCULTURA reafirmo la idea de que estos cuadros son esculturas, no son pinturas. Cierro un ciclo en el que intentando restar materialidad a la escultura en el medio pictórico otorgo fisicidad a la escultura virtual en la pintura.

Las imágenes pictóricas están basadas, como explicaré a continuación, en fotogramas seleccionados de la película SON. La realización de animaciones es uno de los factores que ha influido en mi actual concepción del cuadro. SON es mi tercera película producida mediante programas de modelado, animación y renderización 3d.

Seguidamente, y antes de comenzar con mis anotaciones, esbozaré algunas reflexiones que surgen en el desarrollo de esta serie pictórica.

- + La capacidad del proceso pictórico para conocer y comprender la escultura virtual, especialmente si ha sido generada mediante programación.
- + La cualidad del sonido para transmitir emociones en el medio fílmico y su traslación al medio pictórico.



- + La esencialidad de la pintura para depurar la imagen fílmica.
- + El protagonismo del color, como materia y concepto, al otorgar a la escultura fisicidad en la pintura.
- + La superioridad del medio pictórico sobre el fílmico al especular sobre el tiempo, aunque pudiera parecer lo contrario.
- + La seriación de elementos y su disposición en la composición como factores estratégicos en la recreación del movimiento en la pintura.
- + Los detalles en la pintura logran retener la mirada del espectador al igual que la imagen en movimiento atrapa al público durante su metraje.
- + El medio fotográfico tiene la capacidad de enfocar y desenfocar la imagen y el tiempo.
- + La interacción entre las imágenes pictóricas y fílmicas genera recursos poéticos.
- + El naturalismo procedente del realismo fotográfico en la imagen virtual otorga verosimilitud a las imágenes u objetos imaginarios en la pintura.

- + La imposibilidad de eludir la autorreferencialidad pictórica, a pesar de tratarse de reflexiones en torno a la escultura y la animación.
- + La capacidad de la iluminación para representar el movimiento en la pintura y otorgar vida a lo inanimado.
- + La fotogenia es clave en la representación de la esencialidad de la escultura.
- + El color luz de la virtualidad imprime a la pintura vibración y luminiscencia.
- + La simulación virtual condiciona la representación de efectos lumínicos en el medio pictórico, del mismo modo que la pintura al aire libre influyó en la pintura impresionista.
- + El empleo de las figuras retóricas como elemento conceptualizador y dinamizador de las relaciones entre los diferentes medios.
- + La capacidad de la simulación 3d para redescubrir la realidad.
- + El interés por la trasgresión de los límites entre la figuración y la abstracción.

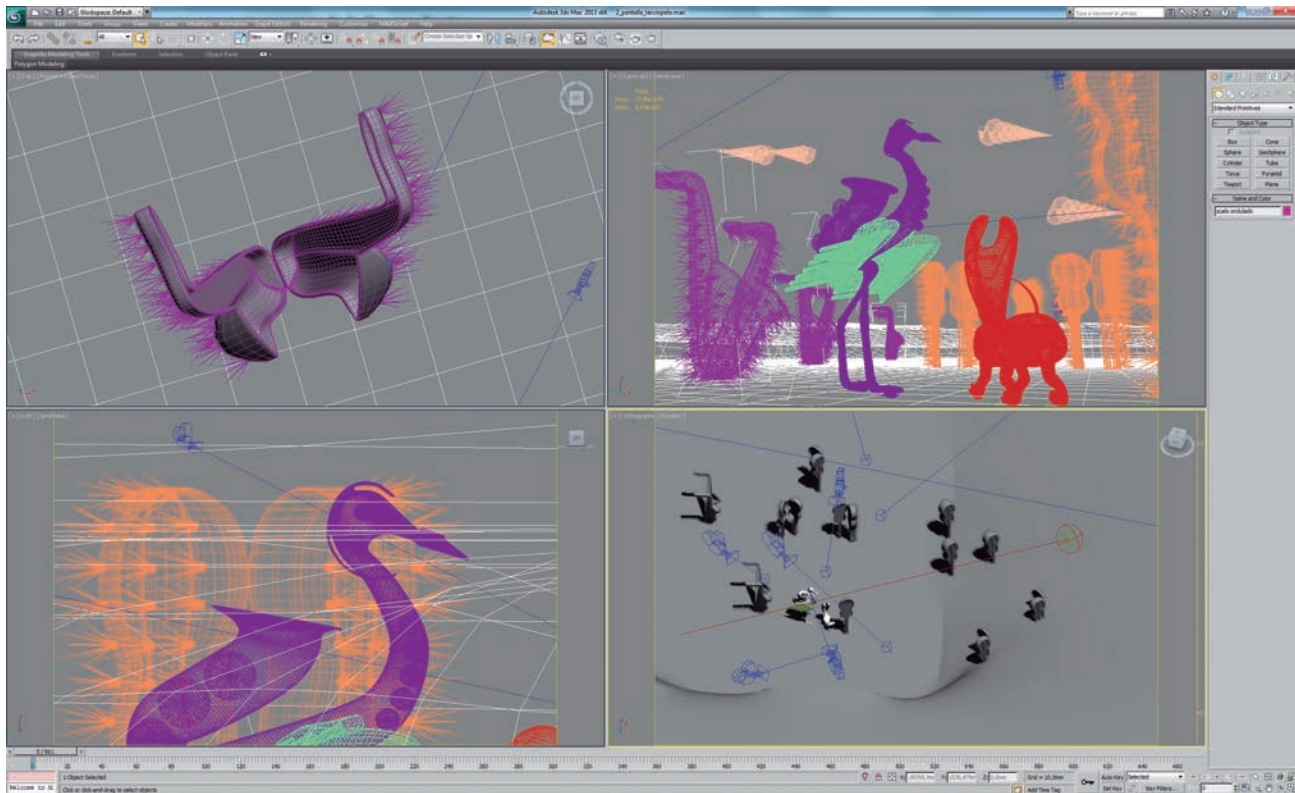


<sup>5</sup> Al comienzo de la serie redescubro el programa 3ds Max como la herramienta perfecta para profundizar sobre el “alma” de la escultura. Comparto el hallazgo con Adolfo Barberá, en un diálogo reflexivo sobre este tema, donde se establecen ciertos paralelismos entre el Timeo de Platón y mis primeros pasos en la gestación de un nuevo mundo con el programa de modelización. Parte de esta correspondencia está incluida en el proceso de CUERDAS, publicado por Fire Drill Ediciones y cuyo PDF se puede descargar en [www.teresatomas.com/imagenes/proceso\\_cuerdas.pdf](http://www.teresatomas.com/imagenes/proceso_cuerdas.pdf)

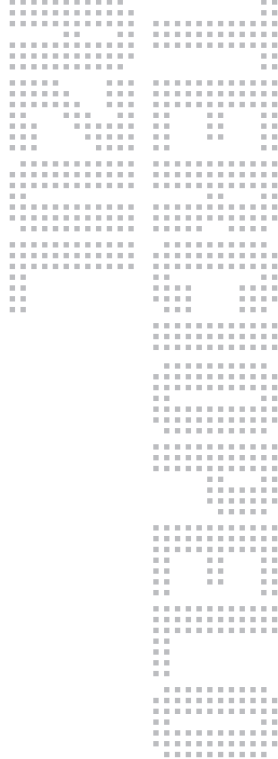
- + La solidez de las imágenes mentales frente a la inestabilidad de las imágenes pictóricas y digitales sobre diferentes soportes.
- + La posibilidad de materializar en la pintura esculturas diseñadas con técnicas y materiales inaccesibles en la fisicidad, como cristal, oro, terciopelo, seda o caramelo.
- + La liberación que ofrece la infinitud del espacio pictórico frente al espacio limitado del taller, el espacio expositivo o el de almacenaje.
- + La creación de un mundo virtual vértice a vértice<sup>5</sup> revela el papel de la geometría como esqueleto sustentador tanto de la escultura como de la pintura.

034\_035 TERCIOPELO AZUL\_2014\_Óleo sobre tela\_130 x 195 cm.





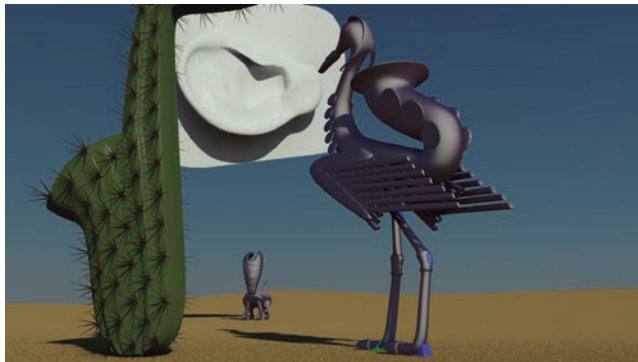
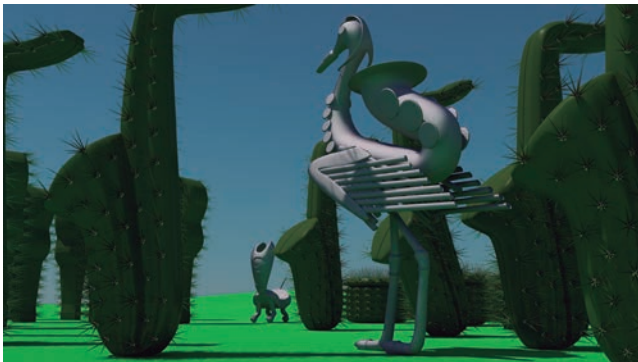
036\_037 Foto de pantalla y anotaciones\_TERCIOPELO AZUL.



Desde el primer cuadro de la serie, TERCIOPELO AZUL, busco revivir en la pintura el tiempo y el espacio de las escenas virtuales creadas para la realización de la película SON.

Como me resisto a trabajar a partir de un *story board*, debo encontrar métodos para generar la ficción en paralelo al desarrollo del proceso de creación de las esculturas. No empleo los métodos de trabajo de las productoras cinematográficas, donde la película se realiza en diferentes fases por equipos especializados de un modo sistemático. Prefiero trabajar las animaciones sin una planificación previa, realizarlas artesanalmente aunque utilice herramientas informáticas. Trabajo en la soledad del estudio buscando los límites expresivos y estéticos del arte, con la misma intencionalidad poética con la que abordo la realización un dibujo.

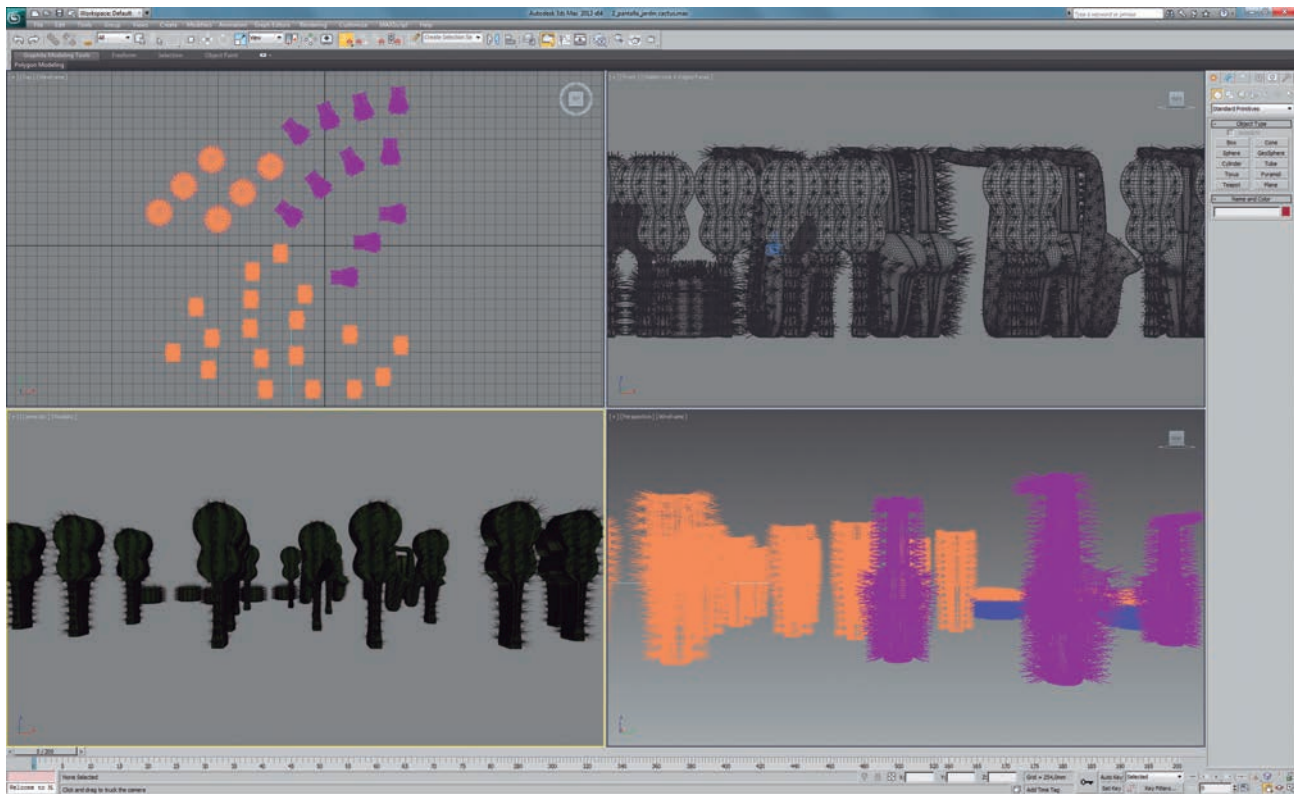
En este sentido, el caso de la escultura secundaria CACTUS es paradigmático ya que fue tanto el desencadenante del segundo movimiento de la animación como el arranque de esta pintura. La repetición y disposición del conjunto de cactus-estuches, a modo de foso orquestal, confiere a la escenografía de esta escena un orden surreal, objetual, natural, misterioso y laberíntico que la señalaba como la idónea para el inicio de la serie.



La metodología empleada para revivir la escena desde la pintura comienza a partir del documento 3ds Max empleado en la película. El recurso de estrategias cinematográficas en este caso, como la cámara subjetiva y el sonido del ladrido fuera de campo, impidieron una traducción directa entre los medios. En la animación, CUERDAS aparece solamente en el primer y último plano. Esta circunstancia me obligó a importar la escultura de CUERDAS para poder recrear su encuentro con VIENTO.

Para abocetar el cuadro no basta con realizar un movimiento de cámara y plantear encuadres alternativos. Una vez que determino el punto de vista, necesito desplazar los elementos individualmente y replantear la composición, sin que por ello pierda su esencia.

También debo modificar la iluminación de la escena, pues las sombras juegan un papel más importante en la imagen pictórica que en la fílmica. Una de las ventajas del empleo de este programa es poder simular la iluminación real, es decir, recrear la luz del sol y la luz ambiental resultante de la dispersión de los rayos solares por la atmosfera. Este sistema crea un objeto-luz direccional libre que simula la traslación del sol sobre la tierra. A través del panel de parámetros puedo simular diferentes estados atmosféricos, así como definir una localización concreta del planeta, una fecha y cualquier hora. En este caso, he situado el





sol al este de España en el mes de agosto. Me interesa que la escena se desarrolle bajo una luz intensa y sombras forzadas. Resulta muy poético mover el sol a golpe de ratón, y observar los resultados en tiempo real a través de las vistas y cámaras activas en la pantalla del ordenador.

Las primeras aproximaciones a la pintura las realizo con los materiales y colores que están aplicados en la escena de la animación. El color es uno de los grandes retos que plantea la pintura, y dudo en emplear la misma solución plástica que en la película. Éste es el motivo que me conduce a replantear nuevas composiciones donde reduzco la gama cromática, llegando a aplicar el mismo material a las esculturas y al fondo. Finalmente me decido a pintar el cuadro a partir de la primera opción, pero abandono la ejecución en la segunda mano y vuelvo a estudiar los bocetos.

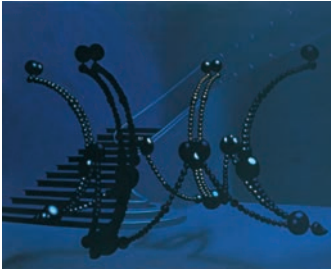
Entre la segunda y tercera mano transcurrió un breve paréntesis en el que pinté dos cuadros de la serie, *LA EJECUCIÓN DEL TRINO* (pag. 47) y *LABERINTO MANON TROPPO* (pag. 57), donde descubrí mi fascinación por los materiales. Como resultado de esta experiencia decidí retomar el cuadro *TERCIOPELO AZUL* pintando el material terciopelo.

En la película empleé terciopelo rojo para forrar el interior de los estuches-cactus por su parecido con un joyero, un instrumento musical tiene mucho de joya.









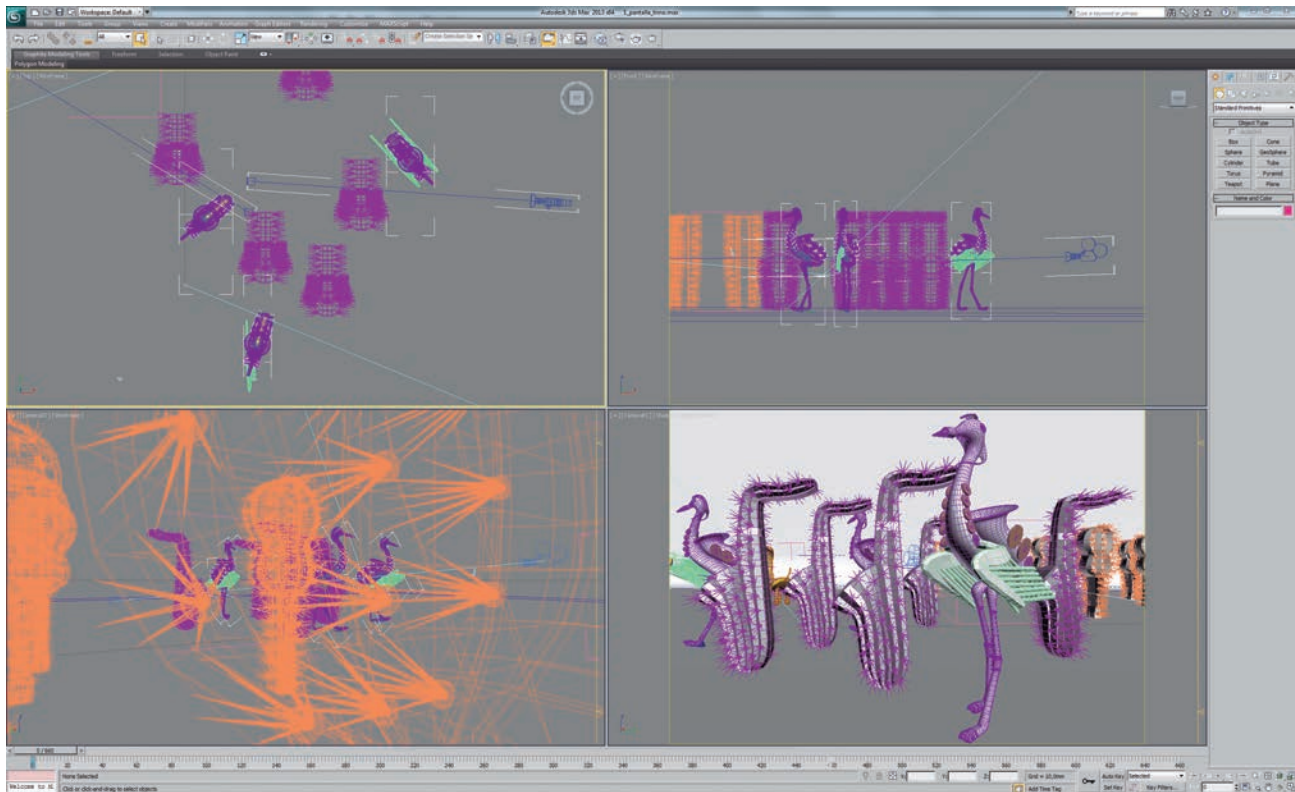
1. *Bajada al desnudo\_2004*.  
Óleo sobre tela\_130 x 160 cm.

El resultado de diseñar el material terciopelo en el programa 3ds max fue revelador. El efecto lo programé a partir del material *Falloff* aplicado al color *Diffuse*. De los dos colores que lo componen, el superior sería azul (color perpendicular a la orientación de la cámara), y el inferior celeste (paralelo a la orientación de la cámara). Después, optimicé la textura añadiendo ruido al relieve para conseguir el pelo, que debía ser muy corto y fractal para obtener una superficie levemente rugosa. Además, siempre he encontrado cierto aspecto aterciopelado en la arena del desierto. Realicé una gama de terciopelo de colores que apliqué a la escena bajo el título de VARIATIONS VELVET (pag. 44).

Finalmente me decido por la versión en azul, quizás debido al recuerdo de otro cuadro, también azul monocromo: BAJADA AL DESNUDO [1]. Al superponer el terciopelo a los materiales de la película resultó que se producía una discordancia entre luces y sombras. Este hecho, determinado por las necesidades técnicas del nuevo material, aportó una gran riqueza matérica a la superficie del cuadro.

046\_047 LA EJECUCIÓN DEL TRINO\_2011\_Óleo sobre tela\_65 x 92 cm.





048\_049 Foto de pantalla y anotaciones\_LA EJECUCIÓN DEL TRINO.

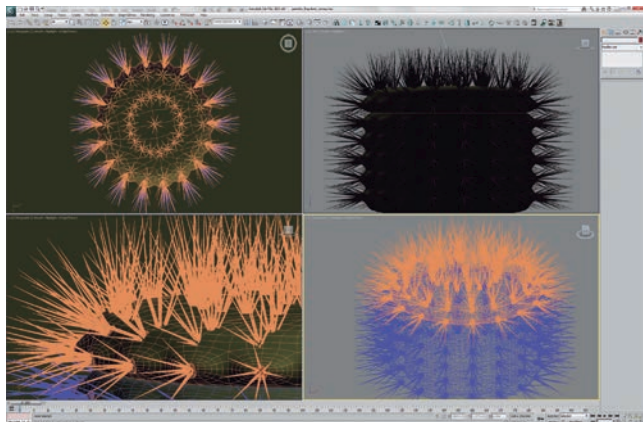
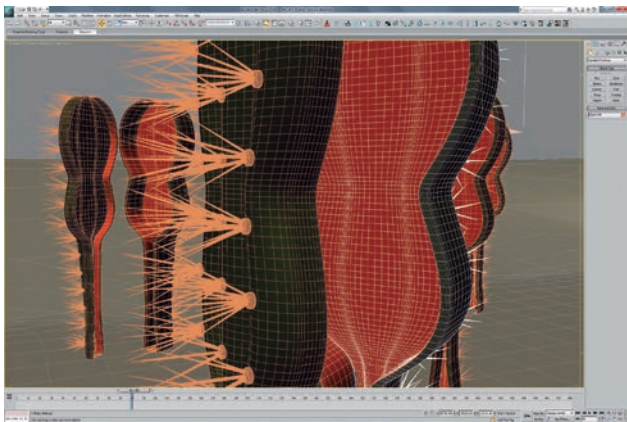
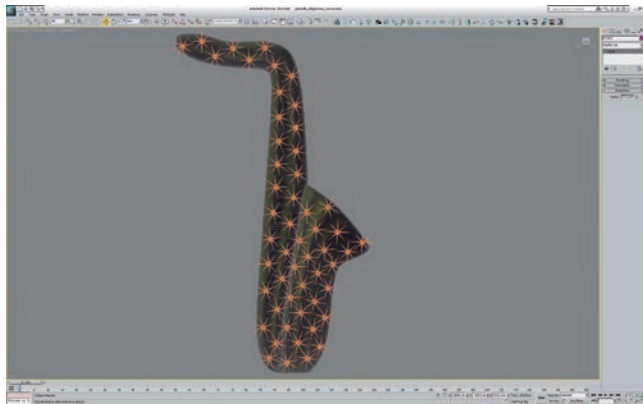
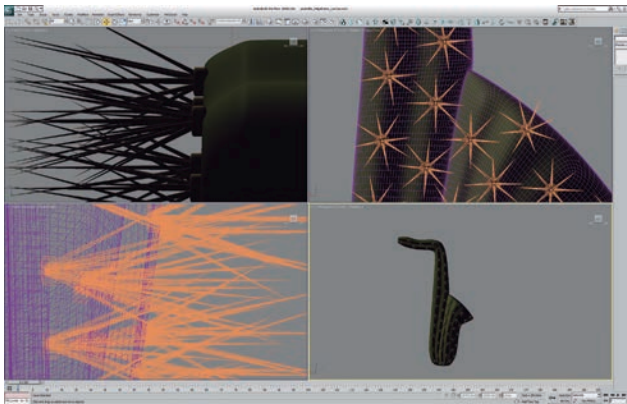




El cuadro LA EJECUCIÓN DEL TRINO comparte localización con TERCIOPELO AZUL. En la escena del foso vuelvo a reflexionar sobre ciertas cuestiones relacionadas con las texturas y el color del fotograma.

VIENTO inicia su paseo por el foso orquestal cuando suena *Sonata para flauta* de Poulenc y los estuches-cactus están abiertos. En el cuadro, por el contrario, los estuches están cerrados en un intento de remitir al espectador a un momento anterior a TERCIOPELO AZUL. En LA EJECUCIÓN DEL TRINO se inicia una reflexión sobre la relación entre el tiempo fílmico y el pictórico. Al incluir tres veces la misma escultura en esta imagen quiero representar el movimiento del pájaro. Esta condensación de imágenes potencia de algún modo la profundidad de las capas temporales de la pintura frente a la idea de imagen-tiempo propia de los fotogramas. Este tipo de experiencias relacionadas con el desarrollo del tiempo ya fueron planteadas en el Renacimiento por artistas como Masaccio. Por ejemplo, en *El pago del tributo* se representa en el mismo espacio pictórico tres acontecimientos consecutivos, contraponiendo la secuencia temporal a la unidad espacial.

Aunque al presentar tres vistas de la misma escultura también podría estar haciendo referencia a la objetualización de la escultura animada, ya que tradicionalmente la escultura ha sido fotografiada para su catalogación al

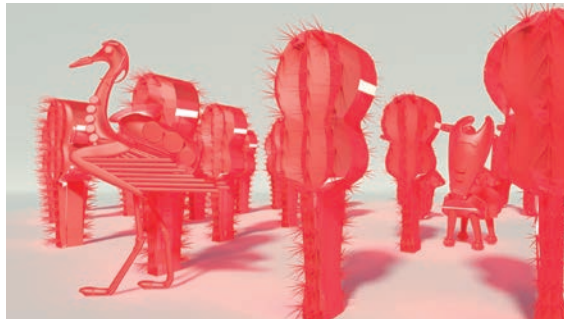
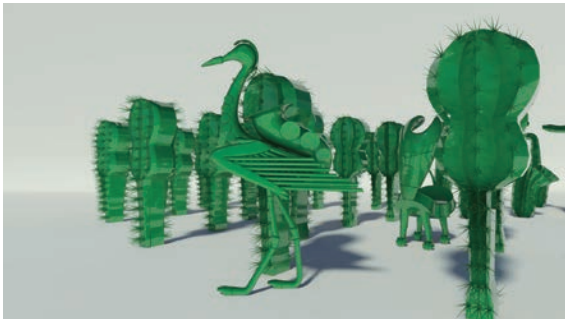


menos en dos posiciones, frente y perfil. A veces, dependiendo de su complejidad, podría incluirse un número mayor de vistas o planos detalle.

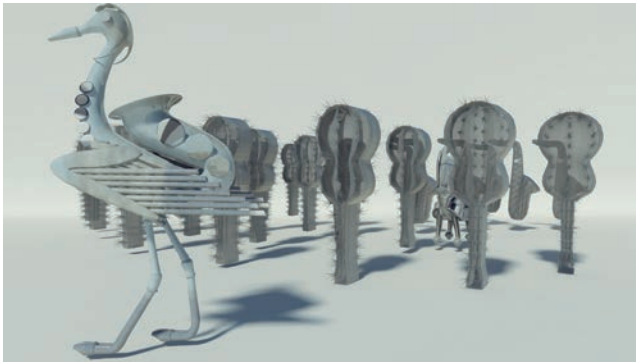
Otra decisión que tomé fue anular el color de la escena y utilizar una textura próxima al blanco y negro. Al aplicar tan solo dos materiales a los objetos de la escena, minimicé su complejidad creando una atmósfera diferente a la filmica. También sustituí la malla geométrica, que representaba las dunas del desierto, por un plano continuo a modo de set fotográfico.

De algún modo al negar en la escena pictórica el color, el fondo, la complejidad y el detalle de alguno de los objetos, busco una mayor esencialidad. Aunque parezca que me ocupe tan solo de cuestiones puramente pictóricas, mis reflexiones se desplazan de un medio a otro continuamente, siendo la escultura la verdadera protagonista. Esta dimensión transversal de mi trabajo es determinante para la comprensión de la obra.

La aplicación de materiales en el programa 3ds Max es un cuestión esencial pues define el grado de opacidad, reflexión o refracción de los objetos, determinando la apariencia de su forma. Incluso es posible añadir detalles sin recurrir al modelado geométrico. El material de franjas incluido en la escena simula tener movimiento debido al giro del *mapeado*. En este caso el *gizmo*, o punto determinado del objeto a partir del que se aplica el *mapa*, varía en







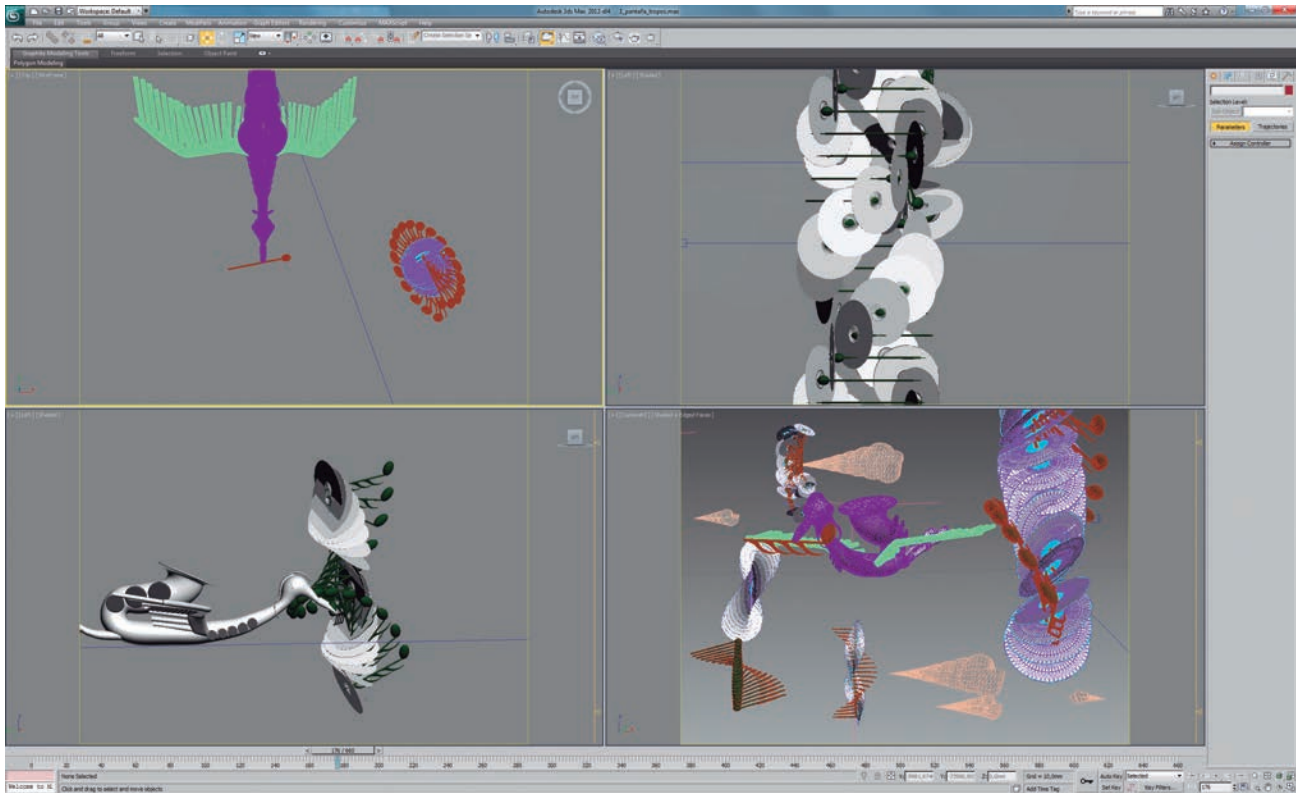
cada una de las esculturas alterando su aspecto. Los *mapas* son imágenes que aportan nuevas características a los materiales. El *mapa* es una textura bidimensional que se aplica sobre el sombreador y que puede interpretarse de diferentes maneras. Es algo parecido a una sábana que cayera sobre un objeto. Una vez la tela cae sobre la malla geométrica la imagen se incorpora como parte de su forma, de la misma forma que el fantasma toma una apariencia visible gracias a la sábana. El tejido podría estar desvelando alguna clave sobre como representar la invisibilidad de la música y como los materiales dan cuerpo a la escultura virtual en la pintura.

El medio virtual también permite conseguir que las agrupaciones de conos perfectos que simulan las espinas de los CACTUS puedan situarse en las mallas geométricas en una posición precisa, como sucede en la naturaleza. Sin embargo me desconcierta que en la pintura esta precisión se pierda, y las formas se desvirtúen al trasladarlas de medio. Debo encontrar el modo de resolver pictóricamente este rasgo tan característico que quiero conservar. Al consultar el boceto en la tablet logro aumentar el referente original accediendo a una mayor cantidad de información de la que puedo reproducir en la tela. Los pinceles no logran transcribir la complejidad que observo en el detalle del render.

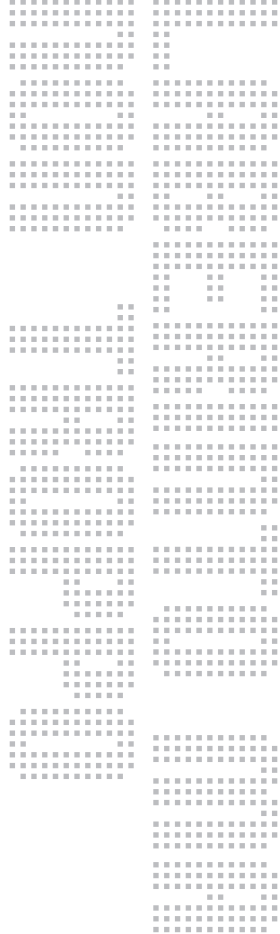
056\_057 LABERINTO *MA NON TROPPO*\_2011\_Óleo sobre tela\_97 x 130 cm.







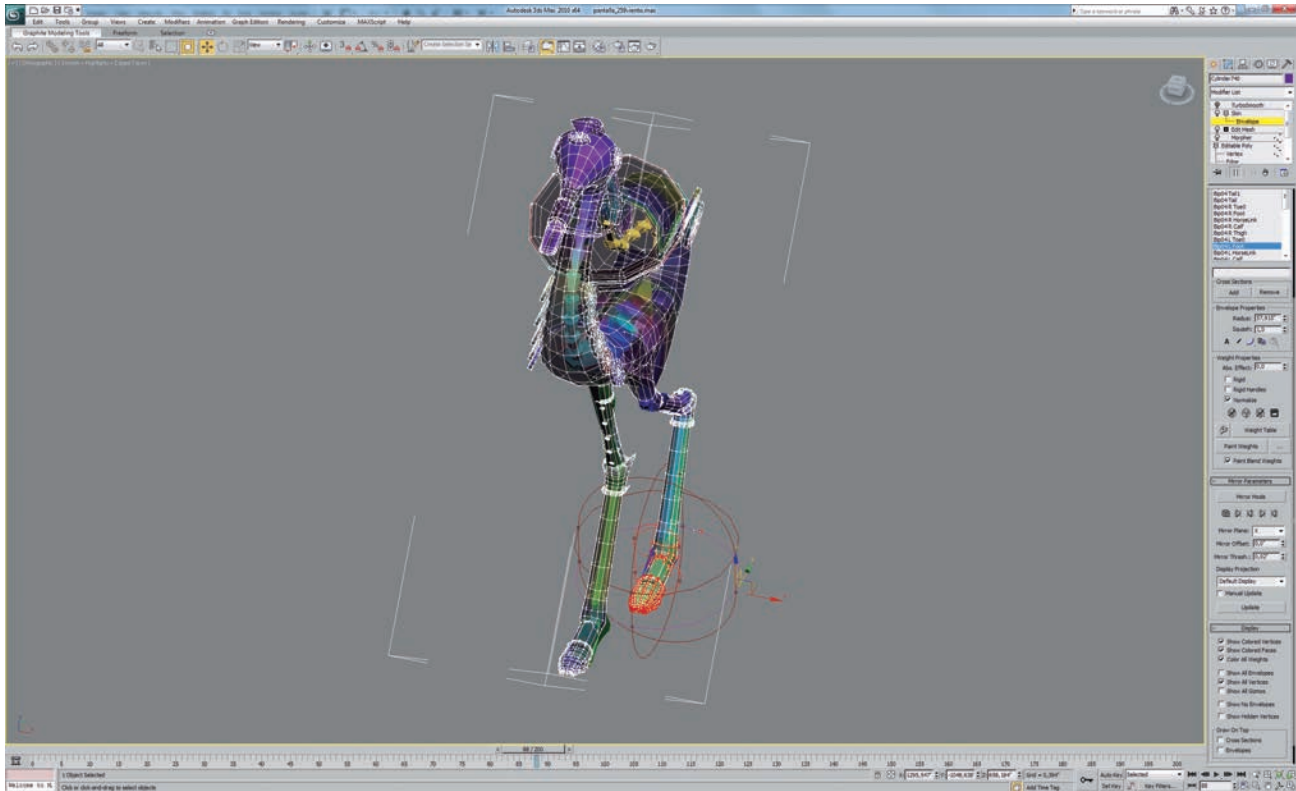
058\_059 Foto de pantalla y anotaciones\_LABERINTO MA NON TROPPO.

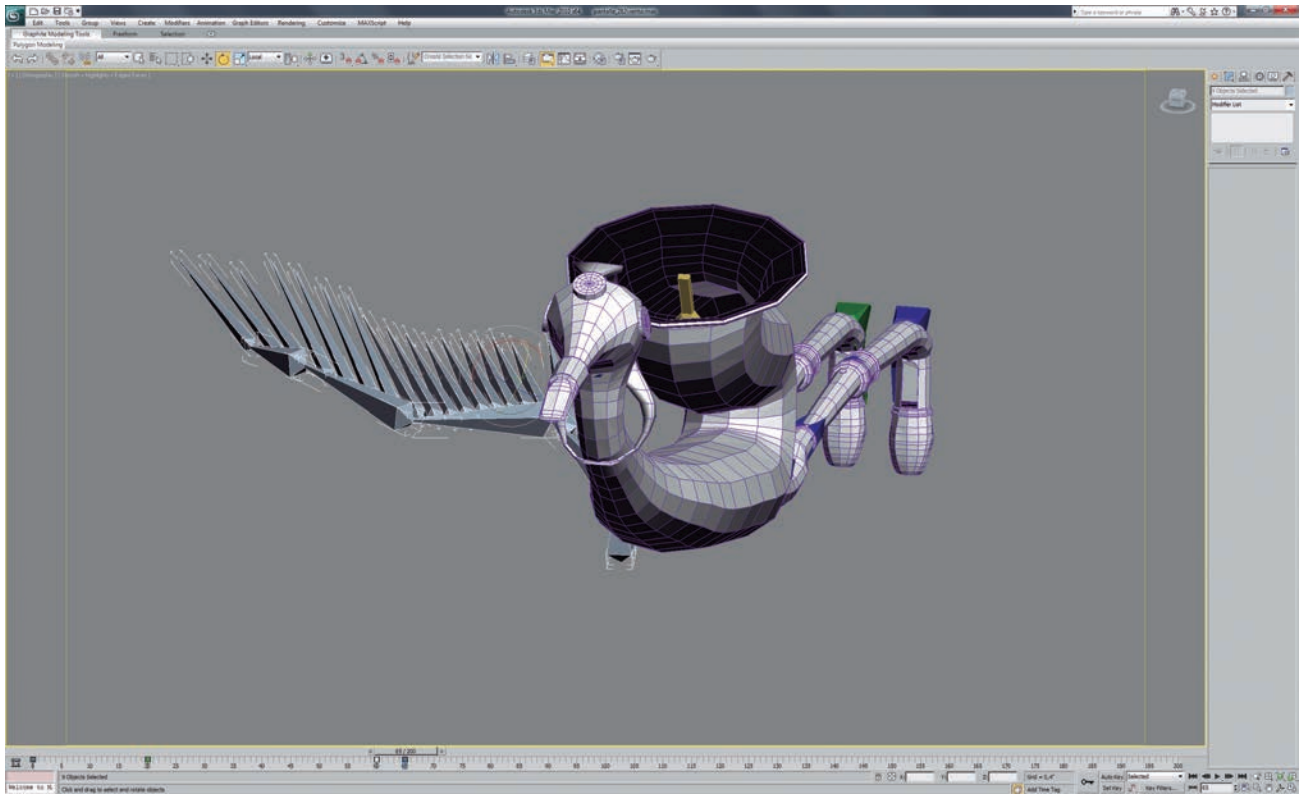


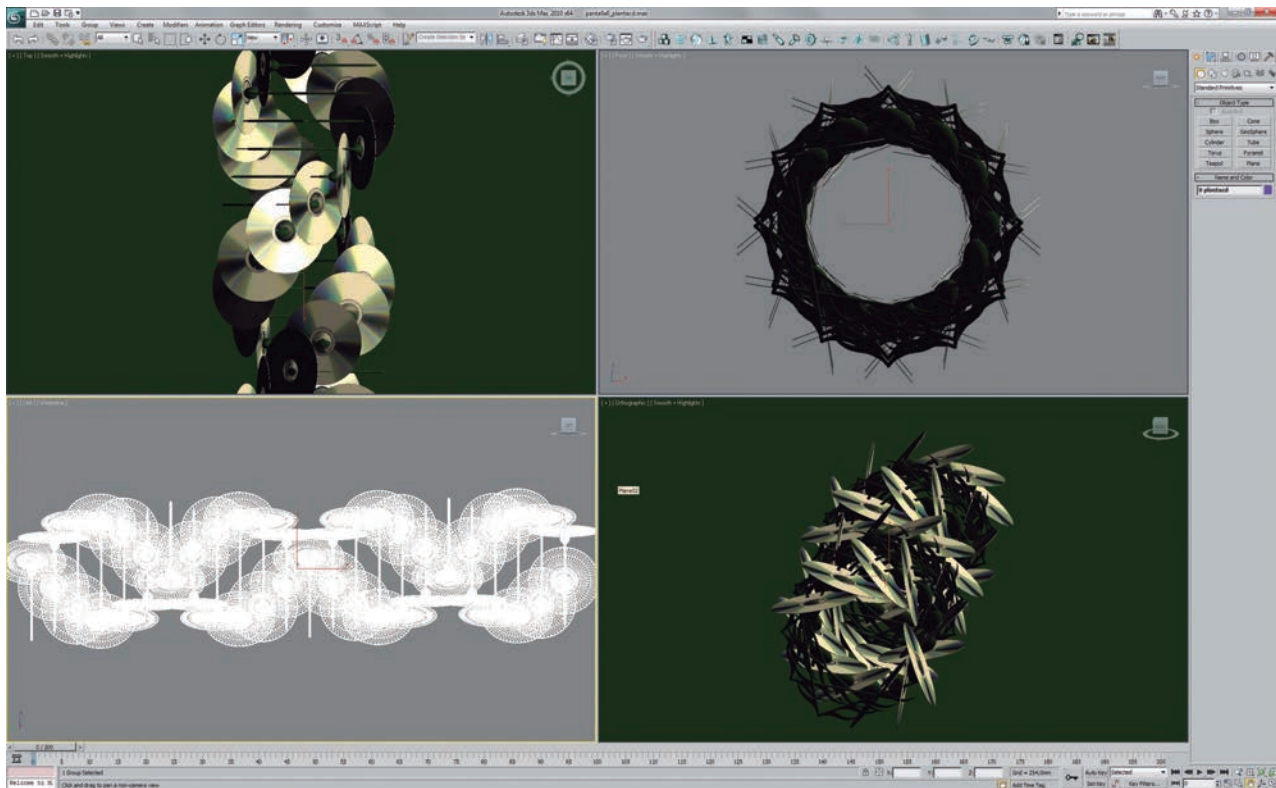
Este cuadro –que pinté junto con LA EJECUCIÓN DEL TRINO durante el paréntesis en la creación de TERCIOPELO AZUL– representa el vuelo de VIEN-TO, uno de los momentos más simbólicos de la animación. Quizás éste sea uno de los motivos por el que este cuadro guarde mayor similitud con su fotograma de referencia. Hacer volar una escultura ha sido una experiencia apasionante, un trabajo arduo y técnicamente complejo ya que ha implicado animar coordinadamente dos esqueletos articulados.

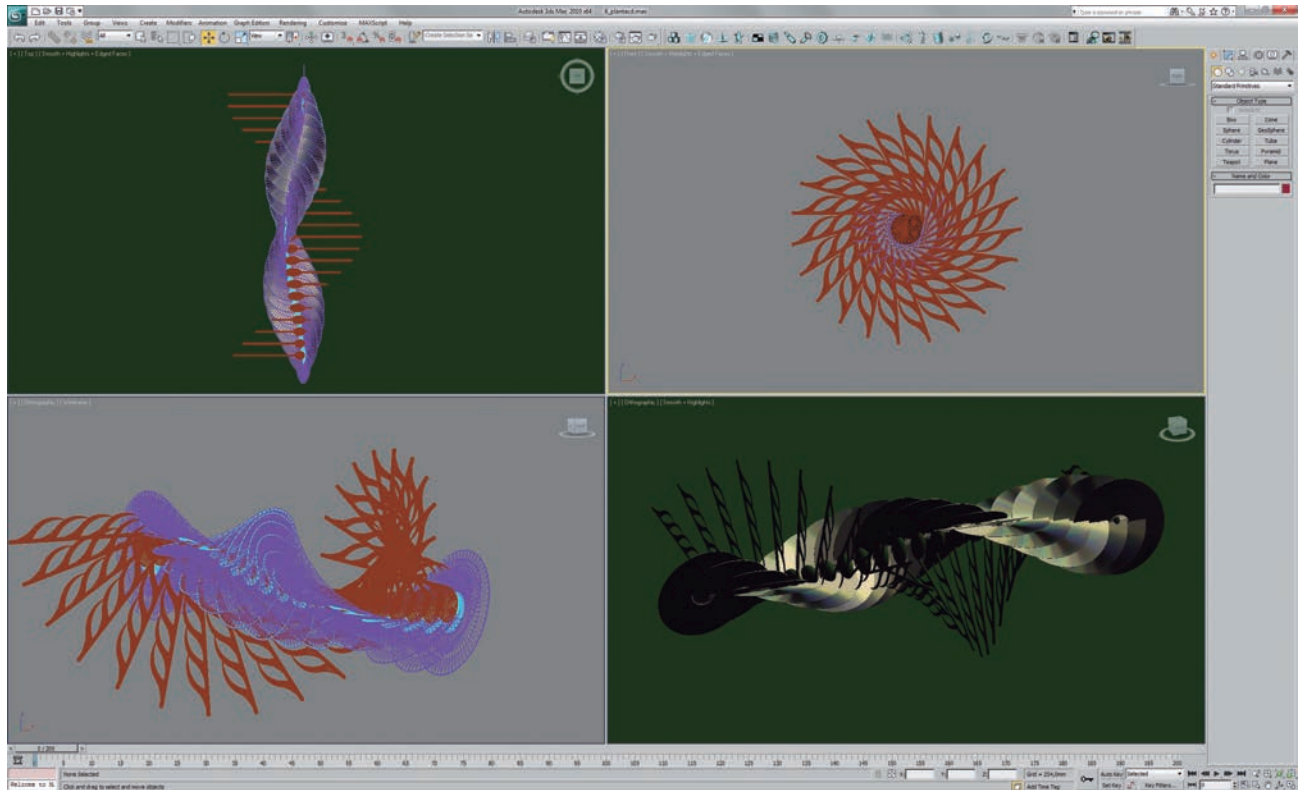
Del mismo modo que el movimiento de nuestros huesos y músculos modela la piel, la escultura digital se transforma mediante el modificador *Skin*. La malla geométrica que constituye la escultura se deforma en relación a la rotación y posición de los huesos. La función de dicho modificador es distribuir las influencias de los movimientos entre cada uno de los vértices de la malla y los huesos más próximos. Para obtener un resultado óptimo, y que la posición de los vértices varíe siguiendo al hueso en su movimiento, es necesario distribuir correctamente las influencias de cada uno de estos vértices mediante una función denominada *pesado*. Este enloquecedor ritual se debe repetir tantas veces como huesos conformen el esqueleto.

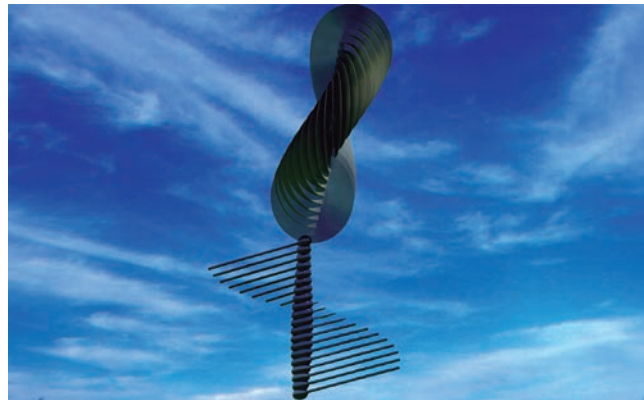
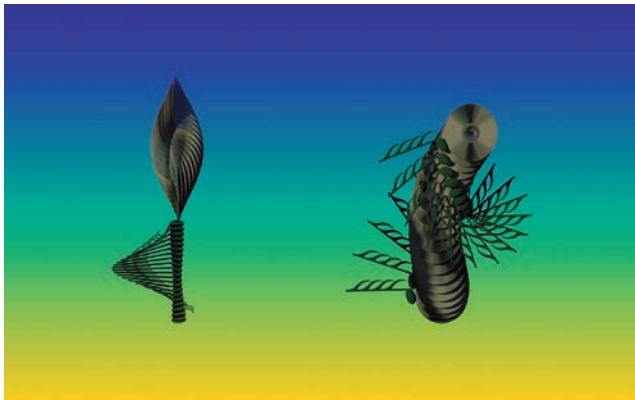
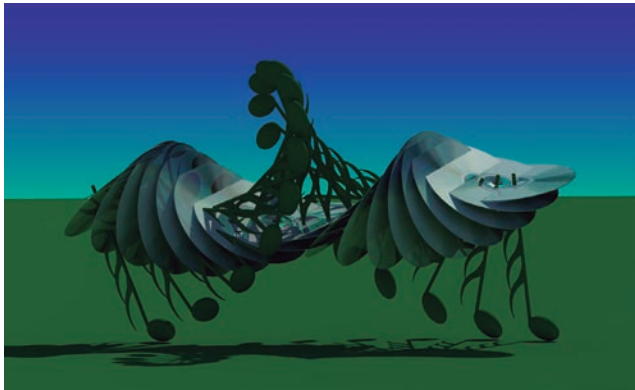
El resultado ha superado, con creces, la emoción que experimenté la primera vez que hice volar las esculturas en la pintura de PIÓN ENTRA EN EL JUEGO (2001).











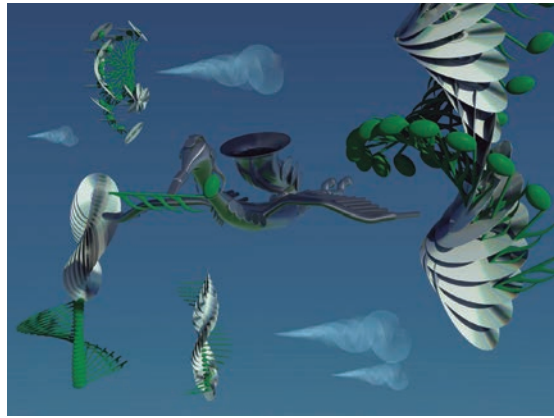
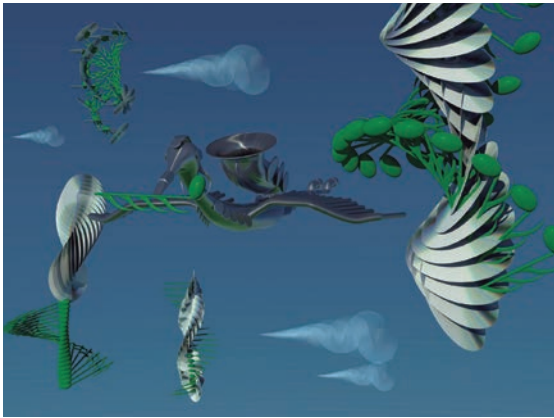


VIENTO es mi primera escultura sin peana e ingrávida modelada virtualmente sin la referencia de un boceto físico. Con VIENTO creo haber representado la música, inmaterial e invisible.

VIENTO vuela entre los TROPOS del jardín aéreo en la segunda localización del segundo movimiento de la película. Una acción que, a pesar de su gran dinamismo, será la que mejor represente la naturaleza inerte y estática de la pintura, donde el tiempo se congela.

Las esculturas secundarias TROPOS, son plantas aéreas realizadas matemáticamente mediante el empleo de una herramienta de matrices. La función *array* está programada para construir objetos a través de la clonación de elementos mediante variables de rotación, escala o posición en cualquiera de los tres ejes de coordenadas. En la virtualidad, mediante la introducción de datos numéricos, he logrado seriar esculturas con infinidad de posibilidades. Un logro inimaginable en la escultura física, ni siquiera recurriendo a la tortuosa utilización de los moldes.

Cuando contemplo estas esculturas girando en el cielo siento la necesidad de fotografiarlas. La finalidad de estas primeras imágenes renderizadas no es la de ser pintadas, sino la de ser vividas. Aunque realmente tomo conciencia de su naturaleza cuando las pinto, las estudio detalladamente para comprender

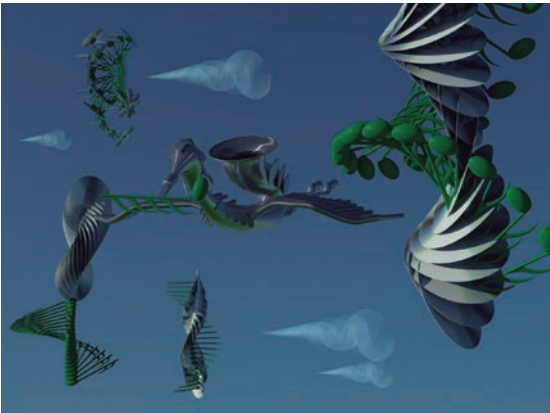


cómo se articulan y construyen estos volúmenes que tan solo he manipulado matemáticamente.

Como he señalado anteriormente, el espacio virtual donde se desarrollan estas escenas está iluminado mediante programación. Al hacer girar el Sol simulo la iluminación que se produce en las diferentes horas del día, con el objetivo de obtener una óptima comprensión de las formas en el espacio. Siempre que reflexiono sobre esta cuestión recuerdo la obsesiva investigación de Monet, especialmente su larga serie sobre la fachada de la catedral de Rouen, donde demuestra la capacidad de la pintura para representar el movimiento de la luz al otorgar vida a lo inanimado. Esta relación entre la pintura y la luz me recuerda las miradas cinematográficas de Pasolini (frescos de Giotto), las de Kubrick en *Barry Lydon* (Vermeer) o las de Lynch (Hopper).

Al seleccionar una iluminación, entre todas las variaciones realizadas en los bocetos, persigo encontrar el mejor modo de retratar las esculturas, su fotogenia. Mi objetivo es reflejar su identidad en la pintura. Como señala Gombrich en referencia al arte egipcio, lo importante no es la belleza sino la perfección al representarlo todo del modo más claro posible.

Quizás otro de los motivos por los que este cuadro es tan fiel al fotograma sea por el carácter abstracto de la imagen. Al no incluir línea del horizonte

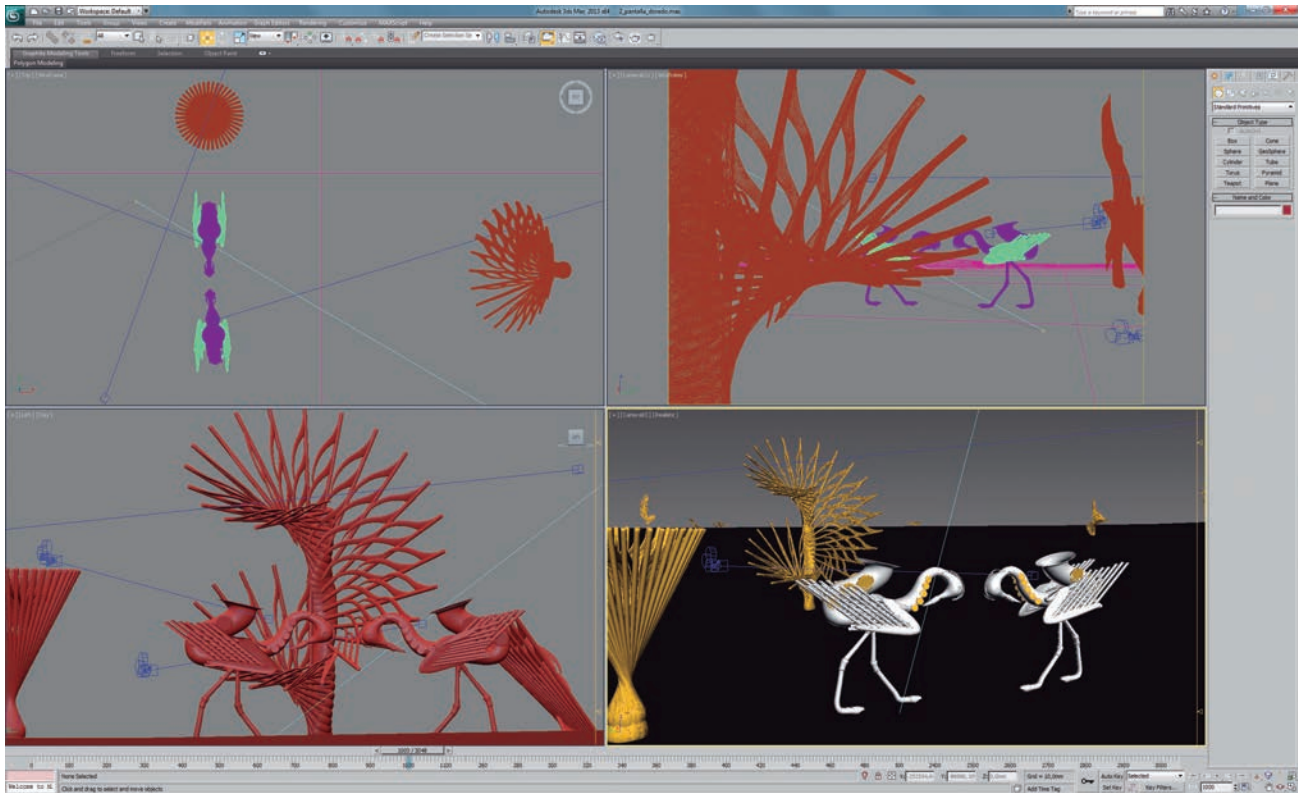


en el encuadre, el cielo se transforma en un fondo de color plano donde quedan suspendidas las matemáticas construcciones. Finalmente las nubes que aparecen en la animación pierden su solidez en la pintura, al difuminarse y casi desaparecer.

El material que he aplicado a todos los elementos de la escena pertenece a la familia de los plateados, o metálicos. Las ramas de los TROPOS están formadas por notas musicales y CDs, los cuales están bañados con un recubrimiento metálico de iridiscencia enigmática, que sugiere elevación; los tonos de la superficie varían dependiendo del ángulo desde el que se observa. El CD forma parte, desde hace tiempo, de la colección de objetos encontrados que atesoro en mi estudio y que siempre me apeteció pintar. Quizás por ello sea la única malla geométrica que *mapeo* con una imagen real.

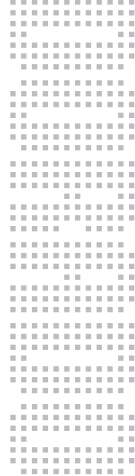
070\_071 DORADO\_2015\_Óleo sobre tela\_65 x 92 cm.





072\_073 Foto de pantalla y anotaciones\_DORADO.



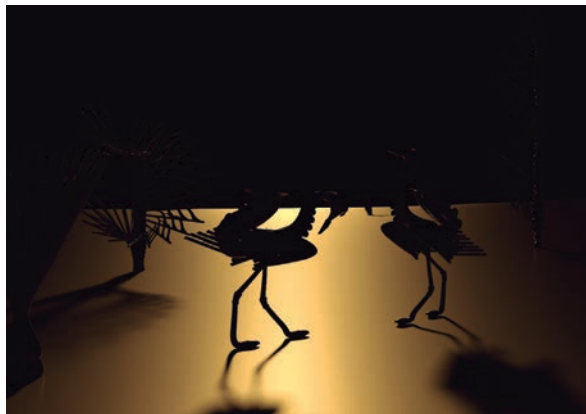
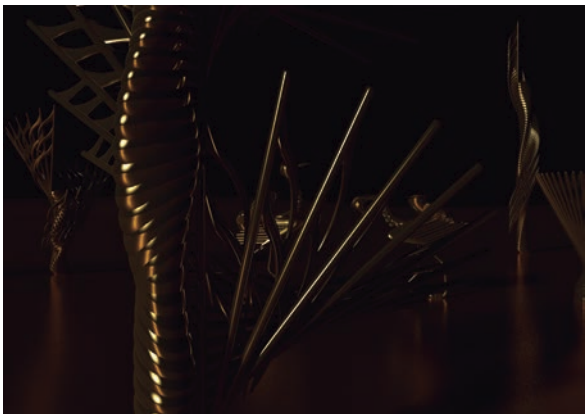
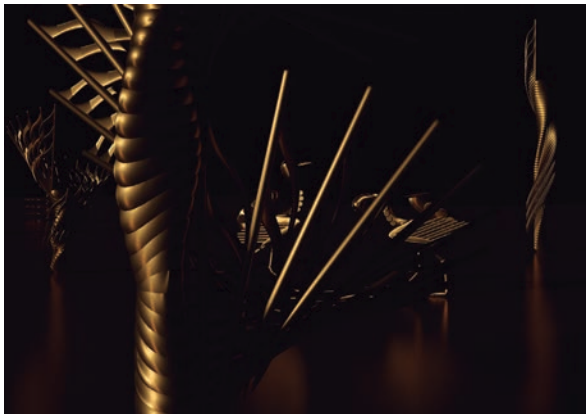


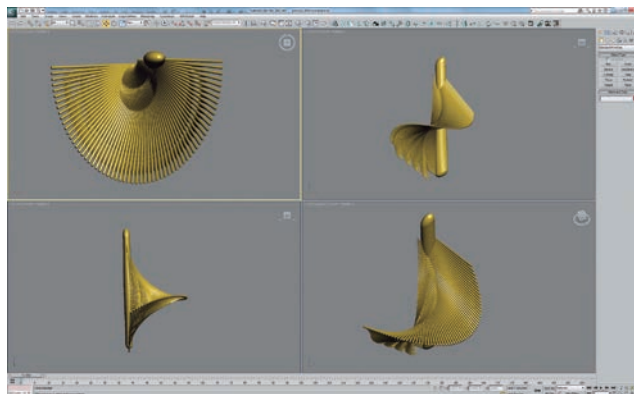
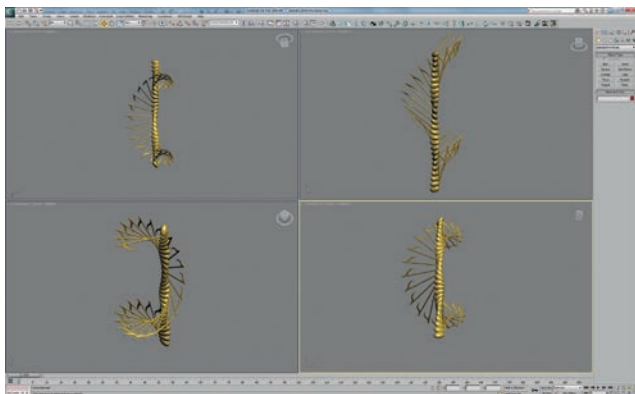
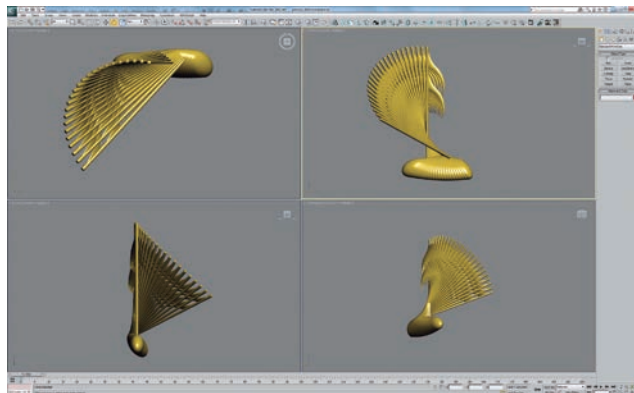
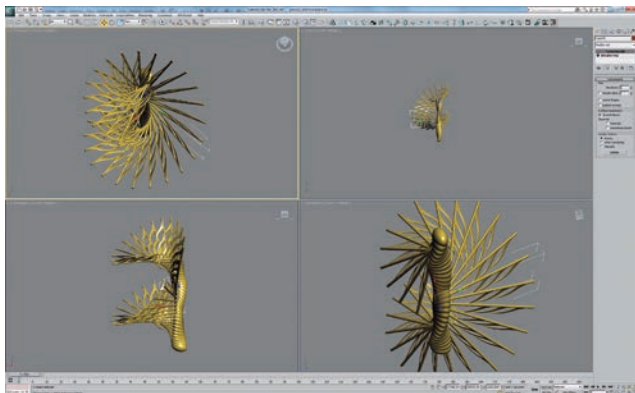
Inicialmente decidí proyectar una pintura en cada una de las localizaciones de la película. DORADO se basa en una escena rodada en el tercer paisaje del segundo movimiento de SON, en la ciudad de los NIDOS. Este cuadro ha sido decisivo en el desarrollo del resto de las obras, ya que a partir de su gestación, los monomateriales pasaron a ser el leitmotiv de la serie pictórica. Desde este momento la aplicación de un único material a todas las mallas geométricas de las esculturas que componen el cuadro ha sido un motivo recurrente. El material empleado ha llegado a ser tan determinante que denomina la obra.

El oro es un material que no me interesa especialmente, prefiero la plata o los cromados para el acabado de los objetos funcionales de uso diario, pero elegí el dorado por su valor simbólico, probablemente por la asociación con los materiales con los que las aves suelen construir sus nidos.

Los NIDOS que forman parte de esta escenografía están contruidos con notas musicales procedentes de los TROPOS. En su vuelo, VIENTO recolecta estas piezas de las plantas aéreas para construir su refugio en la tierra. Quizás se oculte aquí una velada analogía con la construcción de la suite SON: el proceso pone de manifiesto que el objeto es la partícula elemental de la que se componen mis mundos. En este caso, el objeto conforma otros objetos a







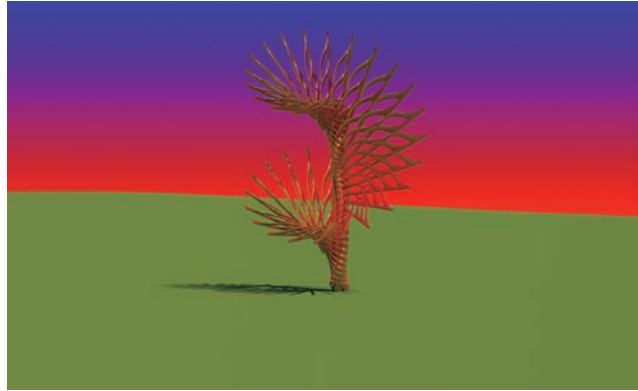
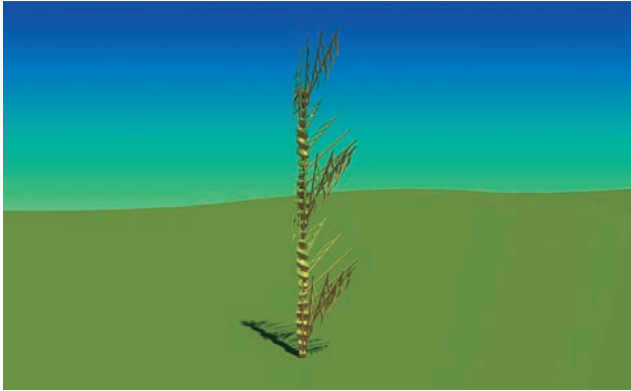
través del ensamblaje o la hibridación. Me resulta muy inspiradora la idea de generar esculturas a partir de otras esculturas.

No puedo evitar hacer comparaciones entre el tiempo y recursos invertidos en este proceso de construcción virtual con el empleado en la producción de mis esculturas físicas.

Es este tipo de descubrimientos el que abre nuevas perspectivas a mi trabajo, y hace que renazca mi pasión por la escultura como demuestra la colección de 12 piezas que he realizado para esta escena. Unas obras que conectan, a través del movimiento, con el arte cinético, redescubriéndome las olvidadas esculturas de Sempere y Alfaro.

La necesidad de crear un espacio donde instalar esta serie de esculturas originó el diseño de la ciudad de los NIDOS. El resultado me incitó a capturar, de un modo irrefrenable, una gran colección de imágenes con la cámara virtual. Una sensación que ya experimenté en la creación de TROPOS, y que se debe más a la fiebre de la imagen que a mis objetivos pictóricos.

Los característicos brillos del material dorado adquieren en la pintura una relevancia que puede desvirtuar la forma del objeto. Con la intención de sublimar esta circunstancia realicé un cambio radical en la iluminación plan-

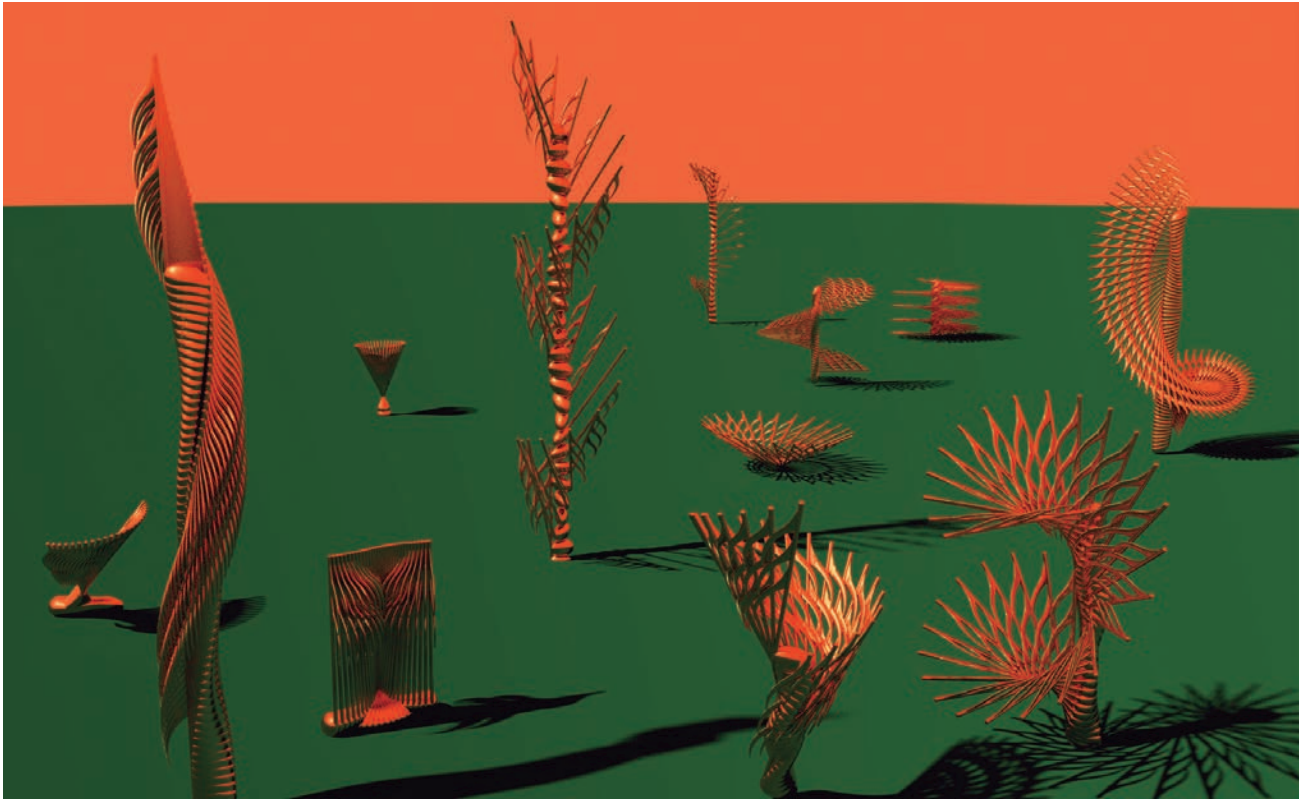


teada. De la luz diurna empleada en la animación pasé a un nocturno en la pintura potenciando de este modo el carácter abstracto de las figuras. Transgredir el límite entre la figuración y la abstracción me apasiona.

Comprendo los NIDOS cuando los pinto. Su naturaleza matemática, al igual que sucede con los TROPOS, los hace enigmáticos. El proceso pictórico me obliga a entender su fisionomía. Algo parecido ocurre al simular la realidad en la virtualidad, cuando es fundamental observar con detenimiento la forma para comprenderla antes de recrearla.

Además de este conjunto de NIDOS, en la escena encontramos seduciéndose a una pareja de VIENTOS. El tempo en la escena de cortejo se decele-  
ra, ralentizándose la velocidad, el movimiento y el sonido. Resultaba muy pictórico y musical el hecho de congelar el tiempo en el momento de la seducción, logrando que la ilusión que produce la imagen en movimiento quedara reducida a una sucesión de imágenes fijas donde se revelara su naturaleza. Sentí que era la ocasión idónea para emplear un recurso que me había emocionado en tantas ocasiones, y que verdaderamente me arrebató en la obra de Bill Viola.

La composición del cuadro también se vio afectada por el medio en el que trabajo. El programa 3ds Max permite combinar simultáneamente varias vis-

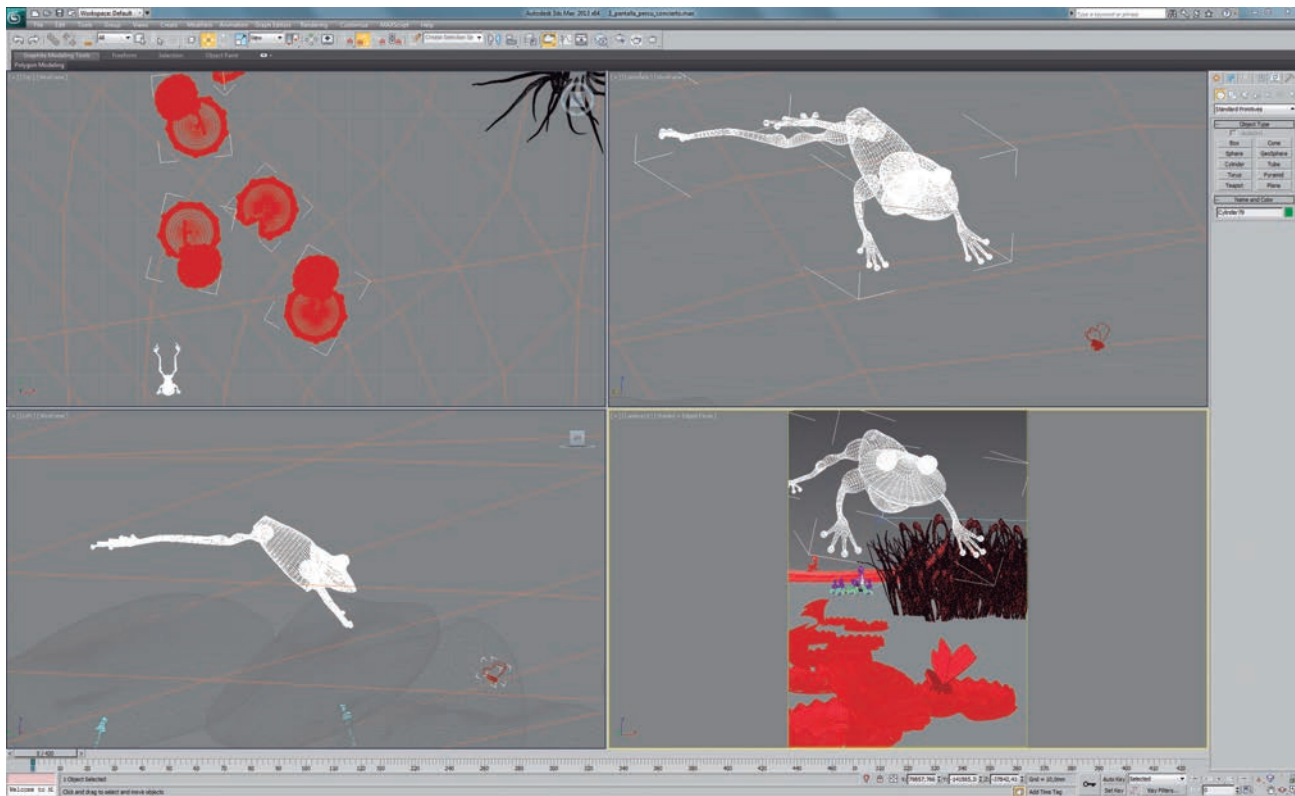




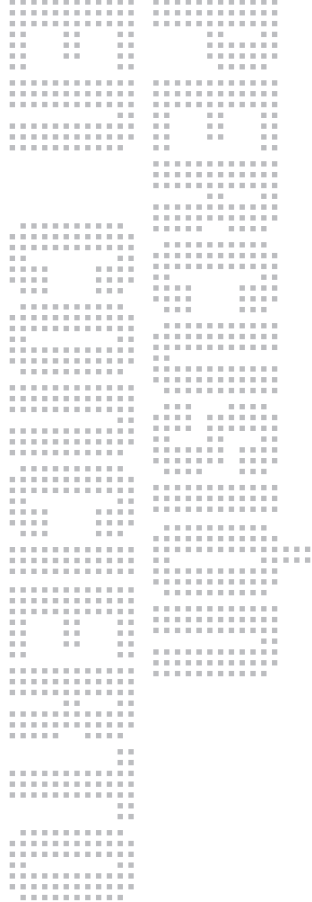
tas y perspectivas, captadas desde cámaras virtuales de la misma escena, en la pantalla. En este caso, al componer la imagen pictórica decidí ocultar las figuras protagonistas situando en primer plano uno de los NIDOS. La idea de recurrir a este traslapo fue proporcionar cierta intimidad a la pareja, pero también presentar la forma del nido en el límite de lo inteligible a través del grado de abstracción que le confieren los brillos. Incluso, este interés por las diferentes vistas de esta escena a través de la pantalla del programa, me llevó a considerar su representación mediante un políptico donde enfrentaría la cámara del ocultamiento con su opuesta (pag. 75). A pesar de llegar a esbozar esta idea, finalmente la descarto.

082\_083 PERCUSIÓN EN CONCIERTO\_2013\_Óleo sobre tela\_92 x 65 cm.



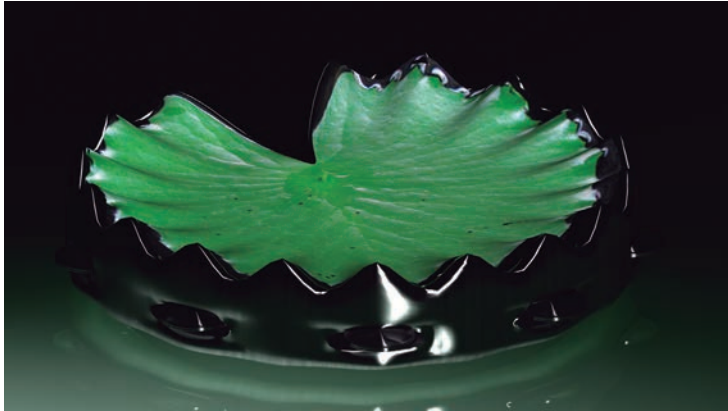


084\_085 Foto de pantalla y anotaciones\_PERCUSIÓN EN CONCIERTO.



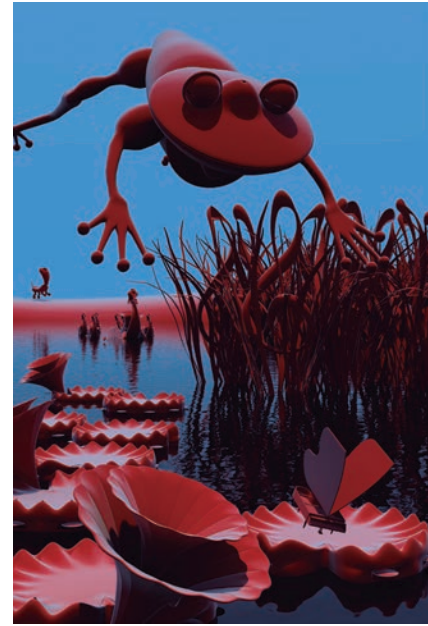
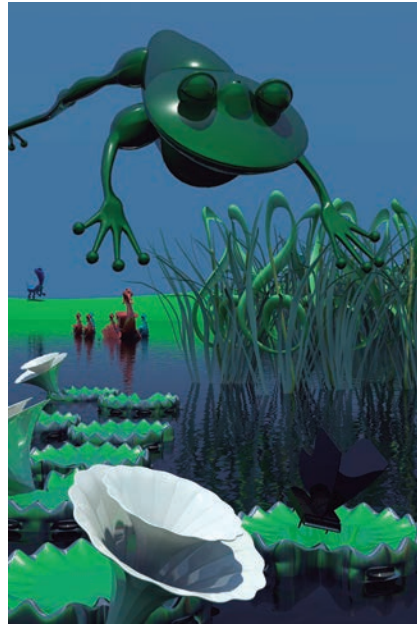
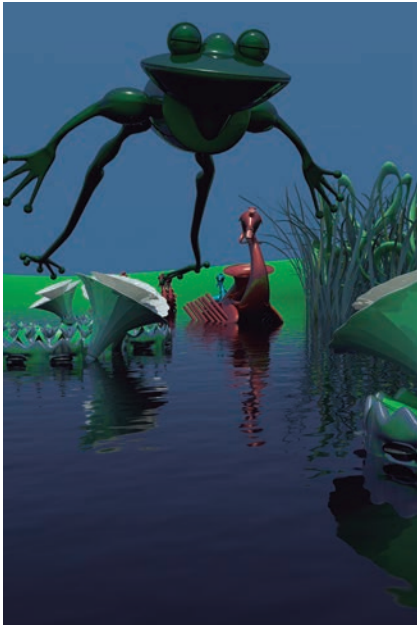
PERCUSIÓN EN CONCIERTO es el primer cuadro del tercer movimiento de SON, y el más complejo de la serie debido al número de esculturas que intervienen. El protagonismo de PERCUSIÓN se refuerza al invertir su tamaño respecto al de CUERDAS y VIENTO. Al representar a la rana saltando en primer plano atrapo su naturaleza mediante una instantánea en la pintura, proponiendo un trasvase poético entre ambos medios. Esta correspondencia que se produce entre las imágenes pictóricas y los fotogramas es indirecta, ya que responde a una recreación de las escenas con nuevos fines.

Los renders con los que trabajo son imágenes generadas mediante el cálculo de iluminación partiendo de modelos 3D. Para capturarlos empleo cámaras virtuales donde puedo definir multitud de parámetros en base a mis intereses, desde el tipo de objetivo a la profundidad de campo. La comparación de estos renders con las fotografías de los cuadros me conduce a pensar sobre la naturaleza de mis imágenes. Se generan en el mundo virtual a partir de vértices (cual operaciones tíméricas) y les otorgo fisicidad al pintarlas al óleo, para finalizar fotografiándolas con una cámara digital. Esta inestabilidad de las imágenes, procedentes de medios y formatos tan diferentes, genera un ecosistema sobre el que reflexiono desde hace tiempo. De todas las imágenes que intervienen en este proceso las más sólidas parecen ser las mentales, es decir, los conceptos.



Una de las claves de esta pintura reside en el reflejo de las esculturas sobre el estanque obtenido por medio del sistema de simulación del cielo atmosférico del programa. Me resulta muy atractivo el motivo pictórico de los reflejos en el agua, y cuando lo observo en la naturaleza me planteo su representación. Esta es la primera vez que trato de resolver esta cuestión en la práctica, después de simularlo en la animación. El paralelismo que se establece entre las ondas del agua y las ondas del sonido está en sintonía con los reflejos de los JUNCOSOLES que se producen en el interior del oído, como se desvela en la última secuencia de la animación. El carácter surrealista de la imagen se encuentra más soterrado que en otros cuadros de esta serie; quizás el tema del reflejo lo contamine todo. El naturalismo pictórico me atrae y me perturba al tiempo.

También el material que he aplicado en este cuadro sugiere una antítesis, como la que se establece entre el hielo y el fuego. Su aspecto sintético y translucido transmite al interior de los objetos una luz de aspecto misterioso y sobrenatural. Esta luminosidad se une a la del propio soporte en el que consulto el boceto durante el proceso pictórico. El uso del ordenador y de la tablet proporciona color luz. Una cuestión que, aunque compleja





de resolver mediante el color pigmento, aporta una particular vibración y luminiscencia a la pintura.

La elección final surge después de aplicar una amplia gama de colores y materiales a la escena en la que trabajo. Siempre me quedará la duda sobre la elección de la imagen digital, y el modo en el que representará la idea en la pintura. La cantidad de posibilidades que ofrece el programa llega a ser un obstáculo, ya que resulta difícil realizar una visualización sobre el resultado pictórico de las diferentes alternativas que se barajan.

Pintando he descubierto mi obsesión por el color rojo, a pesar de las dificultades que plantea. Una circunstancia que me ha llevado a desarrollar una metodología basada en una gama cromática saturada progresivamente. Esta problemática de carácter técnico, asociada al propio proceso pictórico, me estimula durante la ejecución. El reto de enfrentarse a varias cuestiones simultáneamente es una habilidad propia de instrumentista.

El motivo de los nenúfares siempre me ha interesado por su carácter exótico y extravagante. Me resulta irremediable asociar esta planta acuática con el Impresionismo. Pero me niego a aceptar que los objetos y temas estén asociados a autores o estilos. Otro claro ejemplo sería la apropiación de los panes por Dalí. El gran pictoricismo de los nenúfares de Monet y su jardín de

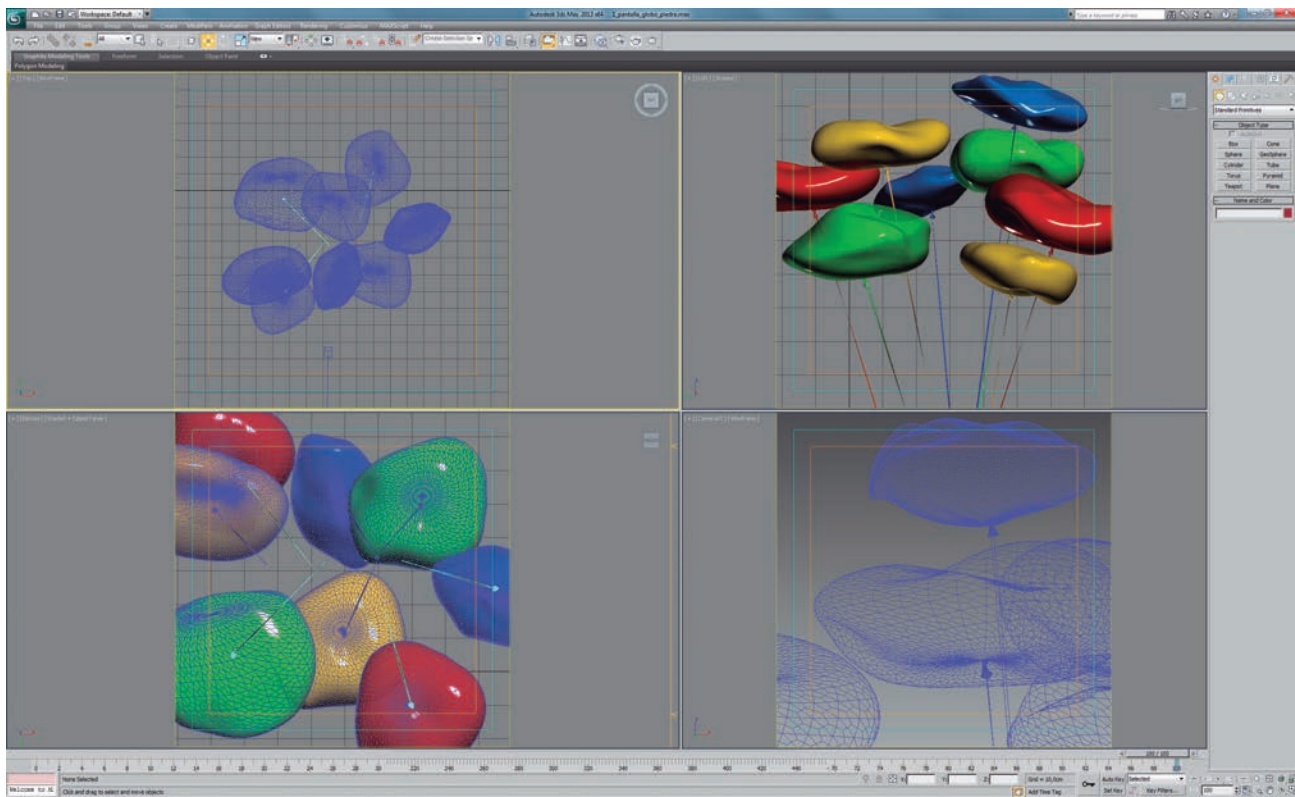


Giverny me llevará a volver sobre el tema en el cuadro CD SURFACE. También me hubiera gustado volver sobre PERCUSIÓN en algún otro cuadro, donde pudiera explorar su aspecto más psicodélico.

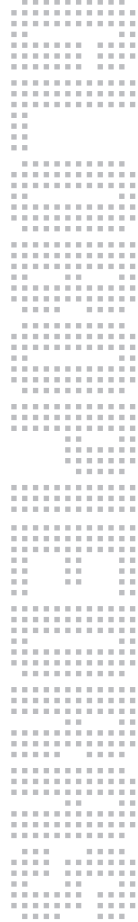
El tiempo es un tema recurrente en mi trabajo. Existe un eterno conflicto entre el tiempo de producción, el tiempo fílmico, el tiempo en la pintura y el propio concepto de tiempo, el tiempo, como dice el Tímeo, en tanto que imagen móvil de la eternidad. Unas reflexiones que se inician con mis primeras animaciones, cuando descubrí la capacidad de la imagen en movimiento para retener al espectador durante (todo) su metraje. Puede que al pintar los detalles también esté atrapando el tiempo y, por tanto, la mirada del espectador.

092\_093 GLOBOPIEDRAS\_2012\_Óleo sobre tela\_30 x 30 cm.



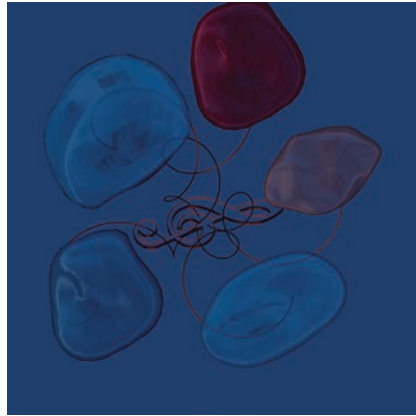


094\_095 Foto de pantalla y anotaciones\_GLOBOPIEDRAS.



Las piedras que protagonizan este cuadro pertenecen al paisaje del estanque del tercer movimiento de la Suite. Las PIEDRASGLOBO son esculturas secundarias que cambian de estado, cuando PERCUSIÓN se come a FLYPIANO. Los efectos psicotrópicos provocados por la ingesta de la mariposa-piano alteran la representación y generan una metamorfosis psicodélica. La escena se transforma, la gravedad desaparece y la totalidad de los materiales aplicados en la escena mutan a un estampado de bandas.

Al redactar estas anotaciones entreveo una cuestión que no había comprendido hasta el momento. Quizás esta escena podría ser un anuncio, y representar metafóricamente la idea que he desarrollado en la serie pictórica: me refiero a que es la primera vez que se unifican en un cuadro todos los materiales aplicados a los objetos de una escena. Las PIEDRASGLOBO pierden su peso en ese momento, para recuperar la fisicidad y la gravedad al finalizar la película. Una idea (o flipada) ligada a las reflexiones sobre la relación entre escultura y pintura que he desarrollado durante los últimos años. En un principio, la escultura perdió su fisicidad en la pintura para recobrarla, después de un complejo y largo proceso, en los cuadros de esta serie.

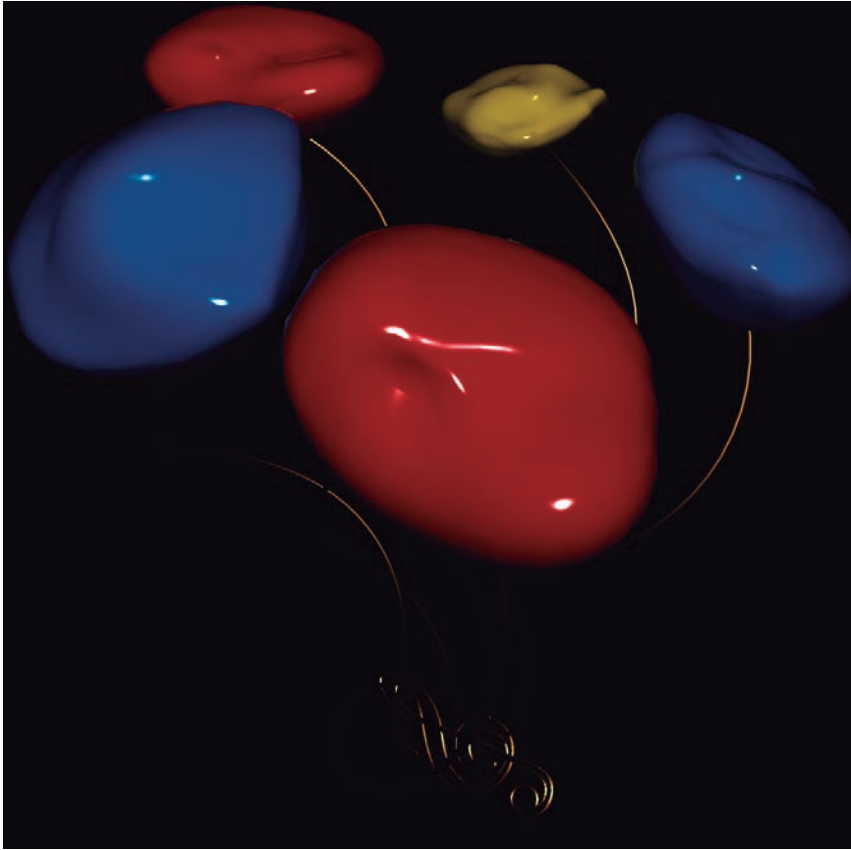




Como ha sucedido en otras ocasiones, suelo proyectar un cuadro sencillo tras enfrentarme a un reto complejo. En este caso, después de PERCUSIÓN EN CONCIERTO, planteo un plano detalle con pocos elementos, sobre un fondo plano. A pesar de ello, resultó complicado encontrar un material que representara la doble naturaleza de las PIEDRAGLOBO, por un lado pétreo y por otro aéreo. No solo por tratarse de materiales de una fisicidad contrapuesta, sino porque la forma de los objetos es determinante. Y fueron dos los factores que favorecieron esta metamorfosis: por un lado el color anaranjado que proporcionó la iluminación, y por otro la inserción del característico nudo que reforzó la idea de elevación.

A pesar de las distancias, encuentro cierta relación con la búsqueda de la esencia del vuelo en Brancusi, quien (en un contexto diferente) también logra expresar lo ascensional utilizando la piedra, el arquetipo del peso. En su caso coinciden la materia y el vuelo en el mismo objeto, el peso y su negación. En su paradigmática serie de pájaros, compuesta por casi una treintena de versiones, logró expresar la elevación con materiales como el bronce o el mármol.

Pero realmente el detonante de este cuadro fue la relectura del poema *Aspiración al otro cielo*, de otro de mis grandes referentes. A Juan



Eduardo Cirlot lo descubrí a través de su *Diccionario de símbolos*, y más tarde llegó su ciclo de poemas *Browyn*. Un libro que, curiosamente, está inspirado por un fotograma de la película *El Señor de la Guerra* de Franklin J. Schafner, donde la actriz Rosemary Forsyth emerge de las aguas. Encuentro en el proceso en el que Cirlot busca expresar con las palabras justas una sensación de modos muy diversos una estrecha relación con mis variaciones.

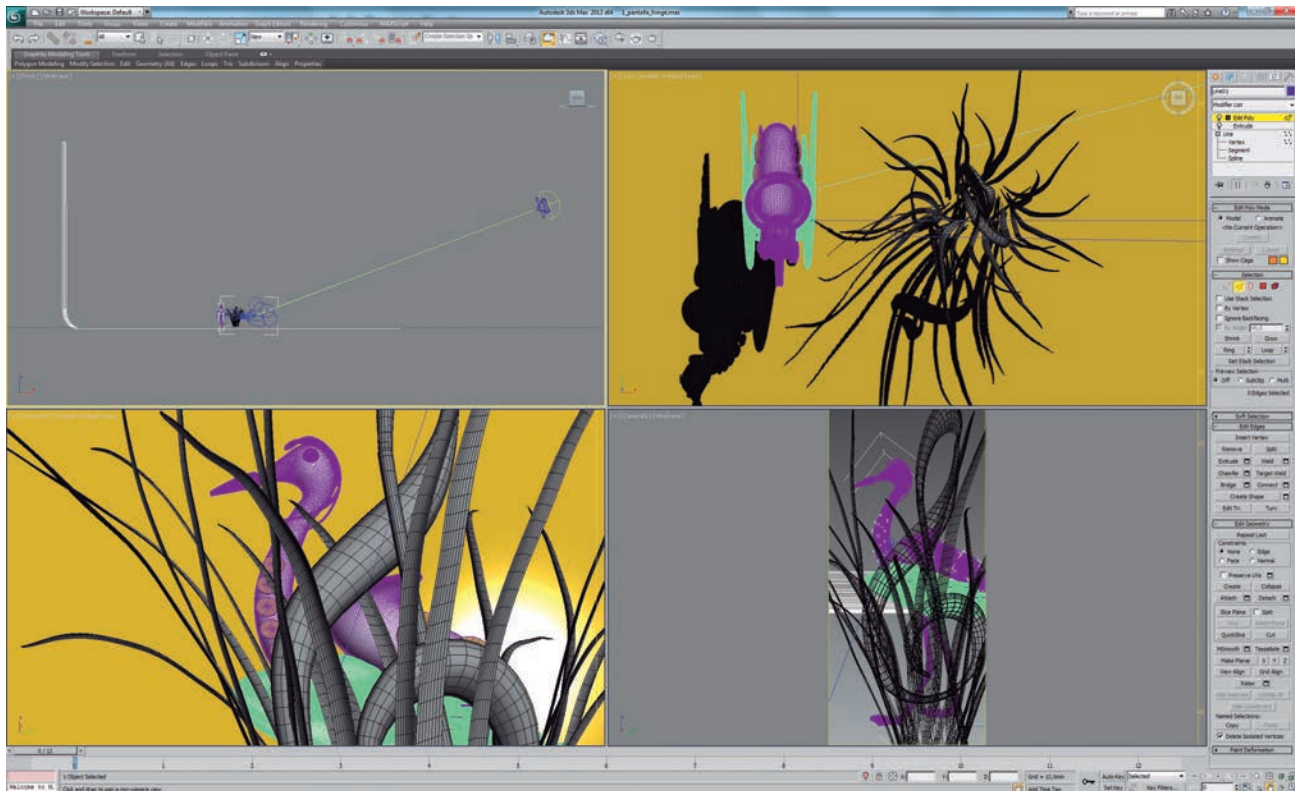
En la música flotan piedras multicolores. Esperan encontrar un espejo que las detenga y les ponga una cifra. Son el resultado de signos; pero se han transformado en llamas que parecen piedras de colores y ya nada las podrá contener ni congelar en la orilla del espacio aquél. Estamos en la frontera indecible del pasado, del presente y del futuro, en un entrelazamiento exasperado.

Juan Eduardo Cirlot. *Bronwyn, III*. "Aspiración al otro cielo".

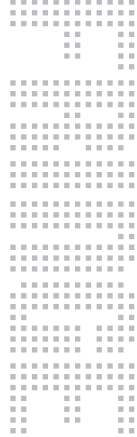
La poesía ha jugado un importante papel como hilo conductor de mis reflexiones conceptuales sobre la relación entre los medios con los que trabajo, el vídeo, la escultura y la pintura. No es de extrañar, por tanto, que sean los poetas los que con mayor libertad se internen en mi obra.

100\_101 FRINGE\_2015\_Óleo sobre tela\_110 x 240 cm.





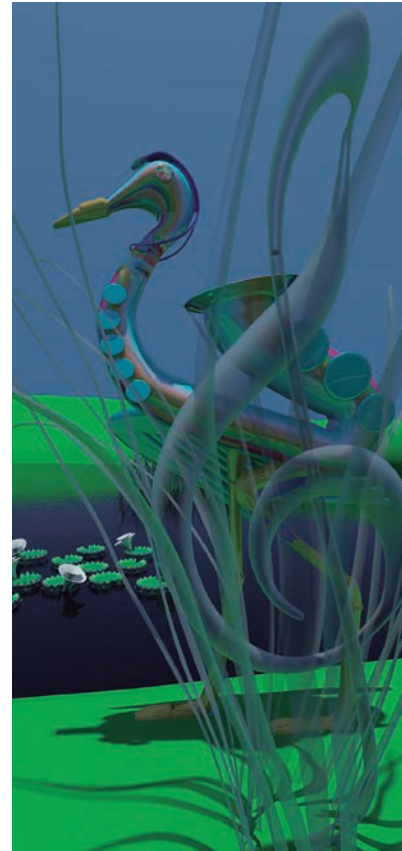
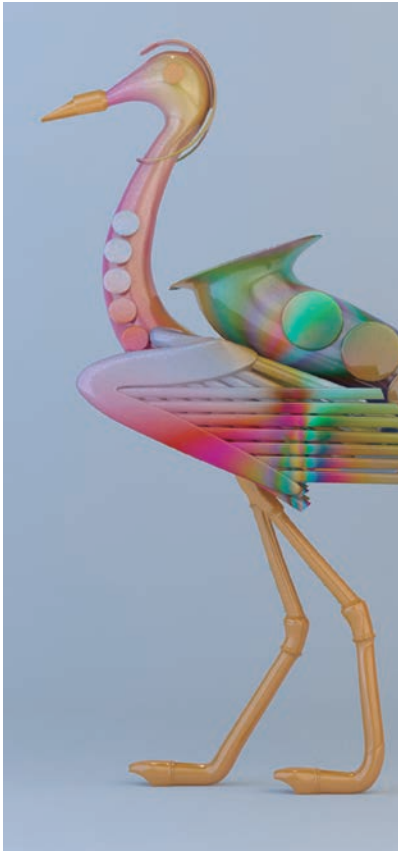
102\_103 Foto de pantalla y anotaciones\_FRINGE.



Es la primera vez que planteo un cuadro con función. FRINGE ha sido diseñado para cubrir el paso entre dos estancias y esta circunstancia determinó la temática de la escena que representa. Desde un primer momento imaginé que las esculturas idóneas para protagonizar este cuadro eran VIENTO y JUNCOSOL, por ser las más verticales. Por otro lado, la pronunciada verticalidad del vano (110 x 240 cm.) influyó en la composición. Trabajar en un gran formato y sentirme físicamente dentro del cuadro me resulta muy estimulante, es una sensación distinta a estar dentro de la escena virtual.

Imagino el lienzo como el lugar donde se representa la acción que sucede al otro lado. La escultura atraviesa el vano, desafiando el fuera de campo pictórico. En la pintura este recurso tan habitual en medios como el cine y la fotografía donde los límites de la pantalla no son el marco de la imagen es siempre imaginario. Sin embargo, en mi obra el marco encuentra una verdadera correspondencia con la pantalla, pues nace de una animación creada en un programa 3D. Mediante el empleo de este recurso, al sugerir que la vida de los personajes ausentes sigue su curso en el espacio que queda fuera del marco, persigo la participación activa del espectador en mi mundo.

Esta es la única composición de toda la serie que no se corresponde con la proporción 16/9 del fotograma. Al trabajar con un lienzo de formato especial-

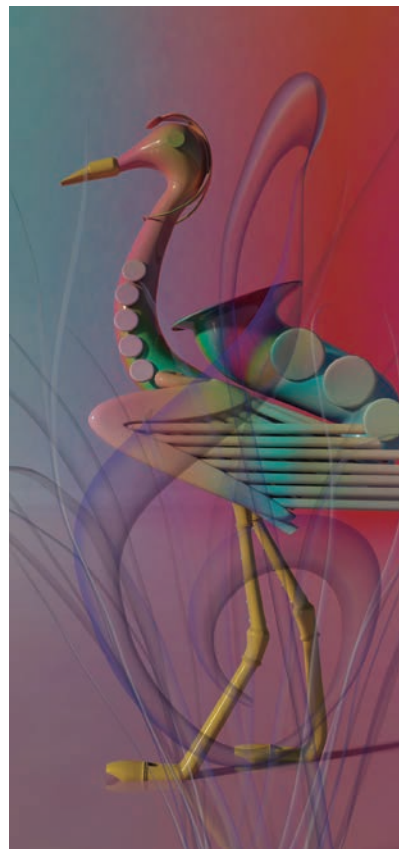
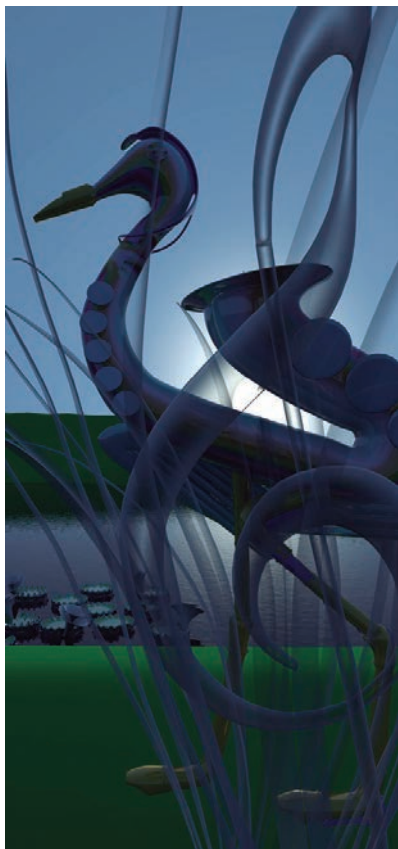




mente vertical debo encuadrar el plano donde se encuentran las esculturas VIENTO y JUNCOSOL. El primer planteamiento es volver a la localización del estanque, buscando el lirismo del paisaje. Pero, curiosamente, en esta escena el pájaro no aparece en ningún momento caminando, sino que esquivo a los JUNCOSOL nadando junto a su familia. Para poder realizar la composición que he planeado debo sacar, literalmente, las dos esculturas del agua.

Al diseñar la iluminación de la escena, reconsidero la posibilidad de forzar un contraluz. La visión que se descubre desde el lado opuesto a la luz me resulta siempre muy plástica, pero en esta ocasión decido descartarla porque eliminaría el grado de detalle que persigo en esta serie. Este cuadro es otro caso donde la escultura se descontextualiza del ambiente de la animación, para presentarse tal y como fue creada. La escultura aparece en un escenario desnudo, o mejor dicho, posando en un set fotográfico virtual. He logrado recrear el ambiente del estanque con tan solo un traslapeo entre JUNCOSOL y VIENTO, un andante musical más esencial que el que aparece en la animación.

Sobre la malla de la escultura principal y el fondo he aplicado un material irisado que contiene, en el canal difuso, una imagen de franjas de color. Como veremos seguidamente, volveré sobre el *mapeo* de bandas en CAMELO, otro cuadro de esta serie. Se trata de un efecto con el que he experimentado





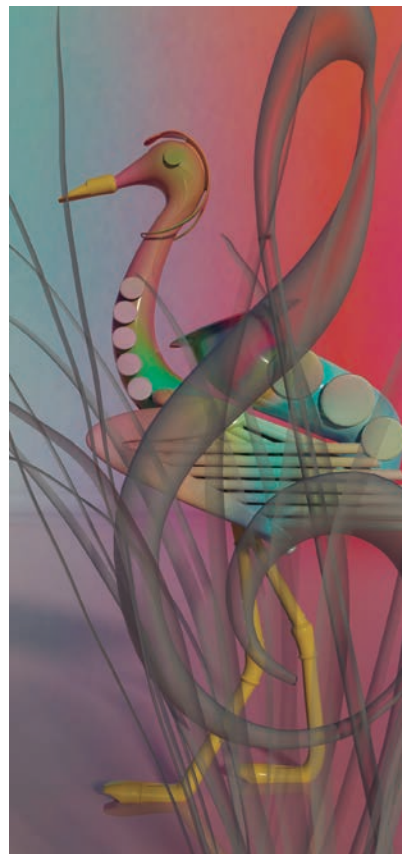
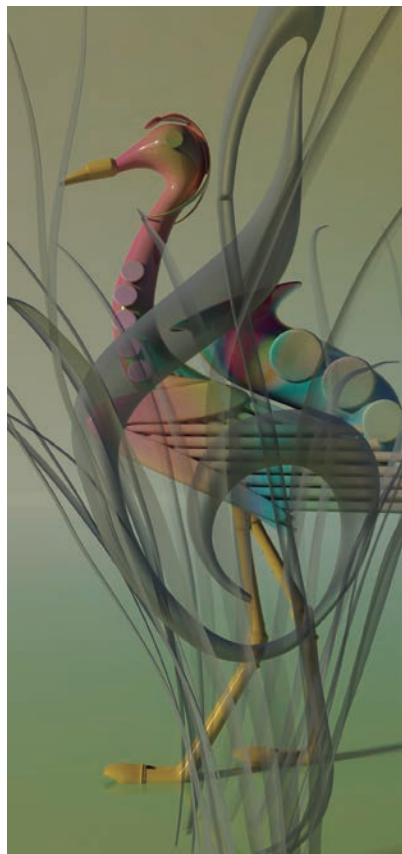
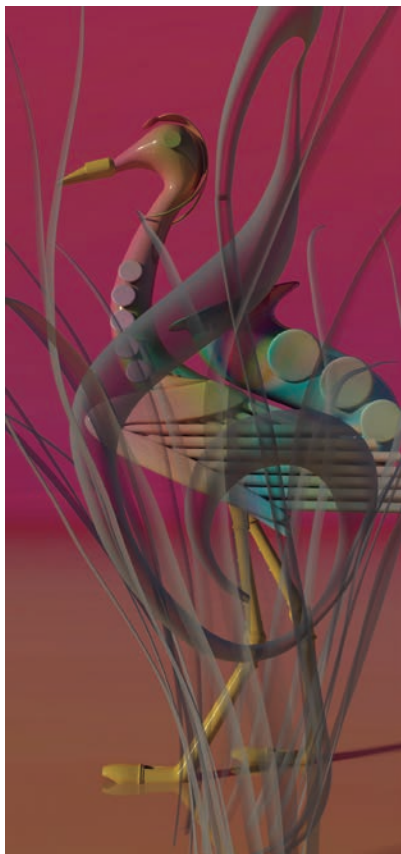
2. *Dulce Abstracción\_2001.*  
Óleo sobre tela\_130 x 97 cm.

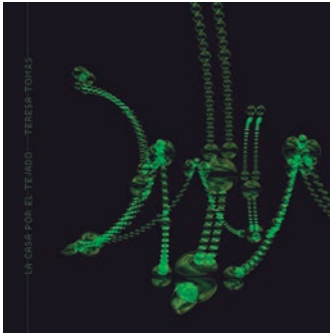


3. *Las sombras son un reflejo\_2006.*  
Óleo sobre tela\_60 x 81 cm.

desde la realización del cuadro *DULCE ABSTRACCIÓN* [2], y también se podría relacionar con *LAS SOMBRAS SON UN REFLEJO* [3]. El resultado obtenido es parecido a tatuar una pintura abstracta en la piel de la escultura, o vestir una escultura con pintura. Tengo querencia por estos *mapas*, disfruto pintando bandas de colores que van difuminándose para ir de un color a otro. Durante este proceso, el color cobra tal protagonismo que se adueña de la forma. Podríamos hablar de una doble construcción, ya que por un lado se construye física y químicamente el color en la paleta, y por el otro se otorga fisicidad a la forma virtual en el lienzo.

Finalmente, decido aplicar un material diferente a *JUNCOSOL* con el objetivo de que la imagen de *VIENTO* aparezca completa. Necesito que esta escultura pierda su opacidad y que la imagen aparezca tras un velo, entre la transparencia y el dibujo. Comienzo a comprender que, al eliminar el contexto fílmico y la narración, persigo pintar las esculturas sin más, afrontando sin pretextos la problemática de la escultura en la pintura. De esta forma regreso, en cierto modo, al origen, cuando pintaba las fotografías de las esculturas físicas realizadas en el estudio. Pero ha sido necesario este viaje iniciático a través de la virtualidad del 3D para (re)descubrir el material, que se ha convertido en un concepto primordial de mi práctica como escultora.





Portada del catálogo *La casa por el tejado*.

<sup>6</sup> *La casa por el tejado\_2004*.

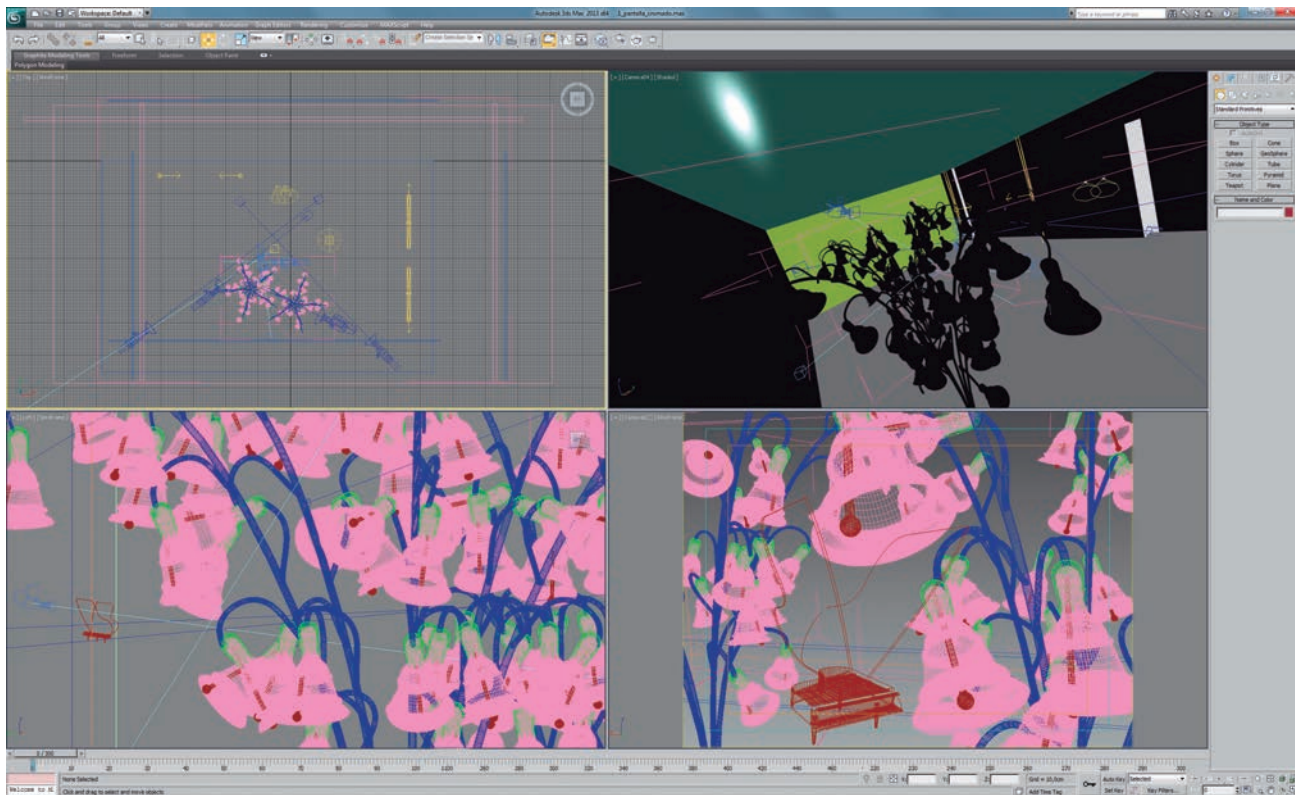
Galería My Name's Lolita Art\_Madrid.  
[www.teresatomas.com/casa\\_video.html](http://www.teresatomas.com/casa_video.html)

Paradójicamente, si pienso en mis esculturas físicas, recuerdo cómo enmascaraba mediante la policromía el material con el que habían sido elaboradas. Por el contrario, la pintura es ahora la que recrea el material con el que construyo virtualmente las esculturas. Mediante esta especie de cinta de Moebius visualizo un proceso transversal e interdisciplinar integrado en el desarrollo de la serie que reafirma la idea de que estas pinturas son esculturas, no son pinturas.

Al revisar el material de trabajo, durante la redacción de estas anotaciones, redescubro las diferentes variaciones que sobre la misma idea realizo antes de pintar. Aunque lo disfruto con el paso del tiempo, su realización resulta de los momentos más estresantes de todo el proceso. Recuerdo que mi primera animación, LA CASA POR EL TEJADO<sup>6</sup>, surgió de la indecisión ante la elección del boceto a pintar. Estas imágenes se convirtieron en los fotogramas de la película.

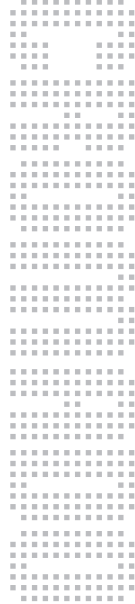
110\_111 CROMADO\_2015\_Óleo sobre tela\_97 x 130 cm.





112\_113 Foto de pantalla y anotaciones\_CROMADO.



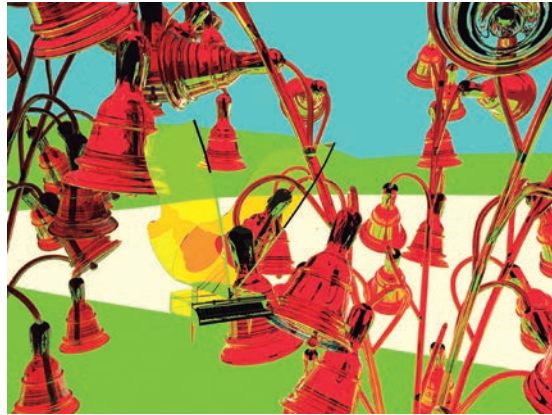


Un piano alado liba en las campanas. Vuelo y repiqueteo. La escultura secundaria FLYPIANO revolotea alrededor de CAMPANILLAS en uno de los microespacios del estanque en el tercer movimiento de la suite.

Curiosamente, a pesar de que FLYPIANO es un piano de cola y sus principales características son la pesadez y el negro profundo, el primer material que aplico a las esculturas virtuales para reinterpretar la escena de la animación es el cristal. Quizás esta decisión venga determinada por la asociación que establezco entre el tintinear de las campanas y la transparencia de las alas de la mariposa, planteando un juego poético basado en el peso y la escala.

Después de experimentar con diferentes tipos de cristal, y diseñar varias iluminaciones, cambio radicalmente de idea al comprender que necesito un material que refleje el contexto, en lugar de mostrarlo. Finalmente empleo un material cromado para las dos esculturas.

Aunque comienzo planteando los bocetos en el enclave cinematográfico, vuelvo a aislar las esculturas para localizarlas en un espacio abstracto dominado por el color. Como sucedió en ocasiones anteriores descarto la localización en el estanque para sustituirlo, esta vez, por un conjunto de paneles coloreados en una sugerente gama de verdes dispuestos estratégicamente.



Al aplicar el material cromado a las esculturas, cada superficie se comporta de un modo diferente, dependiendo de su concavidad, convexidad o planitud. Los reflejos se metamorfosean al menor movimiento creando una inestable sensación que resulta especialmente musical. El cromado produce una imagen técnica de gran inestabilidad, propiedad que lo convierte en un material idóneo para aplicar en este cuadro. Por otro lado, el desenfoque del reflejo de las campanas en las alas de la mariposa-piano aporta el contrapunto necesario para potenciar su aspecto cinético. Un efecto que recuerda al famoso desenfoque de Richter y su cuestionamiento sobre las relaciones entre los medios pictórico y fotográfico.

Ya sea por el referente formal de las esculturas o por la inestabilidad que provoca el minucioso realismo de su reflejo, CROMADO es uno de los cuadros que mejor representa el sonido en esta serie. Su musicalidad también puede estar potenciada por la composición, un tanto caótica y más dinámica que en otros cuadros en los que intervienen menos elementos.

Con el objetivo de pintar el movimiento sin tiempo, y recrear el repicar de las campanas, he estudiado una composición donde los elementos están dispuestos milimétricamente. Ninguno de los fotogramas de la animación de esta escena, donde debería congelarse el movimiento, lograba expresar esta idea.



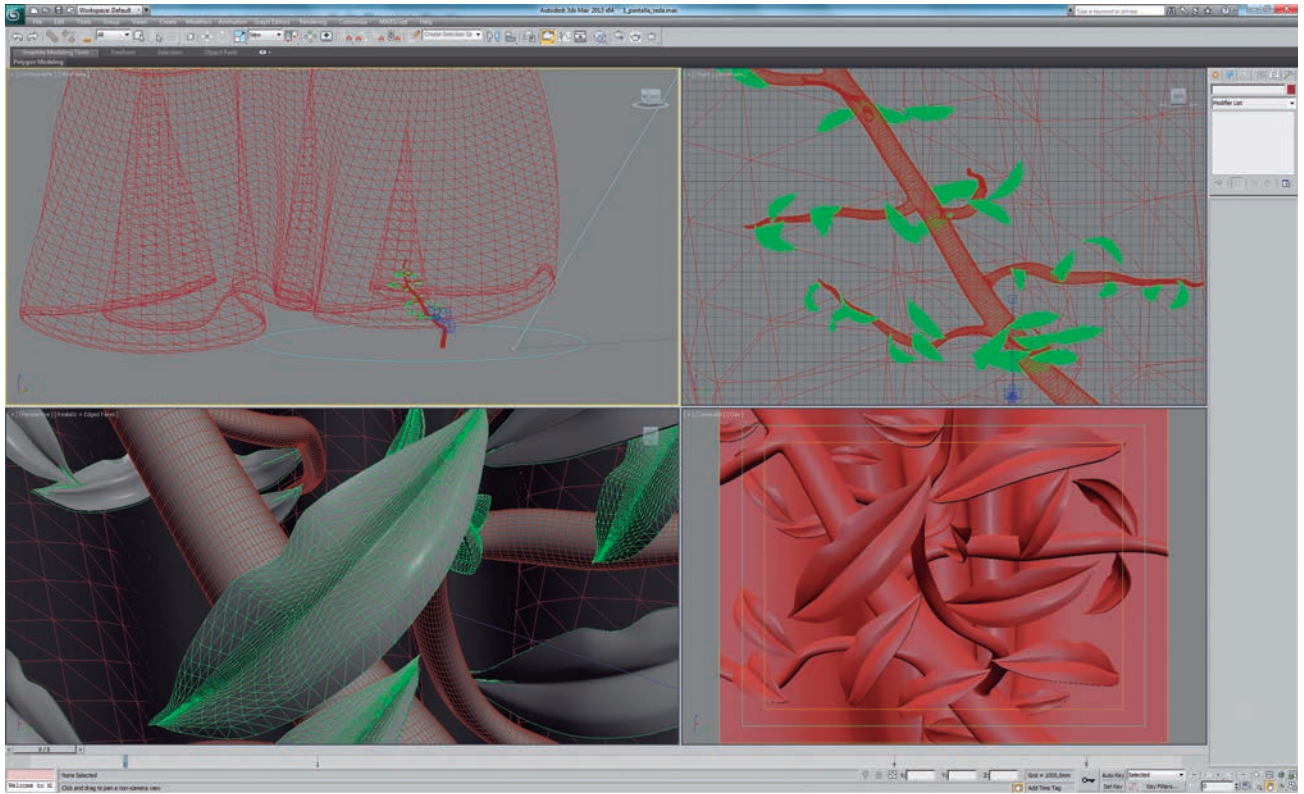
Una vez elegido el material, compuesta la escena y preparada la infografía, llega el momento más esperado, la pintura. Aunque al ser escultora antes que pintora, no siempre valoro adecuadamente el grado de dificultad que implica una imagen como ésta. Incluso llego a perderme dentro del cuadro, mi cerebro no logra interpretar el realismo de la imagen y lo transforma en abstracción.

A pesar de que los pintores tradicionalmente han empleado recursos como la perspectiva y los gradientes de profundidad para representar el espacio tridimensional en la superficie, yo aplico siempre el mismo grado de definición, sin tener en cuenta profundidades ni perspectivas. Pero en esta ocasión me planteo manipular la nitidez de los planos mediante el grado de acabado de la pintura, emulando los efectos ópticos de la profundidad de campo. Terminó descartando la idea.

Otro de mis descubrimientos ha sido el paralelismo entre la pintura y el modelado virtual 3D en referencia al proceso de depuración de la imagen. En la pintura hay ciertos elementos del boceto (render de la escena) que suprimo puesto que pueden restar esencialidad a la imagen. En el mundo 3D lo que no se ve no se modela, ya que resultaría un trabajo innecesario. Por el contrario, mi formación escultórica me exige modelar los objetos en su integridad.

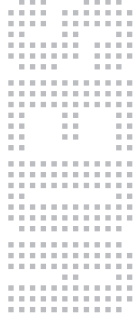
118\_119 SEDA ROJA\_2014\_Óleo sobre tela\_97 x 130 cm.



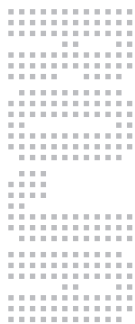


120\_121 Foto de pantalla y anotaciones\_SEDA ROJA.





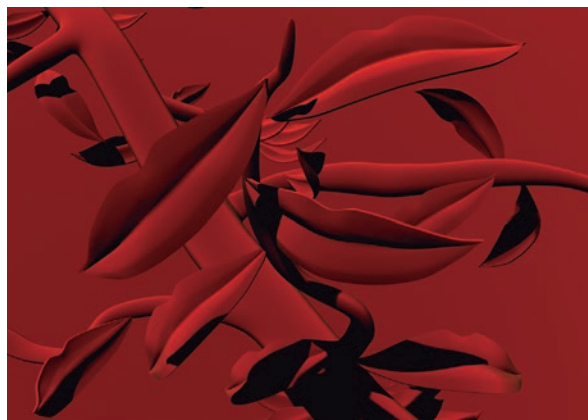
RISITAS es una de las esculturas secundarias con más personalidad del tercer movimiento de la suite. En la animación comparte plano con CUERDAS y FLYPIANO pero, como en ocasiones anteriores y esta vez de un modo más resolutivo, aísla la escultura de su entorno cinematográfico y comienzo los bocetos del cuadro en el set fotográfico virtual.



Este ha sido uno de los cuadros que he concebido con mayor claridad. El material que decido aplicar a la escena es la seda, un material sensual, brillante y ligero, tan próximo a los labios como a las hojas del árbol. Si en el video *mapeé* las bocas con una foto de una hoja vegetal (incluidos sus nervios) y las reforcé con el sonido del rumor de las risas y el movimiento del viento, en la pintura el material de las hojas es la seda roja. Con la comparación bocas verdes/hojas rojas el juego de colores oscila entre las bocas y las hojas.

El plano detalle de RISITAS es la sinécdoque perfecta para SEDA ROJA. Al encuadrar de este modo el árbol, centro mi atención en el juego de escalas de las hojas-sonrisa. La diversidad de tamaños aporta cierto carácter naturalista que refuerza las claves surrealistas.

Este aspecto alegre y gozoso, propio de las sonrisas, contrasta con la atmósfera íntima y dramática de la escena. Al forzar la iluminación, buscando un mayor contraste que resalte los brillos de la seda, enfrente el carácter trágico



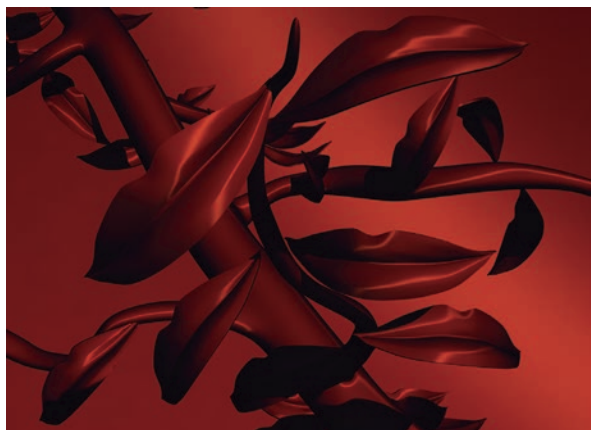
al cómico. Este interés por los pares de opuestos, tan presente en mi trabajo, es un modo de expresar la dualidad y la transformación. Al reforzar con esta atmósfera tan teatral los característicos brillos de la seda también logro destacar los sutiles volúmenes de la boca-hoja.

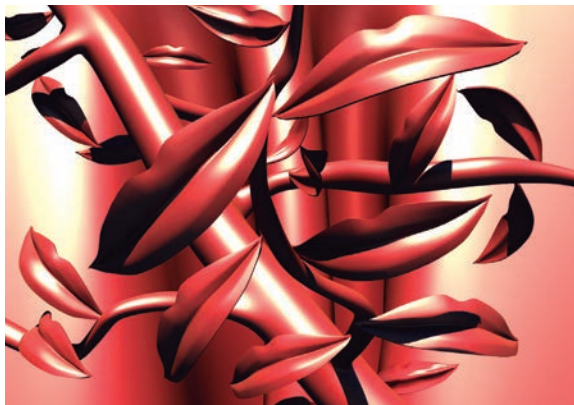
Al aplicar el material al plano posterior, como había procedido en los últimos cuadros, la seda perdía muchas de sus cualidades. Por este motivo recurrí a los pliegues, tan teatrales por otro lado, de una prenda asociada tradicionalmente a la seda que aporta sensualidad y agitación a la escena. Por tanto, la incorporación del camisón que aparece en el fondo del cuadro es un recurso de orden conceptual más que metafórico.

El color marca mi temperatura emocional. Fluir en el color ha sido una de las sensaciones más intensas que he llegado a experimentar en el arte. Y, además, se ha revelado como el arma más poderosa de aquellas con las que disfruto en el medio pictórico. Ya he mencionado mi obsesión por el color rojo, a pesar de su complejidad técnica. Sin embargo, en este caso la seda roja ha sido uno de los materiales más agradables y emocionantes de pintar.

Uno de los objetivos que persigo con esta serie es potenciar el contenido emocional de las esculturas. En el caso del medio fílmico, el sonido fue la clave para lograr que las imágenes cobraran una nueva dimensión. Ya el título





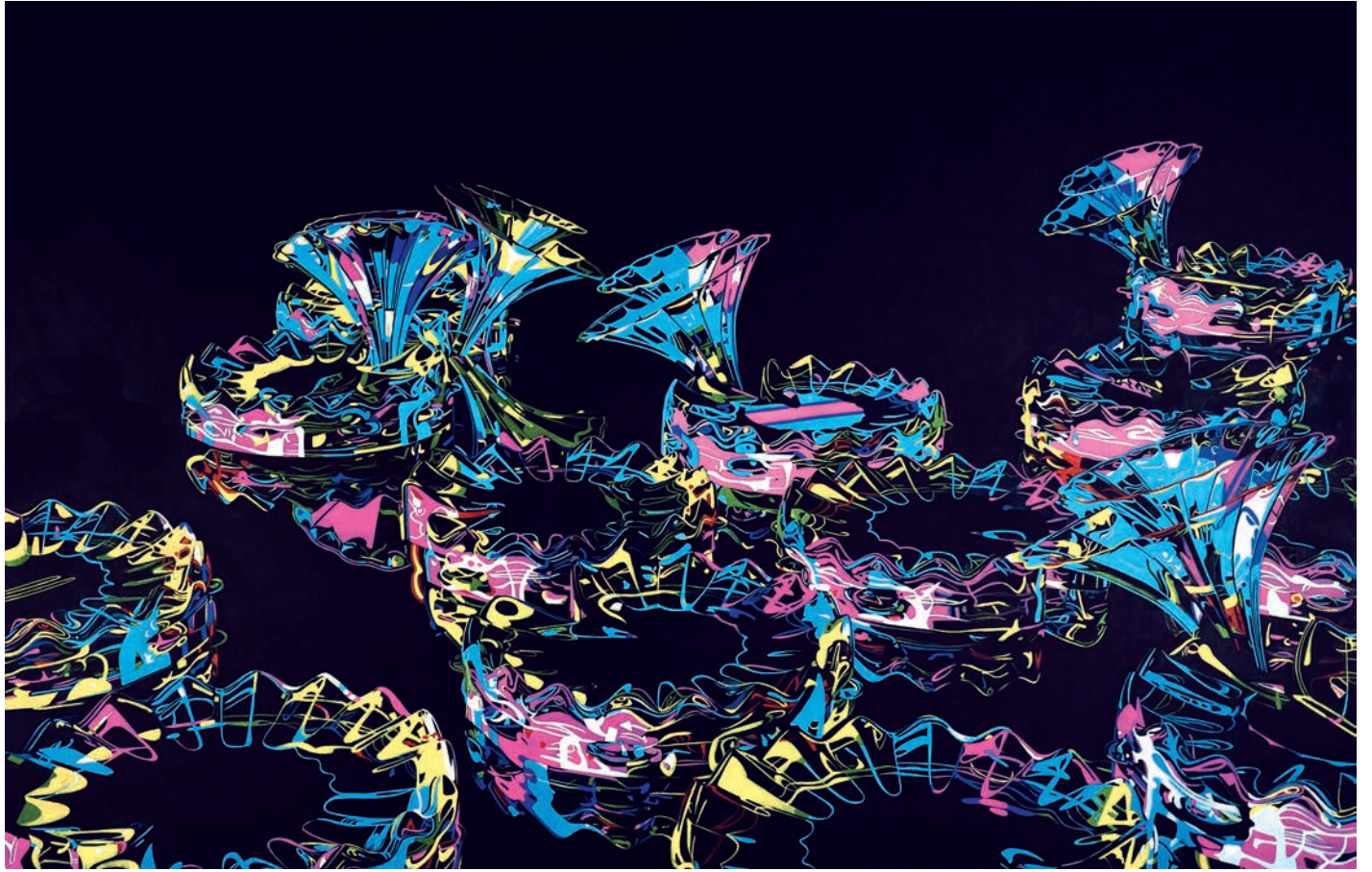


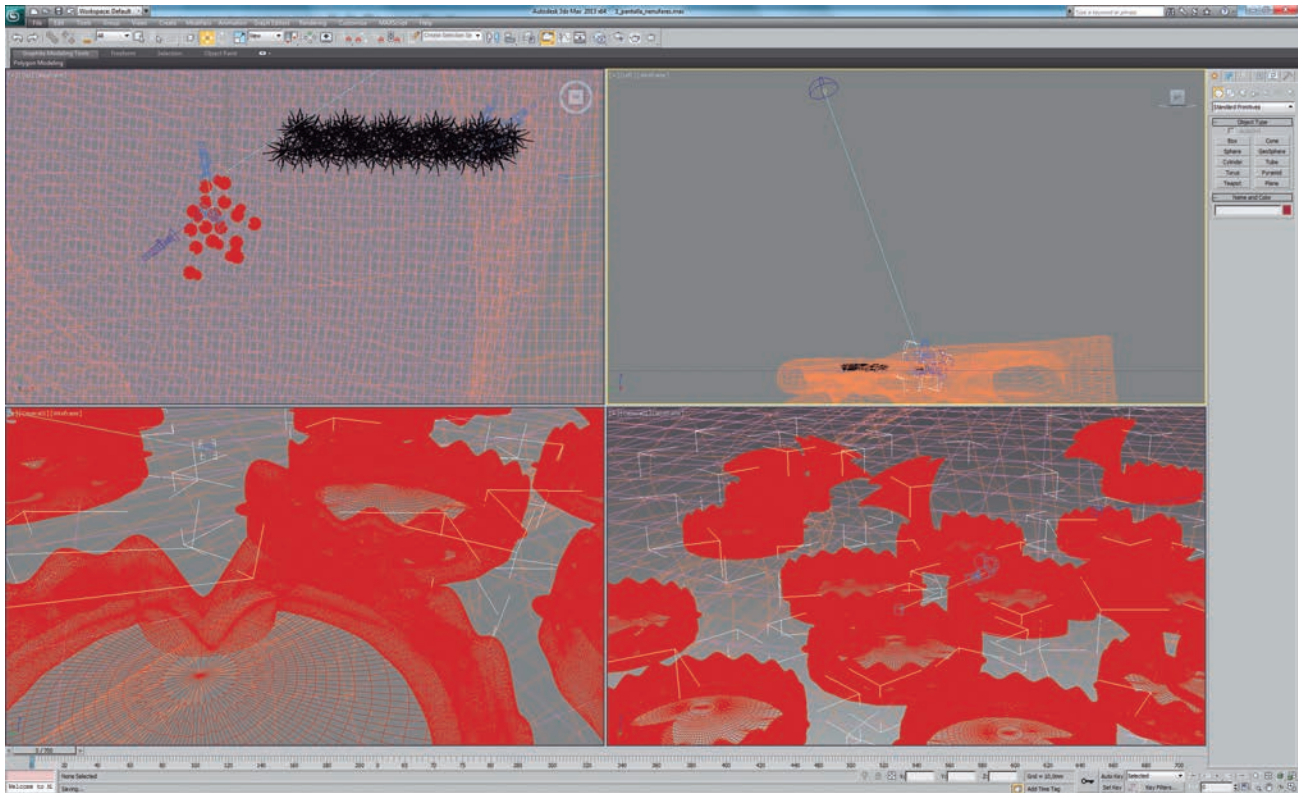
de la serie, SON, hace referencia al status ontológico que le otorgo a los objetos. En las escenas donde intervienen los antagonistas LLORÓN y RISITAS, la representación de la emoción se hace más evidente.

La seriación dinámica de objetos en esta composición, como planteé en el cuadro CROMADO, es un recurso que aporta musicalidad y movimiento a la pintura. Tanto las hojas de un árbol como la sonrisa de una boca tienden al movimiento continuo. Pero en este caso, además, se suma el movimiento categórico al provocar un desplazamiento entre los significantes boca y hoja con una finalidad estética.

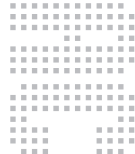
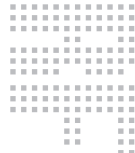
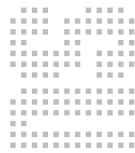
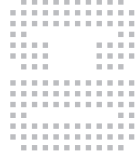






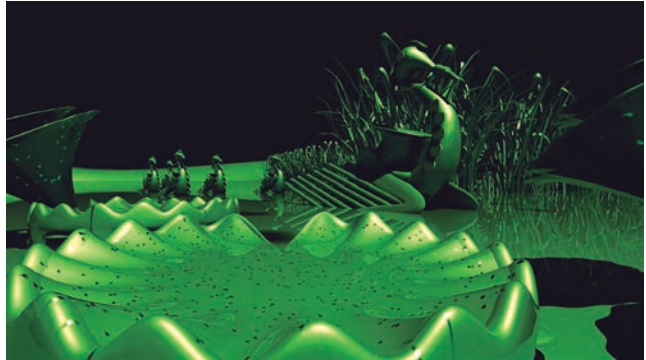
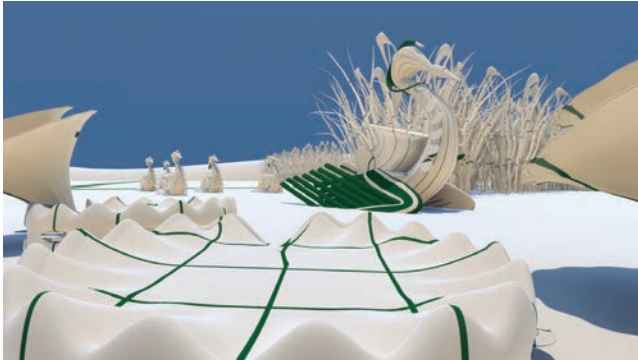


130\_131 Foto de pantalla y anotaciones\_CD SUPERFACE.



El cuadro CD SUPERFACE lo protagoniza la escultura secundaria NENUFAROFONO, un nenúfar compuesto por una pandereta y la bocina de un gramófono. La visión de este conjunto de NENUFAROFONOS sobre una superficie acuática me impulsaba, irremediablemente, a distanciarme de la estética impresionista. Como he comentado al referirme a PERCUSIÓN EN CONCIERTO, me incomoda la estereotipada vinculación del tema de los nenúfares con Monet, del mismo modo que recurrir en la pintura a ciertos rasgos del naturalismo. A pesar de ello, no podemos olvidar la fuerte influencia que el Impresionismo ejerció sobre el medio fotográfico y el cine. Y sobre la música, como se puede comprobar al escuchar la obra de Debussy, Satie o Ravel, algunos de mis músicos de cabecera. Por lo tanto, parece que la referencia al Impresionismo en esta serie va más allá de una mera cita temática. El sonido en el medio cinematográfico es un complemento para recrear la realidad.

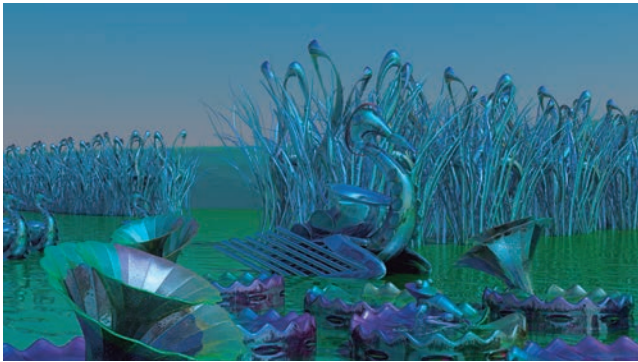
Los descubrimientos científicos y tecnológicos producidos en la segunda mitad del siglo XIX permitieron a los pintores un empleo del color hasta entonces desconocido, iniciando una revolución imparable. Mi interés por ciertas claves de este movimiento, como la luz, el color o la pincelada, así como el plenairismo, podría estar relacionado también con el uso de la



tecnología. Mi trabajo en el 3D virtual ha provocado significativos cambios en mi pintura, aportando nuevos planteamientos y soluciones. En cierto sentido, la virtualidad ha despertado mi interés por los efectos que la luz origina y el modo de representarlos en la pintura, como la pintura al aire libre influyó en los impresionistas.

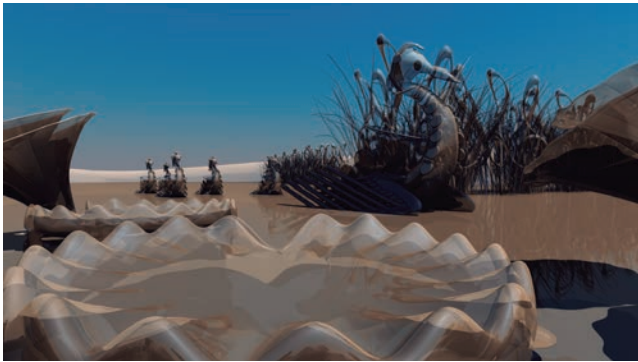
Ha sido en el contexto de la simulación 3D donde realmente he reflexionado sobre los materiales y las texturas, así como sobre su comportamiento bajo los efectos de la luz. Hasta ahora había ignorado estos aspectos en el proceso de creación de mi obra, pero el extraño y mágico modo en el que la programación interpreta el “mundo” a través de la simulación ha logrado redescubrirme la propia realidad.

Volviendo sobre el cuadro CD SURFACE, realizo varias pruebas aplicando diferentes materiales, incluso considero utilizar el vidrio (verde botella) en un intento de potenciar su componente conceptual. También, para eludir las referencias impresionistas, experimento con otras esculturas en la composición. Unos ensayos que descarto por reiterativos, ya que la rana, aunque no aparezca de un modo explícito, está presente a través de una contaminación cinematográfica en forma de elipsis.



La clave para encontrar la solución estaba cerca, ya que uno de los objetivos de la serie es pintar la música y un objeto que le sirve de soporte es el CD. Al aplicar el material *CD surface* sobre las mallas descubrí con sorpresa que provocaba un sugerente juego con los colores cyan, magenta, amarillo y negro, el CMYK del offset de la imprenta. En los bocetos, aun conservando su identidad, los NENUFARÓFONOS perdían su forma al reflejarse en el estanque. De este modo me apartaba del naturalismo aproximándome, de algún modo, a cierta estética del Pop tan presente en el trabajo de Warhol. Huyendo del referente francés llegué al americano; parece que la pintura sea incapaz de liberarse de su propia historia. La imposibilidad de eludir los referentes pictóricos me lleva a pensar que la pintura es en esencia autorreferencial.

Otro de los misterios con los que aún me sorprende el programa 3D es el resultado que se produce al aplicar ciertos materiales a las mallas geométricas de las esculturas. Por ejemplo, la aplicación del material *CD surface* logra imprimirle al cuadro un movimiento que, en cierto sentido, buscaba en la animación. Una oscilación muy sutil sobre las ondas del agua provocada por los NENUFARONOS, que apenas se desplazaban. El efecto obtenido es





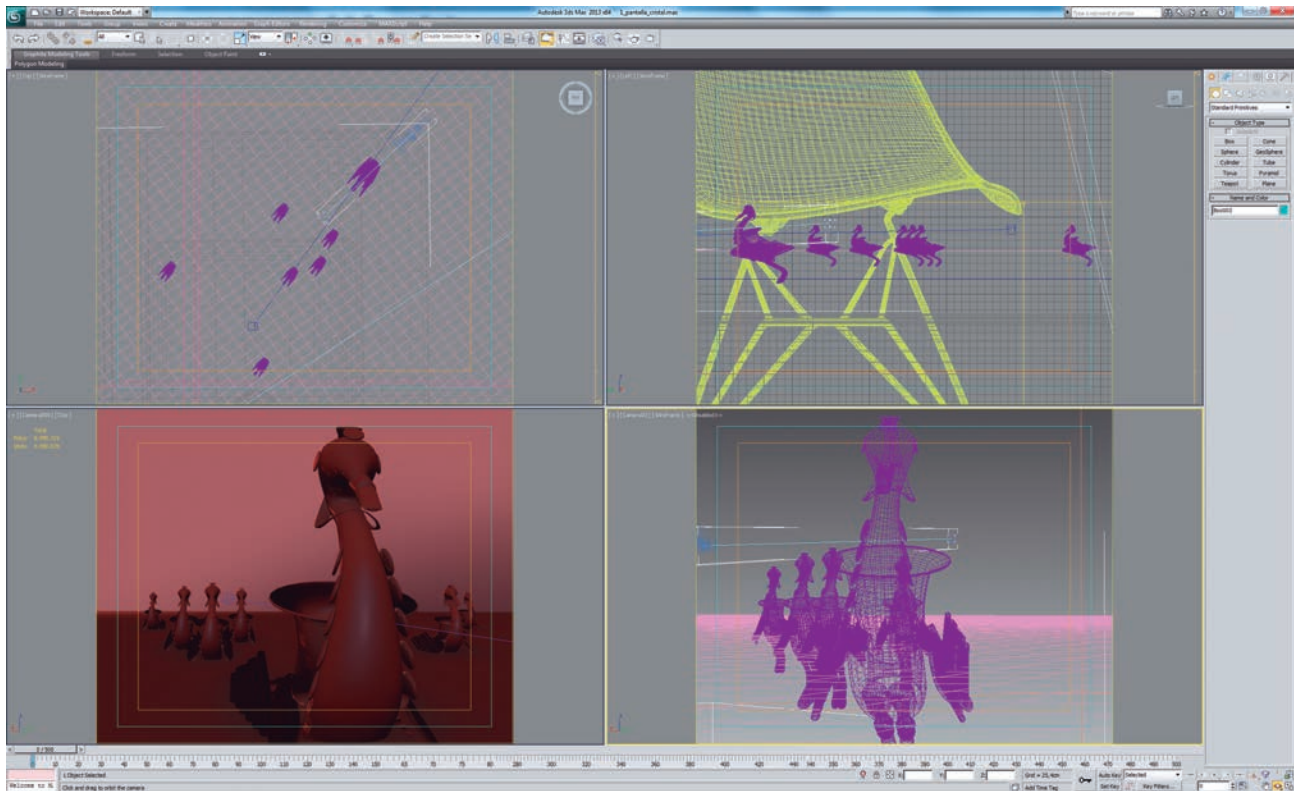
totalmente pictórico, similar a una vibración de pinceladas sobre los objetos y su reflejo.

Si nos fijamos en la iluminación de la escena, a pesar de la oscuridad, no es un nocturno. La masa negra compacta del fondo surgió a partir del retoque digital del render. En realidad hablaríamos de un diurno de fondo negro.

El proceso de ejecución de este cuadro, a pesar de tratarse aparentemente de tintas planas, ha sido uno de los más laboriosos debido a la compleja fragmentación de las formas. Si lo pienso fríamente, quizás sea uno de los cuadros que podría haber reproducido fotográficamente. Aunque por otro lado, quizás ninguna de las reflexiones surgidas a lo largo del proceso hubiera tenido lugar.

138\_139 CRISTAL\_2014\_Óleo sobre tela\_97 x 130 cm.





140\_141 Foto de pantalla y anotaciones\_CRYSTAL.

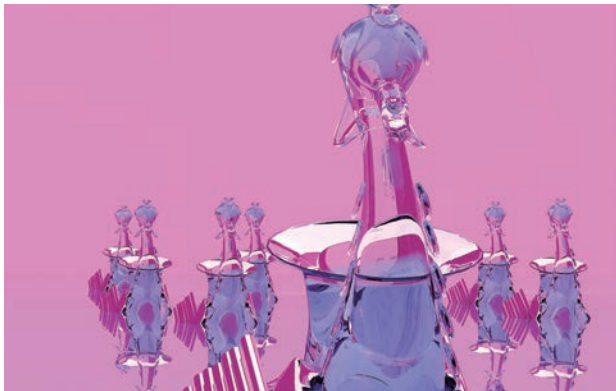
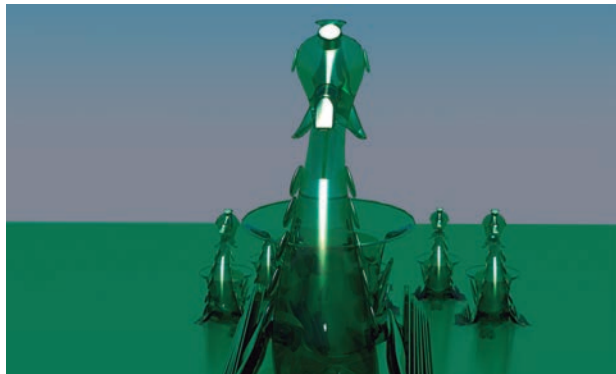


CRISTAL es un retrato de familia. En el cuadro, VIENTO y su descendencia posan sobre una mesa de cristal, mientras que en la animación nadan en el estanque-oído.

Anhele pintar “el cristal” desde que intuyo que la serie pictórica se basa, en gran medida, en la aplicación de materiales a las esculturas virtuales. No es la primera vez que experimento con este material, como he señalado anteriormente en CROMADO y CD SUPERFACE. Este deseo refuerza el presentimiento de que el cristal sea musical, quizás debido a la transparencia, su presencia y ausencia. Un tema inherente a la SUITE SON, donde persigo representar la invisibilidad de la música.

Por otra parte, la elección del cristal también podría estar ligada a la relación, tanto poética como conceptual, que establezco entre este material y el agua. Más concretamente, con el hielo cristalino de donde proviene su nombre, del *kryos* (frío) con el que los griegos aludían a la formación de hielo a partir del agua.

Entre los diferentes tipos de cristal disponibles, me decidí por simular el cristal de Murano, un material ideal para conseguir la objetualización de la escultura. Siempre me ha seducido el soplado a pleno pulmón con el que los artesanos crean figuras y objetos como por acto de magia, al igual



que los saxofonistas crean fantásticas melodías mediante el soplido del aire. Es una técnica con la que me hubiera gustado experimentar, y el 3D me ha ofrecido esta posibilidad.

Un sueño posible gracias al editor de materiales del programa 3D, que nos permite al definir el porcentaje de reflexión y refracción de la luz recrear una ilusión tan compleja como la del cristal. Aún así debemos respetar sus leyes, entre otras que la suma de los porcentajes de estos índices sea siempre inferior o igual al 100%. Así logramos que los rayos de luz reboten en el objeto o que lo traspase, simulando la transparencia o translucidez.

Pero la aplicación del material cristal de Murano, siendo el principal apoyo para lograr la objetualización de la escultura, no es el único. La eliminación del esqueleto, con el que se animan las esculturas virtuales, adquiere también una gran carga conceptual. Este hecho obtiene dentro del desarrollo del trabajo una fuerza significativa próxima a un rito psicomágico o una performance virtual. Al retirar el esqueleto que permite en el programa 3D dar movimiento a los objetos, les privo de la animación, del alma que les había otorgado. Como en el cuento de Pinocho, cuando el niño recobra su estado primigenio de marioneta inerte.



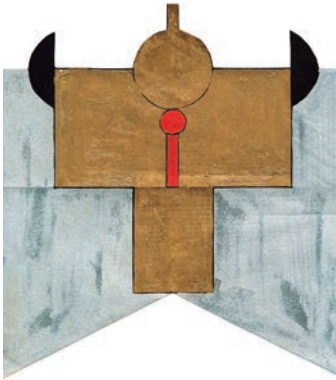
<sup>7</sup> [www.dosyemas.com](http://www.dosyemas.com)

<sup>8</sup> *Tespejame que Tespejo\_1986.*  
Galería Postpos\_Valencia.  
[www.teresatomas.com/obra](http://www.teresatomas.com/obra)





*Dos yemas bailando en una cocina verde.*  
Fotograma de la Animación 3D\_0'47"



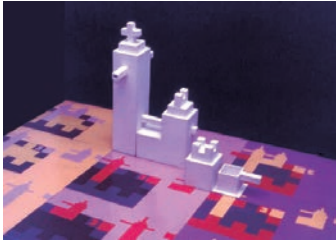
*Tespejame que Tespejo\_1986.*  
Invitación de la exposición.

Si en los últimos cuadros había optado por descontextualizar la escena de su localización fílmica recurriendo al set fotográfico para realizar el render del que parte el cuadro, CRISTAL es un caso extremo pues la escena se replantea en el ambiente de una cocina virtual. Esta nueva localización es el lugar donde realizo las imágenes y animaciones de otro de mis proyectos, el blog de cocina DOS YEMAS<sup>7</sup>.

La familia de VIENTOS está formada por 7 miembros que importo a este hogareño escenario, disponiéndolos en formación sobre la pulida superficie de la mesa de cristal donde se refleja su imagen invertida. La idea del espejo, y el tema dentro del tema, está presente en mis reflexiones desde la serie TESPEJAME QUE TESPEJO<sup>8</sup>. En esta ocasión, al prescindir de línea de horizonte, el reflejo configura el espacio y potencia la idea de que los pájaros nadan, sin que realmente se produzca movimiento dada su condición objetual.

Por otro lado, aplico otros recursos de composición que potencian la idea de movimiento en la pintura oponiéndola, de nuevo, al estatismo. La figura de la madre sale del plano abriendo el paso a la composición de figuras, que, como en el caso de las campanas de CROMADO o las hojas de SEDA ROJA, responden a cierto orden propio de la naturaleza. Como las banda-





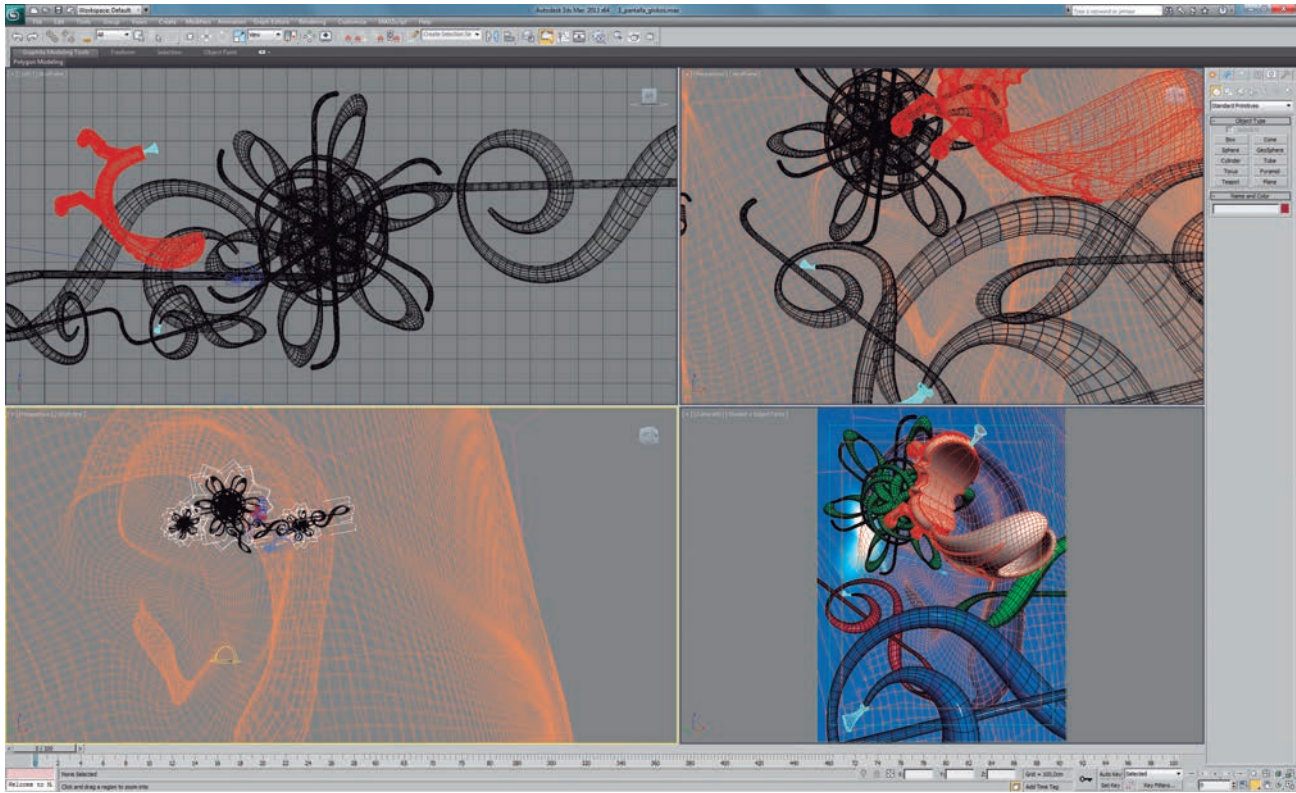
4. *Jaque mate\_1987*.  
Prototipo de juego de café y mantel.  
Cartón y cartulina\_Medidas variables.

das de pájaros o los bancos de peces, los polluelos nadan en el estanque siguiendo a su madre. Transformo la disposición fílmica de las esculturas en una pose artificial que otorga naturalidad al conjunto y ofrece una pose fotogénica propia del retrato familiar. Al mover las figuras, encuentro ciertas semejanzas con la colocación de las piezas en el tablero del ajedrez. Un tema sobre el que trabajé en la serie JAQUE TATE<sup>8</sup> [4].

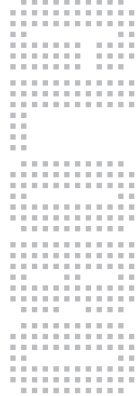
<sup>8</sup> *Jaque Tate\_1987*.  
Galería Postpos\_Valencia.  
[www.teresatomas.com/obra](http://www.teresatomas.com/obra)

148\_149 GLOBO\_2015\_Óleo sobre tela\_130 x 97 cm.





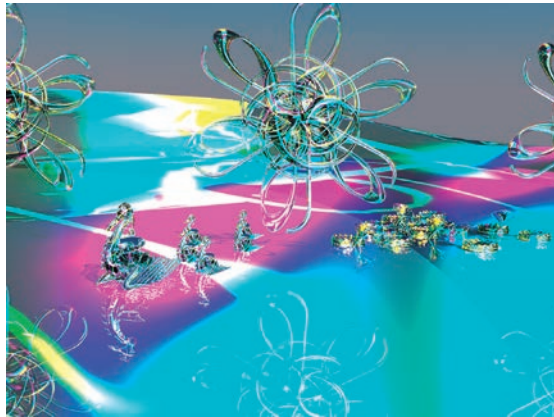
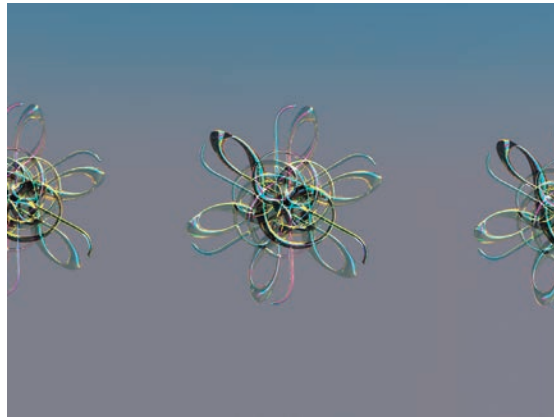
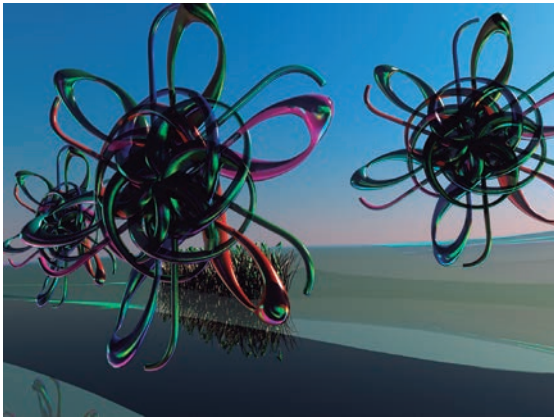
150\_151 Foto de pantalla y anotaciones\_GLOB0.



Con un plano aéreo desvelo que el estanque donde se desarrolla el tercer movimiento de la SUITE SON es una oreja. Las esculturas caen en ella tras recuperar su peso (recordemos que perdieron su gravedad cuando PERCUSIÓN devoró a FLYPIANO). La invisibilidad de la música, o mejor, su representación escultórica entra en el oído-estanque como conclusión de la ficción.

Con el cuadro GLOBO intento representar este momento tan significativo de la animación. El gran reto consiste en determinar qué material puede representar estos dos tiempos o estados físicos tan contradictorios, la ingravidez y el peso. Por este motivo no parto, como en ocasiones anteriores, de ningún fotograma de la animación para esta pintura sino que diseño una nueva escena en el programa 3D.

Finalmente, el material que aplico a las esculturas de este cuadro es el caucho con el que están fabricados los globos. Un material que simboliza lo etéreo, quizás en un intento de ralentizar la caída hasta llegar a congelar este momento en la pintura. De este modo, propicio de nuevo un diálogo entre la imagen pictórica y la imagen tiempo fílmica. A este material decido denominarlo globo, a pesar de que realmente esta palabra haga referencia a un recipiente de material flexible fabricado con caucho o plásti-





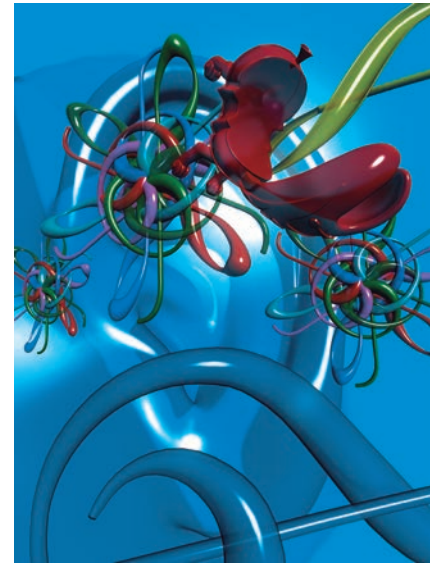
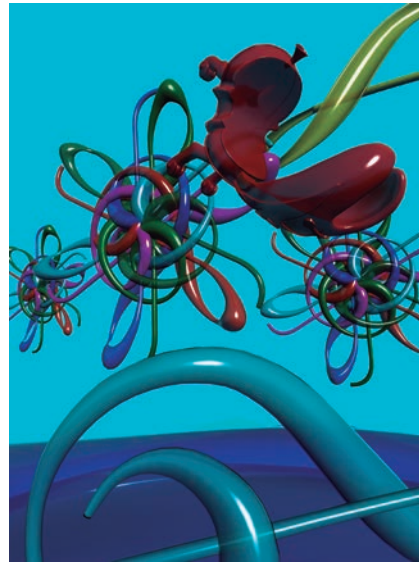


5. *Pink dog*\_Fotografía\_2014.

co aluminizado relleno de aire o helio. Es tal mi deseo de volver a objetualizar la escultura, que llego a objetualizar los materiales. Este material ha llegado, incluso, a modificar las mallas virtuales de las esculturas. Como en el caso de CUERDAS y JUNCOSOL, a las que les he añadido un nudo de globo para facilitar el reconocimiento del objeto-material. Algo parecido a lo que sucedió en la animación, donde además del nudo tuve que añadir el hilo a las GLOBOPIEDRAS para potenciar su elevación en el cielo.

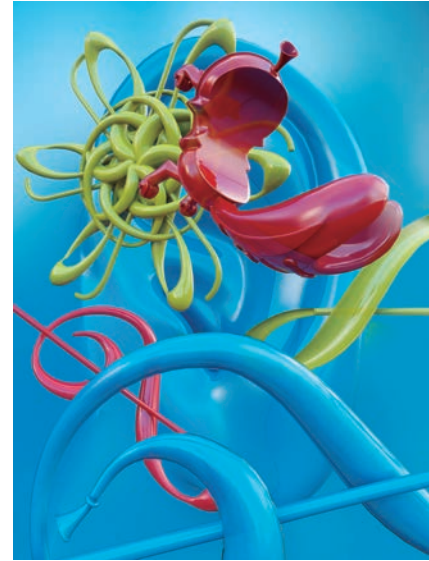
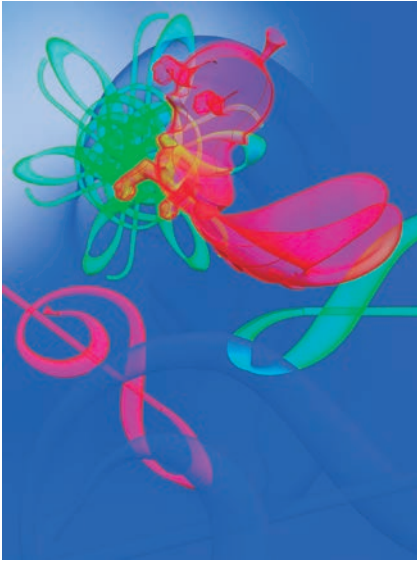
Por otro lado, el globo es un objeto sonoro capaz de producir música. Calidad empleada por artistas como Pascal Comelade en la interpretación de sus partituras junto a otros objetos e instrumentos musicales de juguete.

La elección de este material coincidió con mi iniciación en la globoflexia. Una técnica que he experimentado físicamente en la realización de una escenografía [5] para [www.dosyemas.com](http://www.dosyemas.com). Su práctica resultó divertida y conceptualmente muy sugerente: mediante la simple torsión de globos tubulares se consiguen atractivas formas, objetos y animales. Es una técnica utilizada por magos, payasos o animadores en las fiestas infantiles. Por aquellas fechas celebrábamos un año del blog de cocina, y quisimos conmemorarlo con un pastel que tuviera la forma de *Balloon dog* de Jeef Koons, la obra más famosa de su serie *Celebration*. El artista representa



en acero inoxidable uno de los populares perritos de globoflexia. Esta escultura me sedujo desde que la descubrí, y ahora pienso que seguramente Koons, al anclar el globo a una peana y vaciarlo en acero, también buscara invertir su fisicidad. Para realizar la fotografía de nuestra tarta hinchamos y retorcimos decenas de globos con forma de perro. A pesar de seguir meticulosamente las indicaciones del diagrama explicativo, cada perro adoptó una forma particular. Aunque lo más interesante de este proceso sobrevino al fotografiar el material, y descubrir su translucidez y su peso. Incluso llegué a percibir su poderosa carga emocional, recordándome la relación de los globos de colores con la alegría de la niñez. Esta observación me condujo a emplear en el cuadro este material en varios colores como el magenta, el cyan y el verde. En este caso, un solo color no era suficiente para representar la esencia del material-objeto. De este modo, además alcanzaría una mayor profundidad en los traslajos mediante el contraste de las diferentes gamas. Misteriosamente, el medio fotográfico no sólo enfoca y desenfoca la imagen, sino que es capaz de enfocar y desenfocar el tiempo.

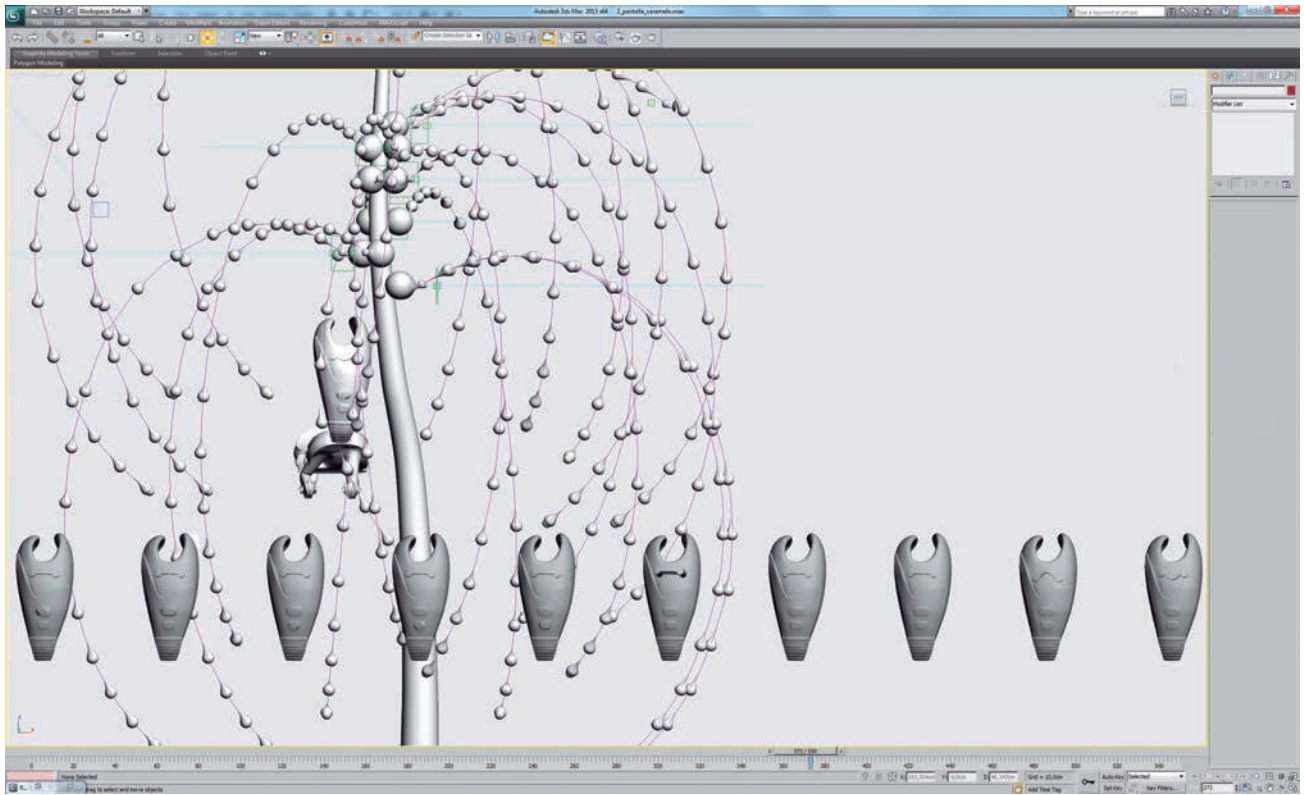
Con el objetivo de que se perciba la forma de oreja que tiene el estanque, me veo obligada a emplear un plano cenital donde flota la composición.



Las esculturas, en su caída, se superponen en una forma estratégicamente ordenada que permite su visualización. Por otro lado, al distribuir las piezas busco provocar efectos acuáticos, como la ola lograda al seccionar fuera de cuadro una de las notas musicales. Esta disposición funcional de los elementos ya la hemos analizado anteriormente en cuadros como CROMADO, SEDA ROJA o CRISTAL.

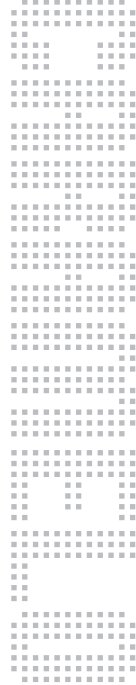
158\_159 CAMELO\_2015\_Óleo sobre tela\_130 x 97 cm.





160\_161 Foto de pantalla y anotaciones\_CARAMELO.

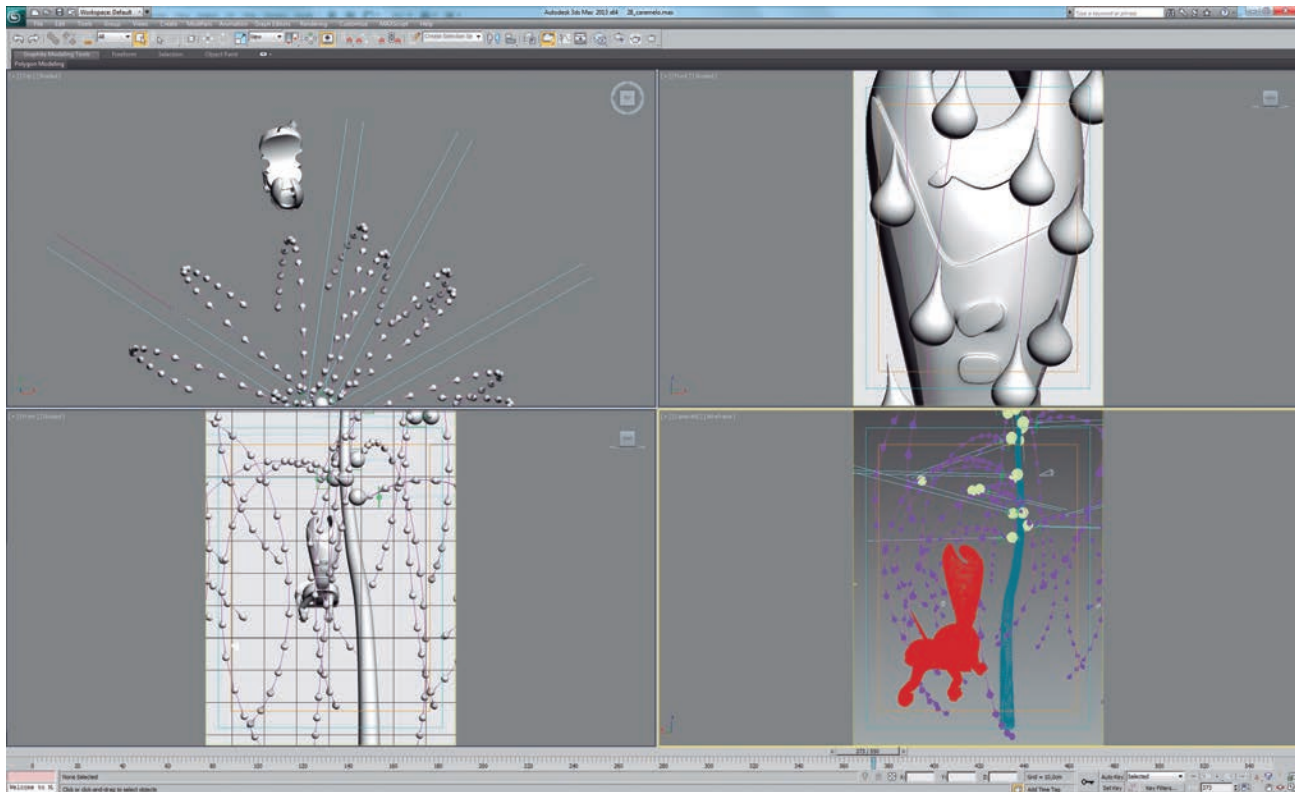




CARAMELO es el único cuadro vinculado al primer movimiento de la suite. Al inicio de la serie, mi atención estuvo centrada exclusivamente en el modelado de las mallas geométricas y en la inserción de esqueletos animables. El redescubrimiento de la fisicidad de los objetos y el reto de otorgarle ánima a las esculturas requirió toda mi concentración y energía. Y quizás por ello, la necesidad de recurrir al medio pictórico no surgió hasta la realización del segundo movimiento.

Realmente la primera animación resulta la menos pictórica de la suite, apenas un espacio vacío en el que interactúan dos esculturas, CUERDAS y LLORÓN. En aquel momento, que tenía mucho de gesto originario y primordial de creación de un mundo, mi interés se centraba en la animación de la escultura manipulando el esqueleto virtual, convirtiendo su geometría en piel, y en el pesado de vértices de las mallas para lograr su correcto movimiento. Poco me importaba la plasticidad o la composición de la escena, pues me encontraba absorta en la observación de la realidad para conseguir simularla en la virtualidad.

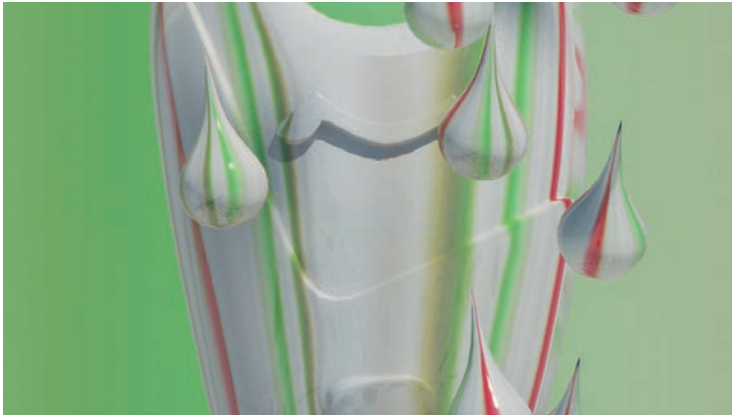
Después de haber pintado toda una serie de cuadros a partir del segundo y tercer movimiento, me ha resultado extraño volver al primero para plantear una pintura. Pasados ya los años de aquel entusiasmo, provocado por



162\_163 Foto de pantalla y anotaciones\_CARAMELO.

el descubrimiento de la fisicidad y la geometría en el 3D virtual, la pintura parece ser la encargada de iniciar la cuenta atrás. De hecho, termino este ciclo regresando a donde comencé. Y no tan solo porque termino con la escultura que originó esta serie, sino porque concluyo un proceso que se inició mucho tiempo atrás. Ya en el año 2001, con la serie PIÓN ENTRA EN EL JUEGO, intenté por primera vez que la escultura perdiera su fisicidad en la pintura. Y ahora con SON propongo el camino de vuelta, de forma que la escultura virtual adquiera fisicidad en la pintura. Acaso ese camino dibuja el giro de un vórtice.

Como solo pinto un cuadro de este primer movimiento, parto de una escena donde están presentes las dos esculturas. El detonante es un momento emotivo en varios sentidos, argumentalmente porque CUERDAS gesticula al interactuar con el árbol, pero también porque mediante el uso del modificador *morfing* consigo que la escultura no solo se mueva sino que gesticule. Esta técnica de transformación entre imágenes en 3ds Max la he utilizado para obtener las expresiones faciales de CUERDAS, clonando la cabeza y modificando la posición de los vértices tantas veces como expresiones he necesitado.



Las emociones siempre han sido un elemento clave en mi obra. En el caso del llanto, es la segunda ocasión que arranco una serie con lágrimas. Una emoción que en mi trabajo representa la pérdida. Si las series PIÓN ENTRA EN EL JUEGO y ESPANTAPÁJAROS dieron lugar a las lágrimas de las que surge la serie LA CASA POR EL TEJADO, DESTEJER EL ARCO IRIS provocó las lágrimas de SON.

Éste es uno de los pocos cuadros verticales de la serie, pues siempre respeto la horizontalidad fílmica en la pintura. En este caso reencuadro la escena 3D en un formato vertical para potenciar compositivamente el llanto. Al tratarse de una toma frontal, y carente de perspectiva, resulta confuso el traslapo de las lágrimas de LLORÓN sobre CUERDAS porque a ambos les he aplicado el mismo material. Lejos de contrariarme, disfruto realmente al transgredir los límites entre una representación extremadamente realista y una composición abstracta.

A diferencia del resto de la serie, la elección del material de este cuadro se encuentra íntimamente ligada al contenido emocional de la escena. CUERDAS se apena por ver un árbol llorando. Se trata de un momento dulce a pesar de su tristeza. CUERDAS lame a LLORÓN. Me recuerda con



dulzura las piruletas de la niñez, lo que provoca la asociación –como si de una paranoia crítica se tratase– lamer al perro-perro de caramelo.

El caramelo, como en el caso del globo, es un material aplicado a un objeto. Esta circunstancia incide en la complejidad que encuentro al nombrar un cuadro, pues siempre incluyo pistas dirigidas al espectador. Por ejemplo, en el caso de haber titulado AZÚCAR a este cuadro en lugar de CARAMELO, resultaría menos explícito. El descubrimiento de los materiales objetuales ha sido toda una sorpresa, hasta el punto de creer que son más físicos que el material propiamente dicho.

El caramelo monocromo, el de un solo sabor, resulta complicado de simular e identificar. He obtenido mejores resultados experimentando con diferentes composiciones de bandas mapeadas en el canal difuso de un material brillante. Aunque solo llego a obtener el aspecto de caramelo con el efecto nacarado.

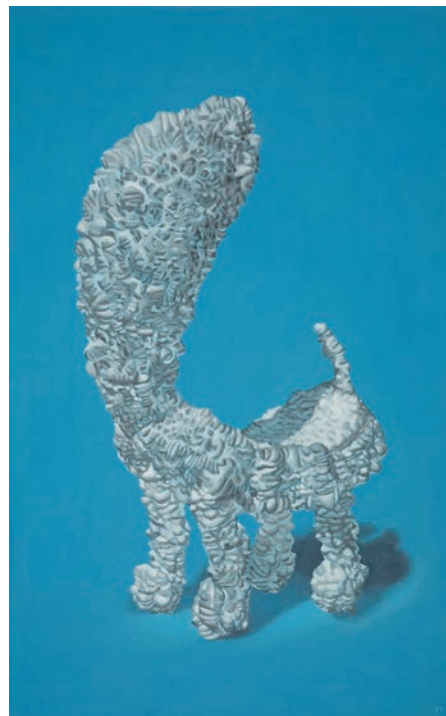
Como ocurrió en el caso del material globo, también con el azúcar realizo ensayos físicos. Concretamente experimento con el azúcar isomalt obtenida a partir de la remolacha dulce, un producto muy versátil que se emplea en el modelado de figuras y la decoración de postres. Otra de las contaminaciones procedentes de nuestro blog de cocina DOS YEMAS.





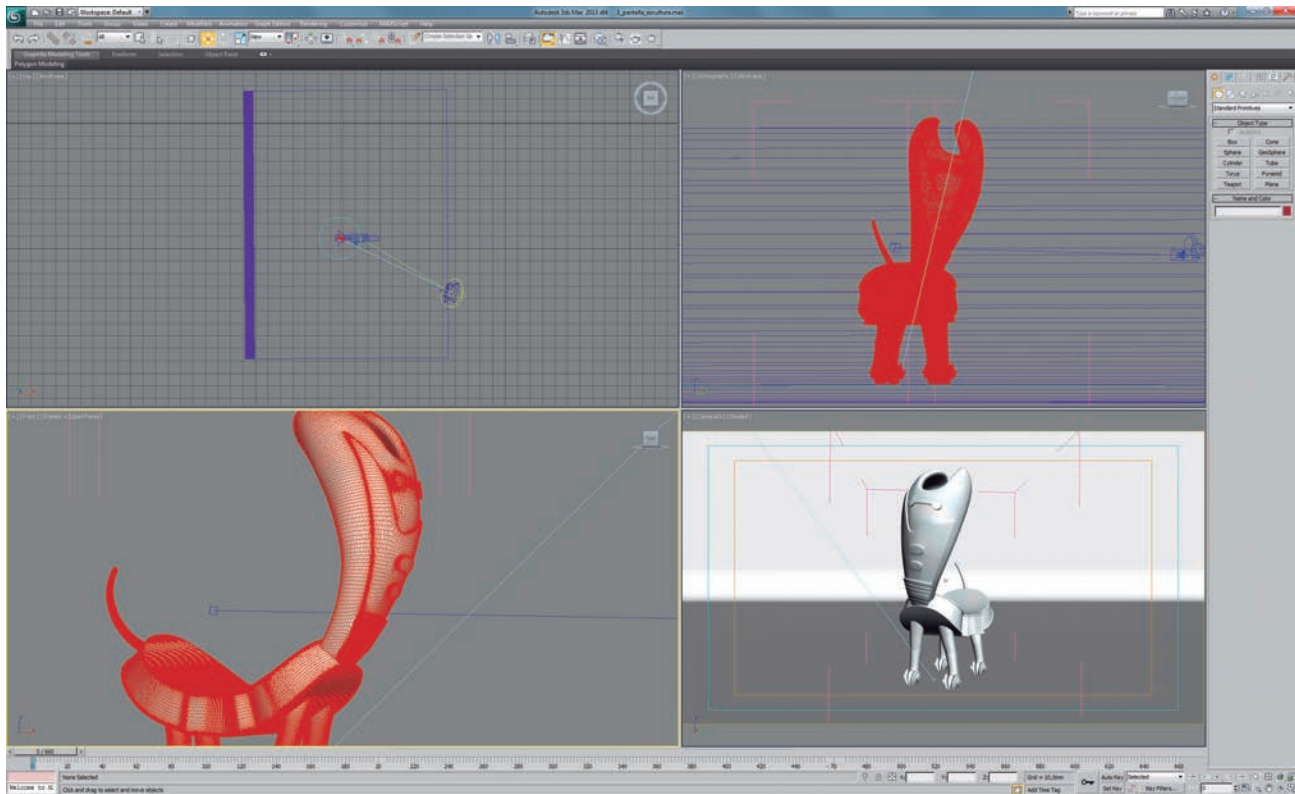
A pesar de su efectividad, el nacarado del material refleja el contexto como si se tratara de un espejo, una circunstancia que me obliga a omitir los reflejos que no me interesan. Una licencia del medio pictórico y el digital de difícil ejecución en la realidad.

El proceso técnico que empleo desde el cuadro GLOBO lo descubrí azarosamente durante el desarrollo de TERCIOPELO AZUL. Manchando el lienzo con un tono diferente al fondo del propio cuadro facilito el resto del proceso pictórico. En este caso cubrí el lino del color de la terracota, un material presente en muchas de mis esculturas físicas.

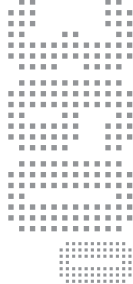


170\_171 360°\_2015\_óleo sobre tela\_38 x 61 cm. cada uno.





172\_173 Foto de pantalla y anotaciones\_360°.



Con el políptico 360° concluyo la SUITE SON. La idea sobre la que baso esta obra fue esbozada antes de comenzar la serie pictórica. Las cinco piezas que lo componen están protagonizadas por la escultura CUERDAS, en la fase previa a la inserción del esqueleto (pag. 178).

Quizás estos cuadros sean uno de los casos más representativos del modo en el que otorgo fisicidad a la escultura virtual. Esta idea me ha llevado a explorar a lo largo del desarrollo de la serie, entre otras líneas de investigación, la representación de materiales en la pintura mediante la descontextualización de la escultura de las escenas cinematográficas para las que habían sido ideadas.

Pero el verdadero detonante que me impulsó a realizar esta obra surgió a raíz de una visita al BOZAR de Bruselas. Allí coincidían dos exposiciones, cronológicamente muy lejanas pero muy próximas a mis intereses pictóricos. Tanto la muestra de Borremans como la de Zurbarán, entre otras cuestiones, me dispusieron para observar mi trabajo desde fuera, con la distancia del espectador. Una perspectiva tan importante, pero tan complicada de adoptar, que me hizo recapacitar sobre las pistas que ofrezco al espectador cuando presento mi trabajo. Y sobre todo, cómo debería exponerlo si quiero que su mirada no sea superficial. Es lógico que pocos

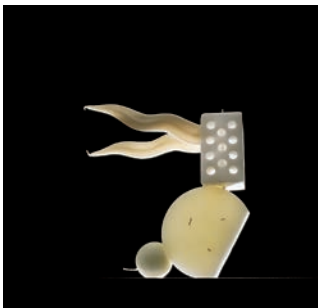
comprendan los cambios conceptuales que se producen en mi obra si tan sólo reconocen figuras sintéticas que provienen del mundo digital y que, por tanto, sigan haciendo referencia a las primeras pinturas que presenté bajo el nombre de Pión. “¿Sigues pintando *piones*?”.

Sería conveniente, por tanto, proporcionar más información sobre el proceso para poder profundizar más allá de lo puramente retiniano. Por todo ello decidí pintar a CUERDAS, la primera escultura de la suite, antes de insertarle un esqueleto animable y otorgarle vida, y presentarla en un políptico donde la escultura gira 360° contra un fondo plano, o como se denomina técnicamente un fondo infinito. Por otro lado, he creído necesario incluir en este catálogo el proceso de generación de esta serie, acompañado de las anotaciones de estas reflexiones y pensamientos surgidos en su desarrollo, con la intención de que se comprenda que, aunque en formato de lienzo, estas pinturas son para mí esculturas.

<sup>9</sup> *Destejer el arco iris*, 2007.

Sala Oberta, Universitat de València.

[www.teresatomas.com/destejer\\_personajes.html](http://www.teresatomas.com/destejer_personajes.html)



6. *Conejo blanco\_2007.*  
*Fotografía sobre aluminino\_125 x 125 cm.*



Portada del catálogo *Destejer el arco iris.*

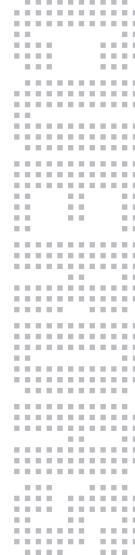
Para incidir sobre esta idea, debía aplicar un material que potenciara el carácter escultórico de la malla geométrica de CUERDAS. Para esta ocasión resultaba idóneo aplicar un material tan complejo como el aluminio perforado redondo, cuando además podría llegar a un alto grado de realismo al disponer de la información ofrecida por el programa 3D sobre la pieza. Mediante esta información resultaba factible realizar varias vistas del mismo objeto y, de este modo, lograr hacer más física a la escultura virtual, presentándola como si de un objeto material se tratase.

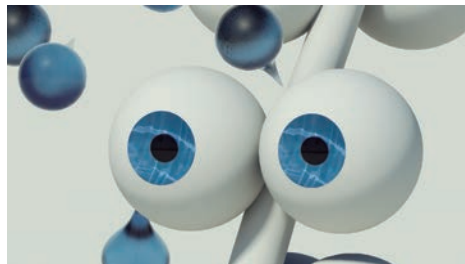
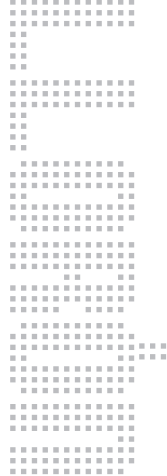
Con este trabajo recupero la sensación de estar de nuevo ante las esculturas en el estudio fotográfico. La reproducción de mis figuras ha sido una cuestión sobre la que me he visto obligada a reflexionar, como se puede comprobar en los catálogos de mis exposiciones. Ya en *DESTEJER EL ARCO IRIS*<sup>9</sup> llegué a presentar las esculturas sólo en formato fotográfico [6] debido a que la iluminación formaba parte de su propia naturaleza.

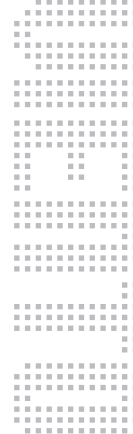
SEATTLE  
WILLIAM

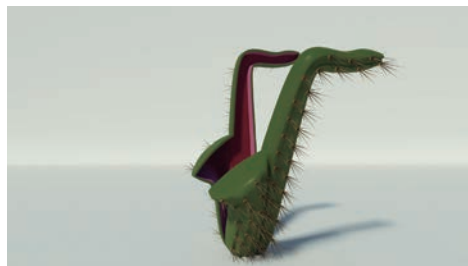
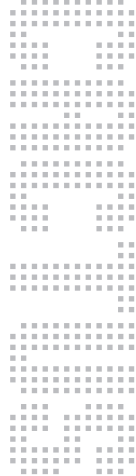


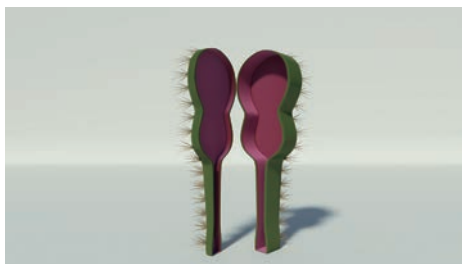
WINTER  
LIFE

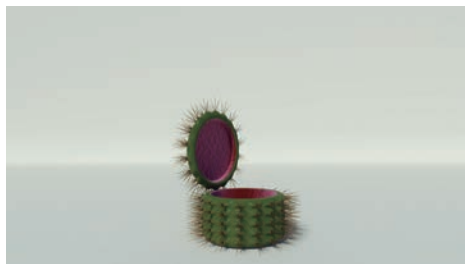
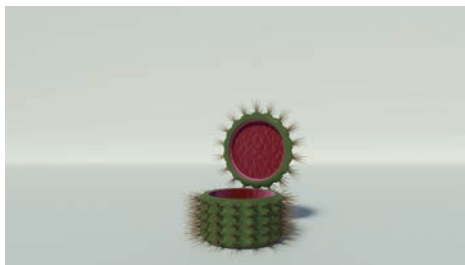
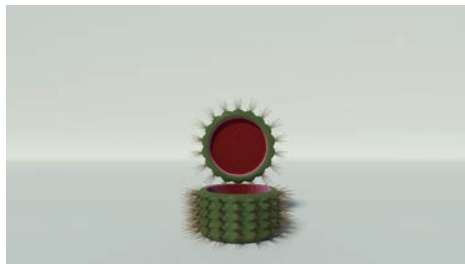
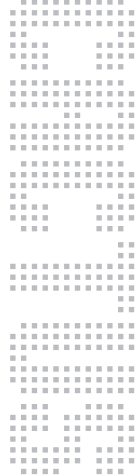


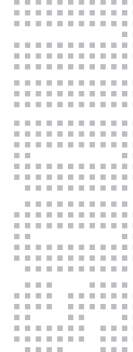
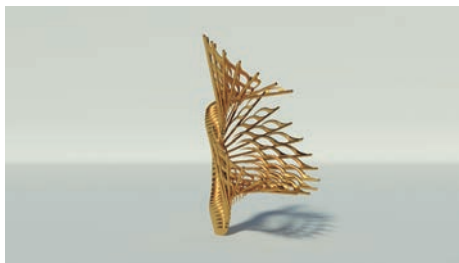
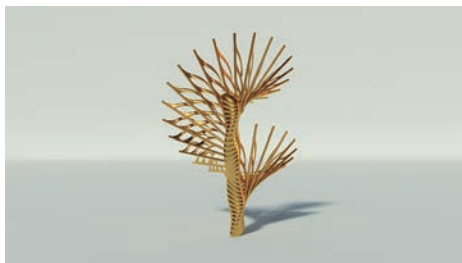
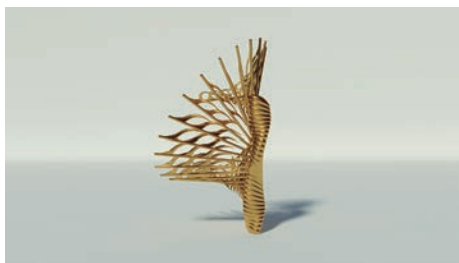
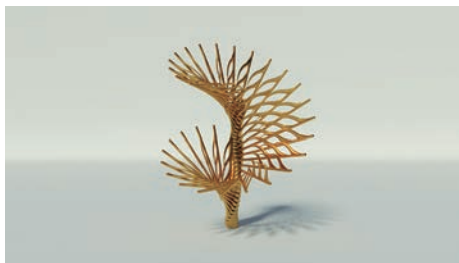




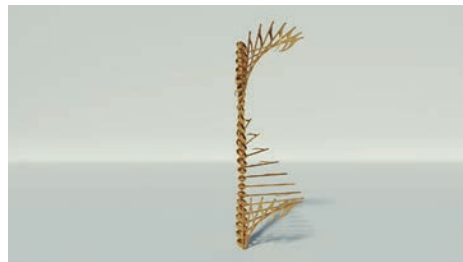
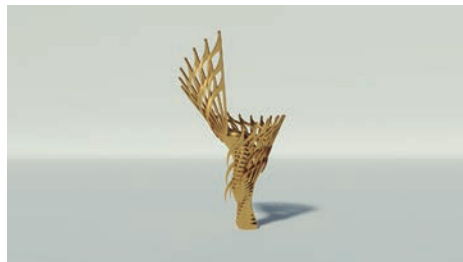
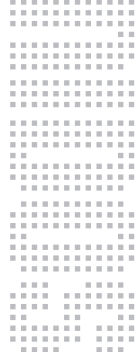


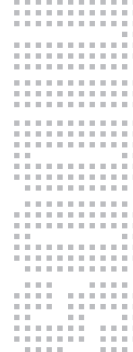
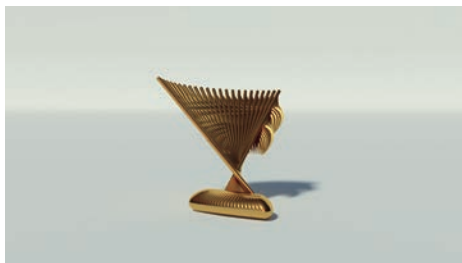
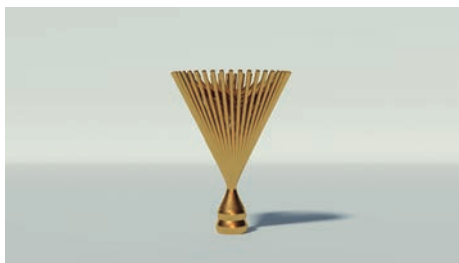
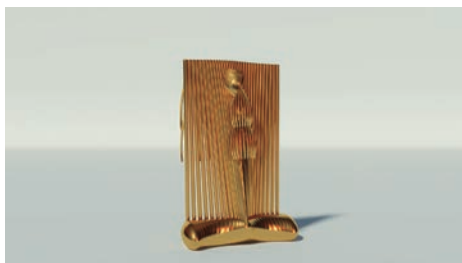
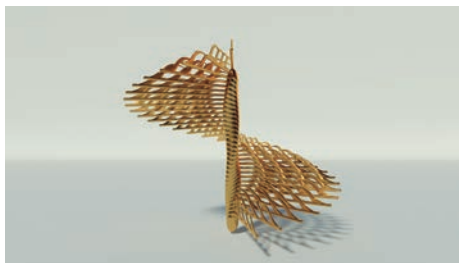
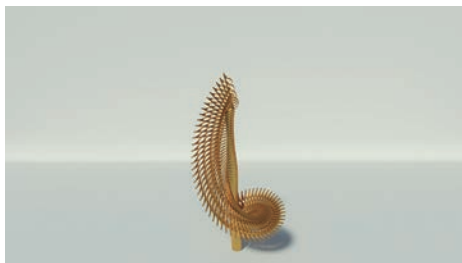


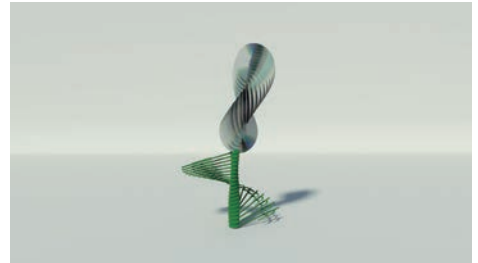
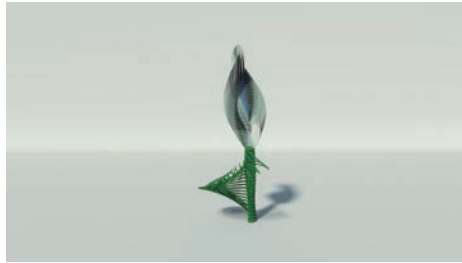
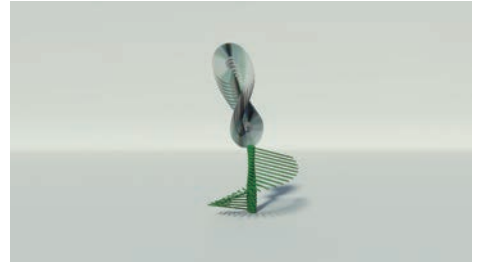
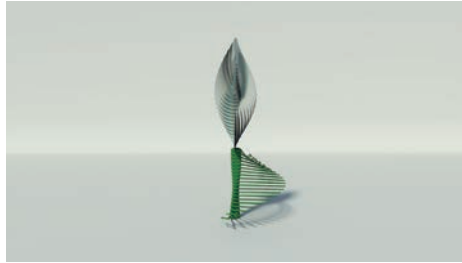
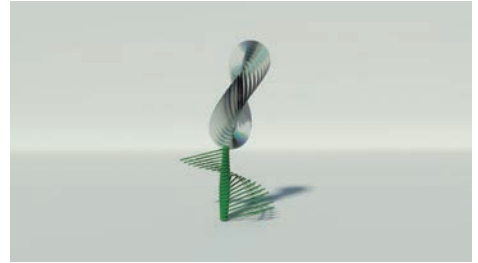
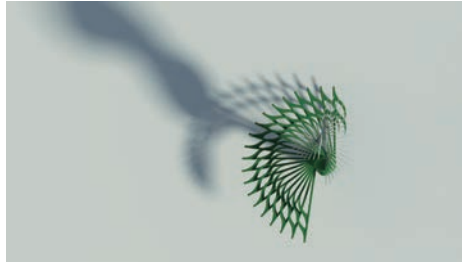
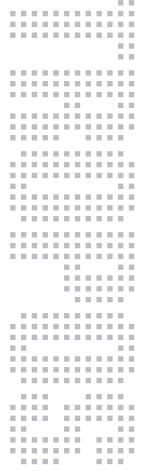


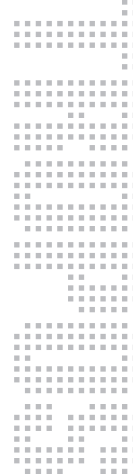
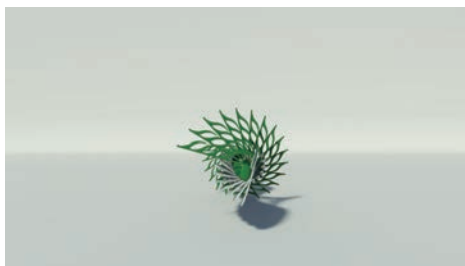
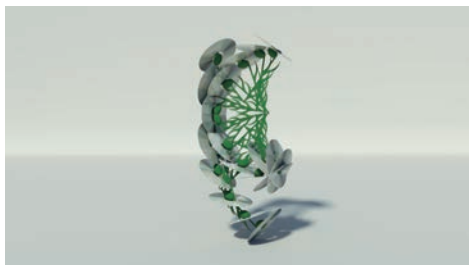


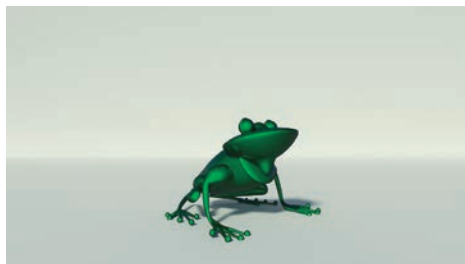
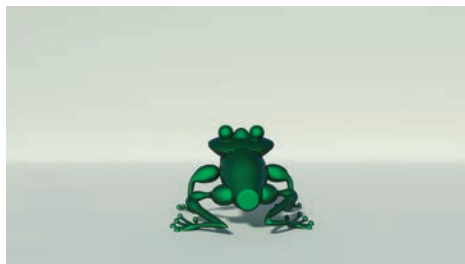
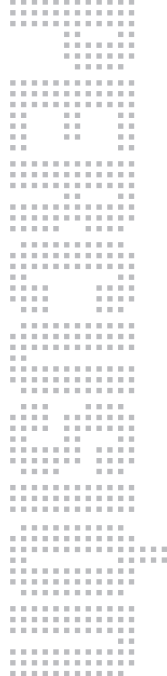


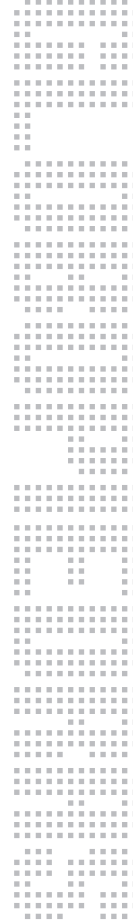


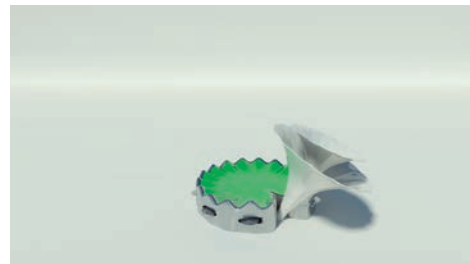
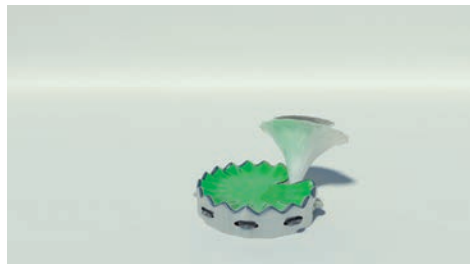
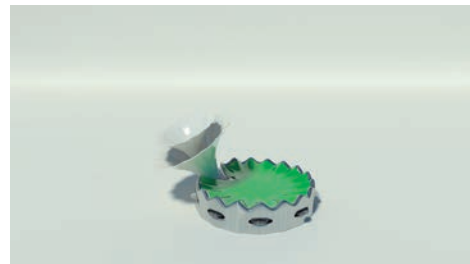
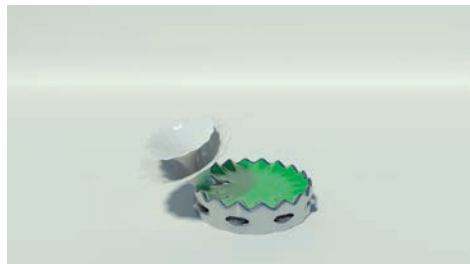
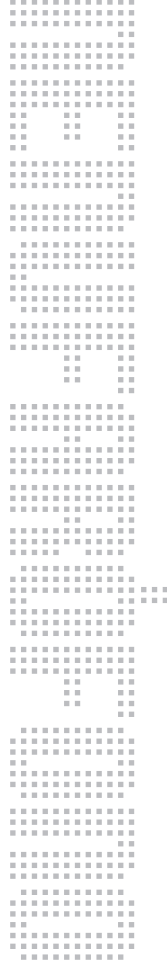


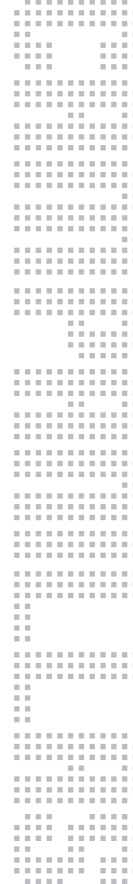




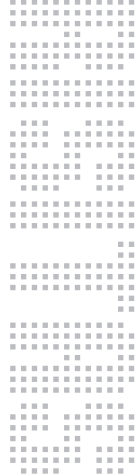


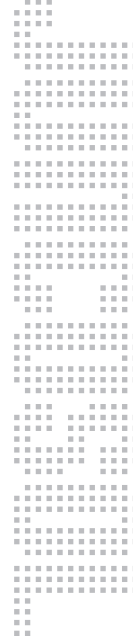


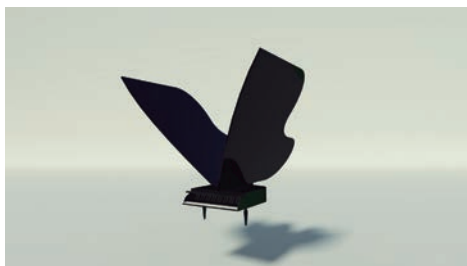
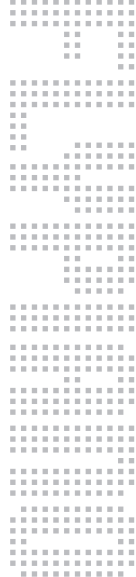












Teresa Tomás integra la pintura en el desarrollo procesual de su trabajo. Junto a la escultura o la animación virtual, la representación pictórica adquiere un papel metafórico en referencia tanto al proceso creativo como al tema que la constituye. Su producción artística se estructura en series donde 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

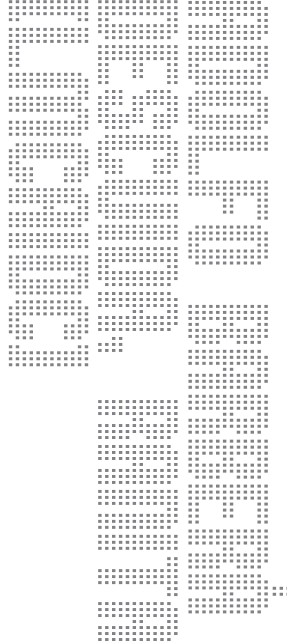
le otorga un control absoluto de la simulación física de la materia, que manipula con fines poéticos.

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, René Magritte, Salvador Dalí, Kazimir Malevich, Georgia O'Keeffe, Maruja Mallo o James Rosenquist.





“Esculpo sensaciones

En la anchura de un momento”

Manolo Fernández, Fred (*De las danzas apócrifas, Carmina Burana*)

Shopping list: *Descuida, ranita, la luz no te alcanzará//Rendering la ranita//Ranita = punto de inflexión//El rendering es una función de la velocidad de la luz//Después de la peana, el espacio virtual --el espacio de la luz ralentizada.*

Hi ha un relat ocult, o una teoria del vòrtex, en els set anys que prenen cos avui en *La pell de l'escultura*. Aqueix viatge *trompal* o *baldufer* produeix una precessió i ens diu, al capdavant, que el camí de tornada, no ho és del tot: hi ha un [sol] eix, però en el gir mai no es torna al mateix punt. Vegem l'armadura que sosté i articula [sota la pell-malla] aqueix relat:

#### PRIMERA PART

Al principi hi havia cossos. Aqueixos cossos existien en un món que avui tenim tendència a anomenar real o no virtual. Aqueixos cossos havien sigut fets [creats] per i amb les mans d'un faedor. [No importa ara preguntar què hi havia abans del principi ni què significa *haver-hi abans*.] En la feta s'havien utilitzat materials que també provenien o formaven part del mateix món real. El procés i

la marxa de la creació eren així mateix sotmesos a la legalitat de l'espai-temps d'aqueix recalitrant món. Per motius culturals, a aqueix acte de fer se li donava el nom d'escultura, i a la faedora, escultora. Si l'escultora modelava terra i es convertia momentàniament en terrissaire (o coïa aqueixa terra i hi aplicava pigments i esdevenia per uns moments ceramista) o si, en comptes de terra, modelava i retorcia metalls tractant-los al vermell roent, se la passava a anomenar de manera transitòria forjadora o ferrera, o si, afluixant els ramals a l'obrer de vila que tots portem dins, es deixava anar a fabricar guix i encofrats, no per això deixava de ser escultora. Una escultora pot ser terrissaire, ferrera i obrera de vila (i fustera i modista i molts altres oficis), però la inversa no és necessàriament el cas. Fins ací anàvem bé -- va dir el porc quan el portaven a l'escorxadador.

Les coses poden continuar així bona cosa de temps. Per a moltes escultores, i, en general, per a totes aquelles que s'ocupen d'aqueix acte de fer que anomenem escultura, les coses no han canviat gaire; per a elles seria inconcebible imaginar que l'escultura no passe pel mitjà físic o material i pel material físic i pel treball físic. Si bé no resulta difícil acceptar que en l'escultura hi ha una part no material, aquesta ha d'anar indissociablement unida a una part material. Una certa disposició mental i la terrissaire (o artesana) han d'anar juntes. És una cosa que podríem

anomenar el parell D-T [disposició-terrissaire]. És cert que hi ha propostes conceptuals i postconceptuals que poden prescindir del medi físic. O fins i tot -mitjançant sinestèsia- proposar escultures olfactivores o sonores. Tot i això, quan (per poc que un es pare a pensar) es talla el fil o l'amarra que uneix disposició i terrissaire, el risc de deriva solipsista aguaita molt a la vora. No hi ha censura moral ni estètica en això: la solitud i l'aïllament poden ser fins i tot un ideal.

Hi ha un moment en la trajectòria (((fins aleshores raonablement lineal))) de Teresa Tomás en què la parella D-T (i, amb aquesta, la Primera Part del relat, concomitant) entra en crisi. Allò que és lineal entra en un mode no lineal. Teresa s'ix de la línia, ja no segueix la línia. La línia ja no és de lli. Ara sí que importa preguntar què hi havia abans del principi.

A aquesta aparent crisi, alguns l'anomenen dissociació -- de la informació i del suport de la informació. De totes maneres, tot es converteix en informació, i es dona, a més, una preponderància de la informació sobre la matèria. La digitalització es manifesta en primer lloc com a desmaterialització.

Teresa Tomás anuncia aquest esdevenir ja des del projecte *Els ulls de l'àngel*.



La prehistòria d'aquest procés són els projectes (I) *Els ulls de l'àngel* (1995) i (II) el moment en què les escultures es llancen a volar en *Piòn entra al joc* (2001). Em sembla que l'acte de "pintar" els ulls de l'àngel, un mediador aeri a mitjan camí entre Gea i Urà, apunta cap a una transformació en curs que tenia a veure amb la «visió», amb allò que la visió projectava en forma de cos.

Els germans Richir han argumentat, cadascun a la seua manera, que el concepte d'espai que maneja la ciència moderna, aqueix espai en què es construeix la «visió» moderna, newtoniana, té els fonaments en la teologia medieval. A més, Luc Richir recorda (en un dels pocs estudis teoricofilosòfics consagrats a l'escultura en els darrers vint anys) que «en l'escultura s'amaga la possibilitat fantasmàtica de ser Déu (model teològic de la «visió absoluta», de la consciència transcendental); dit d'una altra manera: la possibilitat d'abolir (durant l'instant d'una mirada) allò que ens funda a ser-en-cos.»

Aqueixa «visió absoluta» a què un «àngel» dóna suport ens ofereix una pista valuosíssima (una *smoking gun*, una pistola fumejant, com diu la policia judicial ianqui) sobre el que hi havia abans que es començara a produir la desmaterialització. El material de base amb el qual l'escultor modela la seua peça ja no és l'argila (ni la fusta ni la resina ni el guix ni la cera ni la pedra ni el metall) sinó l'impuls electromagnètic i el fotó.

Es tracta d'un pla d'evasió?

És curiós. Rellegisc allò que vaig escriure a Teresa Tomás el 24 de setembre de 2009: «Des d'*Els ulls de l'àngel fins* a *Desteixir l'arc iris*, la cerca [s']ha convertit en un element auxiliar d'un projecte i [des d'aleshores] el qüestionament d'aqueix lloc problemàtic de l'escultura ha sigut constant. Ara, en *Cordes*, amarrat als seus vèrtexs i arestes i als seus polígons[,] el desafiament és més gran, ja que l'escultura ha tornat a integrar-se com una etapa necessària -si bé auxiliar- d'aquell llarg, immens projecte que consisteix a alliberar l'escultura del seu cos." És curiós que en 2009 parlara de "llarg, immens projecte". [Teresa Tomás utilitza una expressió propera sis anys més tard, en les anotacions sobre *Globuspedra*: "l'escultura va perdre la seua fisicitat en la pintura per a recobrar-la, després d'un complex i llarg procés, en els quadres d'aquesta sèrie": complex i llarg procés.] No vaig pensar, mai no vaig poder imaginar que el projecte adquiriria una dimensió temporal que acabaria desbordant les expectatives, fins al punt que durant els anys que van seguir a aquell intens intercanvi epistolar de 2008-2009 al final em vaig convèncer que el projecte Son era un projecte de "videoart" en tres moviments: "Cordes" [2009], "Vent" [2011] i "Percussió" [2013].

Teresa Tomás creu poder xifrar el punt d'inflexió d'aqueix procés de pèrdua/recuperació de la fisicitat o materialitat de l'escultura posada en escena en el tercer moviment de la *suite Son* quan *Percussió* s'engul *Flypiano*. És l'escena de l'animació que representa el principi i el final d'aquest "complex i llarg procés". Les escultures secundàries *Globuspedra* són les que anuncien el canvi de l'estat físic. (((Jo, a més, hi advertisc un vincle estret, íntim, indesxifrable entre l'ajuntament dels becs dels dos *Vent* (segon moviment de la *suite Son*, interval 4'37" - 4'39") i la ingesta de *Flypiano* (tercer moviment de la *suite Son*, interval 6'09" - 6'17"), una imatge primordial, una autèntica imago de l'escultora que dóna llum, enmig de les tenebres d'aquest món terrible i bell, un camí possible. El seu.)))

El trip es produeix durant la seqüència 6'18" - 6'49", un viatge de 31 segons a penes. Immediatament després, durant els tres segons de l'interval 6'49" - 6'51" es produeix una cesura fosca que anuncia la tornada de la gravetat. L'estètica d'aquesta brevíssima seqüència (3 segons) no té res a veure amb la de les altres seqüències dels tres moviments ("Cordes", "Vent", "Percussió"). Amb la cesura fosca culmina allò que Teresa denomina la unificació "en un material psicodèlic". No sols és aquesta la seqüència més enigmàtica de tota l'obra de Teresa Tomás, sinó que, a més, aqueixa condició enigmàtica es transmet i s'estén al llenguatge de la creadora:

– "Les escultures s'eleven, desapareix la gravetat i tots els materials de l'escena s'unifiquen en un material psicodèlic per a seguidament recuperar el seu pes i caure en l'estany-oïda."

– Aqueixa "unificació" en un material psicodèlic ens dóna la clau del gir *trompal*, d'aqueix vòrtex on tot torna per a no ser el mateix.

Les pedres-globus tenen, a més, una textura zurbaranesca, borremansiana, també apreciable en l'estudi infogràfic del quadre, especialment en la imatge de l'extrem esquerre inferior, amb el seu fons de saial monàstic sobre el qual es destaquen els colors brillosos. Tot un programa.

Ha arribat ara al moment més difícil d'aquesta breu consideració del treball de Teresa Tomás. Es tracta d'allò que Teresa Tomás anomena *objectualització*, però que també se'n podria dir simplement *objectuació*. És un motiu que torna una vegada i una altra sota la seua ploma:

– "És tal el meu desig de tornar a objectualitzar l'escultura, que arribe a objectualitzar els materials."

– La "objectualització" és un concepte "fonamental per a explicar com l'escultura virtual aconsegueix fer-se física en la pintura."

L'objectuació té una relació directa amb la "unificació" de materials. L'objectuació és una *operació*.

Avui, amb *La pell de l'escultura*, podem començar a fer-nos una idea del tipus d'*operació* duta a terme per la creadora. Teresa Tomás, primer desmaterialitza; després, digitalitza i, més endavant, [gràcies al plus-de-saber i plus-d'experiència que li permet el procés de digitalització] rematerialitza a través de la pintura, de manera que la pintura, estranyament, es converteix en el mitjà que li permet dur a terme la rematerialització de l'escultura. Per això, no se'n pot parlar simplement de pintura. Ni d'escultura.

Teresa Tomás descriu amb gran detall les etapes que han conduït al plus-de-saber i plus-d'experiència que han fet possible el retorn a la materialitat de l'escultura. I es refereix amb fascinació al descobriment o re-descobriments dels materials. Els quadres són el testimoniatge o la prova que ací hi ha [o hi ha hagut] una escultura. No cal una escultura "física" perquè hi haja escultura. El fet que una escultura no siga tridimensional i sòlida no vol dir que no existisca. Cathryn Vas-seleu ens recorda que el canvi més significatiu que introdueixen els gràfics digitals en la renderització [renderización = generació d'una imatge mitjançant un càlcul d'il·luminació que parteix d'una imatge 3D] pictòrica de la llum "és l'automatització dels processos de càlcul i de *rendering*. D'una banda, la visió de màquina simplifica el comportament físic de la llum, seleccionant sols els aspectes que són pertinents per a la visualització. D'altra banda, les màquines poden tenir una precisió quantitativa més elevada que la visió humana."

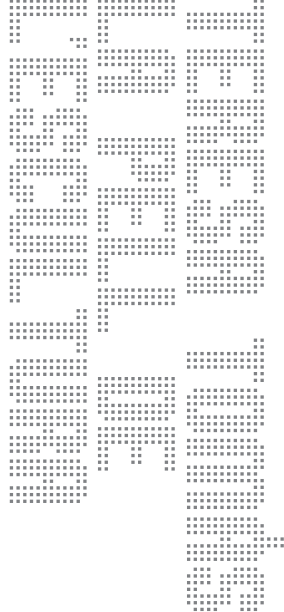
Aquesta precisió obri una nova forma d'abordar el material que permet a la creadora investigar àrees i aspectes totalment nous de la fisicitat i de la materialitat. Aquest és el procés d'objectuació. (((En aquest punt s'encreuen el científic i el creador artístic.)))

Ara entenc millor per què Teresa Tomás em va dir quan preparava *La pell de l'escultura* que l'objectuació "arriba a tot, és la meua manera de mesurar i de crear (pel fet de ser escultora, imagine). L'objecte seria la unitat de mesura, com el vèrtex en la geometria. L'objecte és la partícula amb la qual faig i desfaig els meus mons. L'objecte és l'essència."

## SEGONA PART

Concloc, doncs, amb set paraules:

La  
Música  
Com (a)  
Animal  
Invisible  
De  
Companyia.  
LMCAIDC.



L'exposició *La pell de l'escultura* presenta la pel·lícula<sup>1</sup> i la sèrie pictòrica incloses en l'obra interdisciplinària *Son*.<sup>2</sup>

La suite *Son* és una reflexió entorn de la representació de la invisibilitat de la música a través dels instruments musicals. S'estructura al voltant de les famílies instrumentals que constitueixen l'orquestra i que donen nom a les tres escultures protagonistes.

La pel·lícula de les escultures digitals es desenvolupa en tres moviments: l'escultura sense peanya, l'escultura ingràvida i l'escultura invisible. El primer moviment, titulat "Cordes", planteja l'alliberament de l'escultura en desprendre's del seu punt d'ancoratge. "Vent" perdrà el seu pes/gravetat en el segon moviment de la *suite*, en envolar-se com un ocell. Per concloure, "Percussió" transcendirà la gravetat en favor de la invisibilitat, en un psicodèlic ritu iniciàtic.

Aquesta publicació documenta, a través d'anotacions i imatges, el desenvolupament de la sèrie pictòrica que es presenta en l'exposició *La pell de l'escultura*, viscuda com a procés de pensament. Juntament amb aquest catàleg, la *suite Son* inclou un conjunt de tres publicacions on es recull el procés de gestació de les escultures animades *Cordes*, *Vent* i *Percussió*.

Fa anys vaig iniciar la meua producció pictòrica buscant la llibertat de l'objecte, negant la fisicitat de l'escultura i amb el desig de donar vida a les meues figures. En *Els ulls de l'àngel*<sup>3</sup> vaig imaginar

una sèrie de quadres que representaren la visió d'un àngel. Les pintures dels seus iris es van convertir en l'element processual de la sèrie escultòrica, un intent d'atorgar òrgans visuals a l'escultura a través de la pintura. Tot i això, l'autèntic qüestionament de la seua materialitat es va revelar en l'exposició *Pión entra al joc*,<sup>4</sup> en la qual les escultures van aconseguir alliberar-se de la peanya i emprendre el vol en la pintura mitjançant un joc de combinatòria.

El desenvolupament de la present sèrie sorgeix a partir de la transferència conceptual entre l'escultura, la imatge pictòrica, la imatge virtual i la imatge moviment. Aquest intercanvi ha afavorit la dissolució dels límits i ha creat espais transversals de convergència i diàleg on es pot reflexionar sobre l'objecte. Amb *La pell de l'escultura* reafirme la idea que aquests quadres són escultures, no són pas pintures. Tanque un cicle en què, intentant restar materialitat a l'escultura en el mitjà pictòric, concloc atorgant fisicitat a l'escultura virtual en la pintura.

Les imatges pictòriques estan basades, com explicaré a continuació, en fotogrames seleccionats de la pel·lícula *Son*. La realització d'animacions és un dels factors que ha influït en la meua actual concepció del quadre. *Son* és la meua tercera pel·lícula produïda mitjançant programes de modelatge, animació i renderització 3D.

Tot seguit, i abans de començar amb les meues anotacions, esbossaré algunes reflexions realitzades en el desenvolupament d'aquesta sèrie pictòrica.

- + L'essencialitat de la pintura per a depurar la imatge fílmica.
- + La qualitat del so per a transmetre emocions en el mitjà fílmic i la seua translació al mitjà pictòric.
- + El protagonisme del color, com a matèria i concepte, a l'hora d'atorgar a l'escultura fisicitat en la pintura.
- + La superioritat del mitjà pictòric sobre el fílmic a l'hora d'especular sobre el temps, encara que podria semblar el contrari.
- + La seriació d'elements i la seua disposició en la composició com a factors estratègics en la recreació del moviment en la pintura.
- + Els detalls en la pintura aconsegueixen retenir la mirada de l'espectador igual que la imatge en moviment atrapa el públic durant el metratge.
- + El mitjà fotogràfic té la capacitat d'enfocar i desenfocar la imatge i el temps.
- + La capacitat del procés pictòric per a conèixer i comprendre l'escultura virtual, especialment si ha sigut generada mitjançant programació.

- + La interacció entre les imatges pictòriques i filmiques genera recursos poètics.
- + El naturalisme procedent del realisme fotogràfic en la imatge virtual atorga versemblança a les imatges o objectes imaginaris en la pintura.
- + La impossibilitat d'eludir l'autoreferencialitat pictòrica, malgrat tractar-se de reflexions entorn de l'escultura i l'animació.
- + La capacitat de la il·luminació per a representar el moviment en la pintura i atorgar vida a l'inanimat.
- + La fotogènia és clau en la representació de l'essencialitat de l'escultura.
- + El color llum de la virtualitat imprimeix a la pintura vibració i luminescència.
- + La simulació virtual condiona la representació d'efectes lumínics en el mitjà pictòric, de la mateixa manera que la pintura a l'aire lliure va influir en la pintura impressionista.
- + La utilització de les figures retòriques com a element conceptualitzador i dinamitzador de les relacions entre els diferents mitjans.
- + La capacitat de la simulació 3D per a redescobrir la realitat.

- + El plaer de transgredir els límits entre la figuració i l'abstracció.
- + La solidesa de les imatges mentals enfront de la inestabilitat de les imatges pictòriques i digitals sobre diferents suports.
- + La possibilitat de materialitzar en la pintura escultures dissenyades amb tècniques i materials inassolibles en la fisicitat, com ara cristall, or, vellut, seda o caramel.
- + L'alliberament que ofereix la infinitud de l'espai pictòric enfront de l'espai limitat del taller, l'espai expositiu o el d'emmagatzematge.
- + La creació d'un món virtual vèrtex a vèrtex<sup>5</sup> revela el paper de la geometria com a esquelet sustentador tant de l'escultura com de la pintura.

#### VELLUT BLAU

Des del primer quadre de la sèrie, *Vellut blau*, busque reviu en la pintura el temps i l'espai de les escenes virtuals creades per a la realització de la pel·lícula *Son*.

Com que em resistisc a treballar a partir d'un guió il·lustrat (*storyboard*), he de trobar mètodes per a generar la ficció en paral·lel al desenvolupament del procés de creació de les escultures. No empre els mètodes de treball de les productores cinematogràfi-

ques, en què la pel·lícula la realitzen equips especialitzats d'una manera sistemàtica i en diferents fases. Preferisc treballar les animacions sense una planificació prèvia, realitzar-les artesanalment, encara que utilitze eines informàtiques. Treballo en la solitud de l'estudi buscant els límits expressius i estètics de l'art, amb la mateixa intencionalitat poètica a què m'enfronto quan faig un dibuix.

En aquest sentit, el cas de l'escultura secundària *Cactus* és paradigmàtic, ja que va ser tant el desencadenant del segon moviment de l'animació com de l'arrancada d'aquesta pintura. La repetició i la disposició del conjunt de cactus-estoigs, a manera de fassa d'orquestra, confereix a l'escenografia d'aquesta escena un ordre surreal, objectual, natural, misteriós i laberíntic que l'assenyalava com la idònia per a l'inici de la sèrie.

La metodologia emprada per a reviure l'escena des de la pintura comença a partir del document 3ds Max emprat en la pel·lícula. Aquesta vegada, en obrir l'arxiu va ocórrer una cosa inesperada, *Cordes* no es trobava en aquesta localització. La utilització d'estratègies cinematogràfiques, com la càmera subjectiva i el so del lladruc fora de camp, m'havien fet pensar el contrari. En la pel·lícula, *Cordes* apareix solament en el primer i l'últim pla. Aquesta circumstància em va obligar a importar l'escultura, ja que en la pintura no podia valer-me dels recursos fílmics.

Per a esbossar el quadre no n'hi ha prou amb realitzar un moviment de càmera i plantejar enquadraments alternatius. Una vegada que determine el punt de vista, necessite desplaçar els elements individualment i replantejar la composició, sense que per això perda la seua essència.

També he de modificar la il·luminació de l'escena, ja que les ombres fan un paper més important en la imatge pictòrica que no en la fílmica. Un dels avantatges de l'ús d'aquest programa és poder simular la il·luminació real, és a dir, recrear la claror del sol i la claror ambiental resultant de la dispersió dels rajos solars per l'atmosfera. Aquest sistema crea un objecte-llum direccional lliure que simula la translació del Sol sobre la Terra. Per mitjà del tauler de paràmetres puc simular diferents estats atmosfèrics, així com també definir una localització concreta del planeta, una data i qualsevol hora. En aquest cas, he situat el Sol a l'est d'Espanya al mes d'agost. M'interessa que l'escena es desplegue sota una claror intensa i ombres forçades. Resulta molt poètic moure el sol a colp de ratolí, i observar els resultats en temps real a través de les vistes i les càmeres actives en la pantalla de l'ordinador.

Les primeres aproximacions a la pintura les realitzo amb els materials i colors que estan aplicats en l'escena de l'animació. El color és un dels grans reptes que planteja la pintura, i dubte a emprar

la mateixa solució plàstica que en la pel·lícula. Aquest és el motiu que em condueix a replantejar noves composicions on reduïsc la gamma cromàtica fins a arribar a aplicar el mateix material a les escultures i al fons. Finalment, em decidisc a pintar el quadre a partir de la primera opció, però abandone l'execució en la segona mà i torne a estudiar els esbossos.

Entre la segona i tercera mà va transcórrer un breu parèntesi en què vaig pintar dos quadres de la sèrie "L'execució del refilet" (pàg. 47) i "Laberint, *ma non troppo*" (pàg. 57), on vaig descobrir la meua fascinació pels materials. Com a resultat d'aquesta experiència vaig decidir reprendre el quadre *Vellut blau* pintant el material vellut.

En la pel·lícula vaig emprar vellut roig per a folrar l'interior dels estoigs-cactus per la seua semblança amb un joier, i un instrument musical té molt de joier. El resultat de dissenyar el material vellut en el programa 3ds Max va ser revelador. L'efecte, el vaig programar a partir del material Falloff aplicat al color Diffuse. Dels dos colors que el componen, el superior seria blau (color perpendicular a l'orientació de la càmera) i l'inferior, celeste (paral·lel a l'orientació de la càmera). Després, vaig optimitzar la textura afegint soroll al relleu per aconseguir la pelussa, que havia de ser molt curta i fractal per obtenir una superfície lleument rugosa. A més, sempre he trobat un cert aspecte envellutat en l'arena del desert. Vaig re-

alitzar una gamma de vellut de colors que vaig aplicar a l'escena sota el títol *Variacions velvet* (pàg. 44).

Finalment, em decidisc per la versió en blau, a causa del record d'un altre quadre, també blau monocrom: *Baixada al nu*. En aplicar el material vellut al quadre que havia iniciat seguint els materials de la pel·lícula, va resultar que es produïa una discordança entre llums i ombres. Aquest fet, determinat per les necessitats tècniques del nou material, va aportar una gran riquesa matèrica a la superfície del quadre.

#### *L'EXECUCIÓ DEL REFILET*

El quadre *L'execució del refilet* comparteix localització amb *Vellut blau*. En l'escena de la fossa torne a reflexionar sobre certes qüestions relacionades amb les textures i el color del fotograma.

*Vent* inicia el seu passeig per la fossa orquestral quan sona *Sonata per a flauta* de Poulenc i els estoigs-cactus es troben oberts. En el quadre, per contra, els estoigs apareixen tancats, en un intent de remetre a l'espectador a un moment anterior a *Vellut blau*. En aquesta obra s'inicia una reflexió sobre la relació entre el temps filmic i el pictòric. En incloure tres vegades la mateixa escultura en aquesta imatge vull representar el moviment de l'ocell. Aquesta



condensació d'imatges potencia d'alguna manera la profunditat de les capes temporals de la pintura enfront de la idea d'imatge-temps pròpia dels fotogrames. Aquest tipus d'experiències relacionades amb el desenvolupament del temps ja van ser plantejades en el Renaixement per artistes com Masaccio. Per exemple, en *El tribut* es representen en el mateix espai pictòric tres esdeveniments consecutius, que contraposen la seqüència temporal a la unitat espacial.

Tot i això, presentant tres vistes de la mateixa escultura, també podria estar fent referència a l'objectualització de l'escultura animada, ja que tradicionalment l'escultura ha sigut fotografiada per a ser catalogada almenys en dues posicions: frontal i de perfil. A voltes, depenent de la complexitat, podria incloure's un nombre major de vistes i de plans de detall.

Una altra decisió que vaig prendre va ser anul·lar el color de l'escena fílmica i utilitzar una textura pròxima al blanc i negre. En aplicar tan sols dos materials als objectes de l'escena, vaig minimitzar la seua complexitat, de manera que vaig crear una atmosfera diferent de la fílmica. També vaig substituir la malla geomètrica que representava les dunes del desert per un pla, aproximant-me més a un set fotogràfic que al paisatge de l'animació.

D'alguna manera, negant en l'escena pictòrica el color, el fons, la complexitat i el detall d'alguns dels objectes, busque una major essencialitat. Encara que sembla que m'ocupe tan sols de qüestions purament pictòriques, les meues reflexions es desplacen d'un mitjà a un altre contínuament, i l'escultura hi és la verdadera protagonista. Aquesta dimensió transversal de la meua feina és determinant per a la comprensió de l'obra.

L'aplicació de materials en el programa 3 ds Max és un qüestió essencial, ja que defineix el grau d'opacitat, reflexió o refracció dels objectes, i en determina l'aparença de la forma. Fins i tot és possible afegir detalls sense recórrer al modelatge geomètric. El material de franges inclòs en l'escena simula tenir moviment a causa del gir del mapatge. En aquest cas el *gizmo*, o punt determinat de l'objecte a partir del qual s'aplica el mapa, varia en cadascuna de les escultures i n'altera l'aspecte. Els mapes són imatges que aporten noves característiques als materials. El mapa és una textura bidimensional que s'aplica sobre l'ombrejador i que pot interpretar-se de diferents maneres. És una cosa semblant a un llençol que cau sobre un objecte. Una vegada el llençol cau sobre la malla geomètrica la imatge, s'hi incorpora com a part de la seua figura, de la mateixa manera que el fantasma pren una aparença visible gràcies a la tela. El teixit podria estar desvelant alguna clau sobre com representar la invisibilitat de la música i com els materials fan prendre cos a l'escultura virtual en la pintura.

El mitjà virtual també permet aconseguir que les agrupacions de cons perfectes que simulen les espines dels *Cactus* puguen situar-se en les malles geomètriques en una posició precisa, com succeeix en la natura. Tot i això, em desconcerta que en la pintura aquesta precisió es perdi, i les formes es desvirtuen en traslladar-les de mitjà. He de trobar la manera de resoldre pictòricament aquest tret tan característic que vull conservar. Com que puc consultar l'esbós en la tauleta, aconseguisc augmentar el referent original accedint a una gran quantitat d'informació que no puc reproduir en la tela. Els pinzells no aconsegueixen transcriure la complexitat que observe en el detall del *render*.

#### *LABERINT, MA NON TROPPO*

Aquest quadre –que vaig pintar juntament amb *L'execució del refilet* durant el parèntesi en la creació de *Vellut blau*– representa el vol de *Vent*, un dels moments més simbòlics de l'animació. Potser aquest és un dels motius pel qual aquest quadre manté una major similitud amb el seu fotograma de referència. Fer volar una escultura ha sigut una experiència apassionant, un treball ardu i tècnicament complex, ja que ha implicat animar coordinadament dos esquelets articulats.

De la mateixa manera que el moviment dels nostres ossos i músculs modela la pell, l'escultura digital es transforma mitjançant el modificador *Skin*. La malla geomètrica que constitueix l'escultura es deforma en relació amb la rotació i posició dels ossos. La funció d'aquest modificador és distribuir les influències dels moviments entre cadascun dels vèrtexs de la malla i els ossos més pròxims. Per a obtenir un resultat òptim i que la posició dels vèrtexs varí seguint l'os en el seu moviment, cal distribuir correctament les influències de cadascun d'aquests vèrtexs mitjançant una funció denominada *pesatge*. Aquest embogidor ritual s'ha de repetir tantes vegades com ossos conformen l'esquelet.

El resultat obtingut ha superat, de bon tros, l'emoció que vaig experimentar la primera vegada que vaig fer volar les escultures en la pintura de la sèrie *Piòn entra al joc* (2001). *Vent* és la meua primera escultura sense peanya i ingràvida modelada virtualment sense la referència d'un esbós físic. Amb *Vent* crec haver representat la música, immaterial i invisible.

*Vent* vola entre els *Trops* del jardí aeri en la segona localització del segon moviment de la pel·lícula. Una acció que, malgrat el seu gran dinamisme, serà la que millor representarà la naturalesa inerta i estàtica de la pintura, en què el temps es congela.

Les escultures secundàries *Trops* són plantes aèries realitzades matemàticament mitjançant la utilització d'una eina de matrius. La funció *array* està programada per a construir objectes a través de la clonació d'elements per mitjà de variables de rotació, escala o posició en qualsevol dels tres eixos de coordenades. En la virtualitat, mitjançant la introducció de dades numèriques, he aconseguit seriar escultures amb una infinitat de possibilitats, una consecució inimaginable en l'escultura física, ni tan sols recorrent a la tortuosa utilització dels motles.

Quan contemple aquestes escultures girant en el cel, sent la necessitat de fotografiar-les. La finalitat d'aquestes primeres imatges renderitzades no és ser pintades, sinó ser viscudes. Encara que realment prenc consciència de la seua naturalesa quan les pinte, les estudie detalladament per comprendre com s'articulen i construeixen aquests volums que tan sols he manipulat matemàticament.

Com he assenyalat adés, l'espai virtual on es desenvolupen aquestes escenes està il·luminat mitjançant programació. Fent girar el Sol, simule la il·luminació que es produeix a les diferents hores del dia, amb l'objectiu d'obtenir una òptima comprensió de les formes en l'espai. Sempre que reflexione sobre aquesta qüestió recorde l'obsessiva recerca de Monet, especialment la seua llarga sèrie sobre la façana de la catedral de Rouen, en què demostra la capacitat

de la pintura per a representar el moviment de la llum atorgant vida a l'inanimat. Aquesta relació entre la pintura i la llum em recorda les mirades cinematogràfiques de Pasolini (frescos de Giotto), les de Kubrick en *Barry Lydon* (Vermeer) o les de Lynch (Hopper).

En seleccionar una il·luminació, entre totes les variacions realitzades en els esbossos, mire de trobar la millor manera de retratar les escultures, la seua fotogènia. El meu objectiu és reflectir-ne la identitat en la pintura. Com assenyala Gombrich amb referència a l'art egipci, l'important no és la bellesa, sinó la perfecció en el fet de representar-ho tot de la manera més clara possible.

Potser un altre dels motius pels quals aquest quadre és tan fidel al fotograma és pel caràcter abstracte de la imatge. Com que no inclou línia de l'horitzó en l'enquadrament, el cel es transforma en un fons de color pla en què queden suspeses les matemàtiques construccions. Finalment, els núvols que apareixen en l'animació perden la seua solidesa en la pintura, ja que s'hi difuminen i quasi en desapareixen.

El material que he aplicat a tots els elements de l'escena pertany a la família dels platejats o metàl·lics. Les branques dels *Trops* estan formades per notes musicals i CD, els quals estan banyats amb un recobriment metàl·lic d'iridescència enigmàtica, que suggereix elevació; els tons de la superfície varien segons l'angle des del qual s'observa. El CD forma part, des de fa temps, de la col·lecció d'ob-

jectes trobats que atresore al meu estudi i que sempre m'ha abellit de pintar. Potser per això és l'única malla geomètrica que he mapat amb una imatge real.

### DAURAT

Inicialment vaig decidir projectar una pintura en cadascuna de les localitzacions de la pel·lícula. *Daurat* es basa en una escena rodada en el tercer paisatge del segon moviment de *Son*, a la ciutat dels *Nius*. Aquest quadre ha sigut decisiu en el desenvolupament de la resta de les obres, ja que a partir de la seua gestació, els monomaterials han passat a ser el *leitmotiv* de la sèrie pictòrica. Des d'aquest moment l'aplicació d'un únic material a totes les malles geomètriques de les escultures que componen el quadre ha sigut un motiu recurrent. El material utilitzat ha arribat a ser tan determinant que denomina l'obra.

L'or és un material que no m'interessa especialment. Preferisc la plata o els cromats per a l'acabament dels objectes funcionals d'ús diari, però vaig triar el daurat pel seu valor simbòlic, probablement per l'associació amb els materials amb els quals els ocells solen construir els seus nius.

Els *Nius* que formen part d'aquesta escenografia estan construïts amb notes musicals procedents dels *Trops*. En el seu vol, *Vent* re-

cull aquestes peces de les plantes aèries per construir el seu refugi en la terra. Potser s'oculta ací una velada analogia amb el procés de construcció de la *suite Son*: el procés posa de manifest que l'objecte és la partícula elemental de la qual es componen els meus mons. En aquest cas, l'objecte conforma altres objectes a través de l'assemblatge o la hibridació. Em resulta molt inspiradora la idea de generar escultures a partir d'altres escultures.

No puc evitar fer comparacions entre el temps i els recursos utilitzats en aquest procés de construcció virtual i el de producció de les meues escultures físiques. Em sorprèn la velocitat amb la qual dissenye aquestes escultures i l'il·limitat nombre de variacions que hi puc realitzar, sense preocupar-me del temps ni de l'espai ni del cost de producció. És aquest tipus de descobriments el que obri noves perspectives al meu treball, i fa que em renasca la passió per l'escultura, com demostra la col·lecció de peces que he realitzat per a aquesta escena. Unes obres que connecten, a través del moviment, amb l'art cinètic, que em redescobreixen les oblidades escultures de Sempere i Alfaro.

La necessitat de crear un espai per a instal·lar-hi aquesta sèrie d'escultures va originar el disseny de la ciutat dels *Nius*. El resultat em va incitar a capturar, d'una manera irrefrenable, una gran col·lecció d'imatges amb la càmera virtual. Una experiència que ja vaig viure en la creació de *Trops*, i que es deu més a la febre de la imatge que als meus objectius pictòrics.

Les característiques lluentors del material daurat adquireixen en la pintura una rellevància que pot desvirtuar la forma de l'objecte. Amb la intenció de sublimar aquesta circumstància i obtenir millors resultats en pintar les lluentors de l'escena, vaig realitzar un canvi radical en la il·luminació plantejada. De la claror diürna empleada en l'animació, vaig passar a una escena nocturna en la pintura i vaig aconseguir que les figures potenciaren el seu caràcter abstracte. Encara que perden la seua identitat en jugar amb els límits entre la figuració i l'abstracció, les escultures romanen en l'escena. Naturalment, el límit és un estat que m'apassiona.

Comprenc els *Nius* quan els pinte. La seua naturalesa matemàtica, igual que succeeix amb els *Trops*, els fa enigmàtics. El procés pictòric m'obliga a entendre la seua fesomia. Una cosa semblant ocorre en simular la realitat en la virtualitat, quan és fonamental observar amb deteniment la forma per comprendre-la abans de recrear-la.

A més d'aquest conjunt de *Nius*, en l'escena trobem una parella de *Vents* seduïnt-se. El *tempo* en l'escena de festeig es desaccelera i alenteix la velocitat, el moviment i el so. Resultava molt pictòric i musical el fet de congelar el temps en el moment de la seducció i aconseguir que la il·lusió que produeix la imatge en moviment quedara reduïda a una successió d'imatges fixes on es revelara la seua naturalesa. Vaig sentir que era l'ocasió idònia per a emprar un

recurs que m'havia emocionat tantes vegades i que veritablement em va captivar en l'obra de Bill Viola.

La composició del quadre també es va veure influïda pel mitjà amb què treballa. El programa 3ds Max permet combinar diverses vistes i perspectives, captades des de càmeres virtuals de la mateixa escena, simultàniament en la pantalla. En aquest cas, en compondre la imatge pictòrica, vaig decidir ocultar les figures protagonistes situant en primer pla un dels *Nius*. La idea de recórrer a aquesta superposició va ser per a proporcionar una certa intimitat a la parella, però també presentar la forma del niu en el límit de l'intel·ligible a través del grau d'abstracció que li confereixen les lluentors. Fins i tot aquest interès per les diferents vistes d'aquesta escena a través de la pantalla del programa, em va dur a considerar la seua representació mitjançant un políptic on enfrontaria la càmera de l'ocultament amb la seua oposada (vegeu pàg. x). Tot i arribar a esbossar aquesta idea, finalment la descarte.

#### *PERCUSSION EN CONCERT*

*Percussió en concert* és el primer quadre del tercer moviment de *Son*, i el més complex pel nombre d'escultures que hi intervenen. El protagonisme de *Percussió* es reforça en invertir la seua grandà-

ria respecte al de *Cordes* i *Vent*. En representar la granota saltant en primer pla, atrape la seua naturalesa mitjançant una instantània en la pintura i amb això propose un transvasament poètic entre tots dos mitjans. Aquesta correspondència que es produeix entre les imatges pictòriques i els fotogrames és indirecta, ja que respon a una recreació de les escenes amb noves finalitats.

Els *renders* amb els quals treballa són imatges generades mitjançant el càlcul d'il·luminació partint de models 3D. Per a capturar-los utilitza càmeres virtuals on puc definir una multitud de paràmetres sobre la base dels meus interessos, des del tipus d'objectiu a la profunditat de camp. La comparació d'aquests *renders* amb les fotografies dels quadres em condueix a reflexionar sobre la naturalesa de les meues imatges. Es generen en el món virtual a partir de vèrtexs (talment com operacions matemàtiques) i els atorgue fisicitat en pintar-les a l'oli, per a finalitzar fotografiant-les amb una càmera digital. Aquesta inestabilitat de les imatges, procedents de mitjans i formats tan diferents, genera un ecosistema sobre el qual reflexione des de fa temps. De totes les imatges que intervenen en aquest procés les més sòlides sembla que són les mentals, és a dir, els conceptes.

Una de les claus d'aquesta pintura resideix en el reflex de les escultures sobre l'estany, obtingut per mitjà del sistema de simulació

del cel atmosfèric del programa. Em resulta molt atractiu el motiu pictòric dels reflexos en l'aigua, i quan l'observe en la naturalesa me'n plantege la representació. Aquesta és la primera vegada que tracte de resoldre aquesta qüestió en la pràctica, després de simular-la en l'animació. El paral·lelisme que s'estableix entre les ones de l'aigua i les ones del so resulta adequada, ja que els reflexos dels *Juncsols* es produeixen dins de l'orella interna, com es desvela en l'última seqüència de l'animació. El caràcter surrealista de la imatge es troba més ocult que en altres quadres d'aquesta sèrie; potser el tema del reflex ho contamina tot. El naturalisme pictòric m'atrau i em pertorba alhora.

També el material que he aplicat en aquest quadre suggereix una antítesi, com la que s'estableix entre el gel i el foc. El seu aspecte sintètic i translúcid transmet a l'interior dels objectes una llum d'aspecte misteriós i sobrenatural. Aquesta lluminositat s'afegeix a la del mateix suport en què consulte l'esbós durant el procés pictòric. L'ús de l'ordinador i de la tauleta proporciona color llum. Una qüestió que, tot i ser complexa de resoldre mitjançant el color pigment, aporta una particular vibració i luminescència a la pintura.

La tria final sorgeix després d'aplicar una àmplia gamma de colors i materials a l'escena en què treballa. Sempre em quedarà el dubte sobre la tria de la imatge digital i la manera en què representarà la

idea en la pintura. La quantitat de possibilitats que ofereix el programa arriba a ser un obstacle, ja que resulta difícil realitzar una visualització sobre el resultat pictòric de les diferents alternatives que se sospesen.

Pintant he descobert la meua obsessió pel color roig, malgrat les dificultats que planteja. És una circumstància que m'ha portat a desenvolupar una metodologia basada en una gamma cromàtica saturada progressivament. Aquesta problemàtica de caràcter tècnic, associada al mateix procés pictòric, m'estimula durant l'execució. El repte d'enfrontar-se a diverses qüestions simultàniament és una habilitat pròpia d'instrumentista.

El motiu dels nenúfars sempre m'ha interessat pel seu caràcter exòtic i extravagant. Em resulta irremeiable associar aquesta planta aquàtica amb l'impressionisme. Però em negue a acceptar que els objectes i els temes estiguen associats a autors o estils. Un altre clar exemple seria l'apropiació dels pans per Dalí. El gran pictoricisme dels nenúfars de Monet i el seu jardí de Giverny em portarà a tornar sobre el tema en el quadre *CD surface*. També m'hauria agradat tornar sobre *Percussió* en algun altre quadre, on poguera explorar el seu aspecte més psicodèlic.

El temps és un tema recurrent en el meu treball. Hi ha un etern conflicte entre el temps de producció, el temps filmic, el temps en

la pintura i el mateix concepte de temps, el temps, com diu el *Ti-meu*, com a imatge mòbil de l'eternitat. Són unes reflexions que s'inicien amb les meues primeres animacions, quan vaig descobrir la capacitat de la imatge en moviment per a retenir l'espectador durant tot el seu metratge. Pot ser que en pintar els detalls també estiga atrapant el temps i, per tant, la mirada de l'espectador.

### *GLOBOPEDRES*

Les pedres que protagonitzen aquest quadre pertanyen al paisatge de l'estany del tercer moviment de la *suite*. Les *Pedraglobus* són escultures secundàries que canvien d'estat, quan *Percussió* es menja *Flypiano*. Els efectes psicotròpics provocats per la ingesta de la pallona-piano alteren la representació i generen una metamorfosi psicodèlica. L'escena es transforma, la gravetat desapareix i la totalitat dels materials aplicats a l'escena muten a un material ratllat.

En redactar aquestes anotacions entreveig una qüestió que no havia comprès fins al moment. Potser aquesta escena podria ser un anunci i representar metafòricament la idea que he desenvolupat en la sèrie pictòrica: em referisc al fet que és la primera vegada que s'unifiquen en un quadre tots els materials aplicats als objectes d'una escena. Les *Pedraglobus* perden el seu pes en aqueix

moment, per a recuperar la fisicitat i la gravetat en finalitzar la pel·lícula. Una idea (o flipada) lligada a les reflexions sobre la relació entre escultura i pintura que he desenvolupat durant els últims anys. Al principi, l'escultura va perdre la seua fisicitat en la pintura per a recobrar-la, després d'un complex i llarg procés, en els quadres d'aquesta sèrie.

Com ha succeït altres vegades, solc projectar un quadre senzill després d'enfrontar-me a un repte complex. En aquest cas, després de *Percussió en concert*, plantege un pla de detall amb pocs elements, sobre un fons pla. Malgrat això, va resultar complicat trobar un material que representara la doble naturalesa de les *Pedraglobus*, d'una banda, pètria i, de l'altra, aèria. No sols per tractar-se de materials d'una fisicitat contraposada, sinó perquè la forma dels objectes és determinant. I van ser dos els factors que van afavorir aquesta metamorfosi: per un costat, el color ataronjat, que va proporcionar la il·luminació i, per l'altre, la inserció del característic nus que va reforçar la idea d'elevació.

Tot i les distàncies, trobe una certa relació amb la cerca de l'essència del vol en Brancusi, qui (en un context diferent) també aconsegueix expressar l'ascensional utilitzant la pedra, l'arquetip del pes. En el seu cas, coincideixen la matèria i el vol en el mateix objecte, el pes i la seua negació. En la seua paradigmàtica sèrie d'ocells, com-

posta per quasi una trentena de versions, va aconseguir expressar l'elevació amb materials com el bronze o el marbre.

El detonant d'aquest quadre va ser la relectura del poema «Aspiración al otro cielo», d'un altre dels meus grans referents. Juan Eduardo Cirlot, el vaig descobrir a través del *seu Diccionario de símbolos*, i més tard va arribar el seu cicle de poemes Browyn. Un llibre que, curiosament, està inspirat per un fotograma de la pel·lícula *The War Lord* ('El senyor de la guerra'), de Franklin J. Schafner, on l'actriu Rosemary Forsyth emergeix de les aigües. En el procés amb el qual Cirlot mira d'expressar una sensació de maneres molt diverses amb les paraules justes, hi trobe una estreta relació amb les meues variacions:

En la música flotan piedras multicolores. Esperan encontrar un espejo que las detenga y les ponga una cifra. Son el resultado de signos; pero se han transformado en llamas que parecen piedras de colores y ya nada las podrá contener ni congelar en la orilla del espacio aquél. Estamos en la frontera indecible del pasado, del presente y del futuro, en un entrelazamiento exasperado. (Juan Eduardo Cirlot. *Browyn, III. "Aspiración al otro cielo"*)

La poesia ha exercit un important paper com a fil conductor de les meues reflexions conceptuais sobre la relació entre els mitjans



amb què treballa: el vídeo, l'escultura i la pintura. No cal, doncs, estranyar-se que siguin els poetes els qui amb major llibertat s'endinsen en la meua obra.

### *FRINGE*

És la primera vegada que plantege un quadre amb funció. *Fringe* ha sigut dissenyat per cobrir el pas entre dues estades. Aquesta circumstància va determinar la temàtica de l'escena que representa. Des del primer moment vaig imaginar que les escultures idònies per a protagonitzar aquest quadre eren *Venti Juncsol*, pel fet de ser les més verticals. D'altra banda, la pronunciada verticalitat de l'obertura (110 x 240 cm) va influir en la composició. Treballar en un gran format i sentir-me físicament dins del quadre em resulta molt estimulant; és una sensació diferent d'estar dins del quadre de l'escena virtual.

Imagine el llenç com el lloc on es representa l'acció que succeeix a l'altre costat. L'escultura camina d'un costat a l'altre de l'obertura, desafiant el fora de camp pictòric. En la pintura aquest recurs tan habitual en mitjans com el cinema i la fotografia, en què els límits de la pantalla no són el marc de la imatge, és sempre imaginari. Així i tot, en la meua obra el marc troba una vertadera correspondència amb la pantalla, ja que parteix d'una animació creada en

un programa 3D. Mitjançant l'ús d'aquest recurs, tot suggerint que la vida dels personatges absents segueix el seu curs en l'espai que queda fora del marc, perseguisc la participació activa de l'espectador en el meu món.

Aquesta és l'única composició de tota la sèrie que no es correspon amb la proporció 16/9 del fotograma. Havent de treballar amb un llenç de format especialment vertical, he d'enquadrar el pla on es troben les escultures *Venti* i *Juncsol*. El primer plantejament és tornar a la localització de l'estany, buscant el lirisme del paisatge. Però, curiosament, en aquesta escena l'ocell no apareix caminant en cap moment, sinó que esquiva els *Juncsols* nadant al costat de la seua família. Per poder realitzar la composició que he planejat, he de traure, literalment, les dues escultures de l'aigua.

En dissenyar la il·luminació de l'escena, reconsidera la possibilitat de forçar un contrallum. La visió que es descobreix des del costat oposat a la llum em resulta sempre molt plàstica, però en aquesta ocasió decidisc descartar-la perquè eliminaria el detall, un dels objectius que perseguisc en aquesta sèrie. Aquest quadre és un altre cas en què l'escultura es descontextualitza de l'ambient de l'animació per a presentar-se tal com va ser creada. L'escultura apareix en un escenari nu o, millor dit, posant en un set fotogràfic virtual. He aconseguit recrear l'ambient de l'estany amb tan sols una su-

perposició entre *Juncsol* i *Vent*, un *andante* musical més essencial que el que apareix en l'animació.

Sobre la malla de l'escultura principal i el fons he aplicat un material irisat que conté, en el canal difús, una imatge de franges de color. Com veurem tot seguit, tornaré sobre el mapatge de bandes en *Caramel*, un altre quadre d'aquesta sèrie. Es tracta d'un efecte amb el qual he experimentat des de la realització del quadre *Dolça abstracció*, i també es podria relacionar amb uns altres, com ara *Prèambol de pluja* o *Les ombres són un reflex*. El resultat obtingut és semblant a tatuar una pintura abstracta a la pell de l'escultura o vestir una escultura amb pintura. Tinc tirada per aquests mapes, gaudisc pintant bandes de colors que van difuminant-se per a anar d'un color a un altre. Durant aquest procés, el color cobra un protagonisme tal, que s'ensenyoreix de la forma. Podríem parlar d'una doble construcció, ja que, d'una banda, es construeix físicament i químicament el color en la paleta i, de l'altra, s'atorga fisicitat a la forma virtual en el llenç.

Finalment, decidisc aplicar un material diferent a *Juncsol* amb l'objectiu que la imatge de *Vent* aparega completa. Necessite que aquesta escultura perdi la seua opacitat i que la imatge aparega darrere d'un vel, entre la transparència i el dibuix. Comence a comprendre que, en eliminar el context filmic i la narració, m'esforçe a

pintar les escultures sense més, afrontant sense pretextos la problemàtica de l'escultura en la pintura. D'aquesta forma torne, en una certa manera, a l'origen, quan pintava les fotografies de les escultures físiques realitzades a l'estudi. Però ha calgut aquest viatge iniciàtic a través de la virtualitat del 3D per a (re)descobrir el material, que s'ha convertit en un concepte primordial de la meua pràctica com a escultora.

Paradoxalment, si pense en les meues escultures físiques, recorde que emmascarava mitjançant la policromia el material amb el qual havien sigut elaborades. Per contra, la pintura és ara la que recrea el material amb el qual construïsc virtualment les escultures. Per mitjà d'aquesta espècie de cinta de Moebius visualitze un procés transversal i interdisciplinari integrat en el desenvolupament de la sèrie, que reafirma la idea que aquestes pintures són escultures, no són pas pintures.

En revisar el material de treball, durant la redacció d'aquestes anotacions, redescobrisc les diferents variacions que sobre la mateixa idea realitze abans de pintar. Encara que en gaudisc amb el pas del temps, realitzar-ho resulta un dels moments més estressants de tot el procés. Recorde que la meua primera animació, *La casa per la teulada*<sup>6</sup> (2004), va sorgir de la indecisió davant l'elecció de l'esbós a pintar. Aquestes imatges es van convertir en els fotogrames de la pel·lícula.

## CROMAT

Un piano alat liba les campanes. Vol i repicadissa. L'escultura secundària *Flypiano* voleteja al voltant de *Campanetes* en un dels microespais de l'estany en el tercer moviment de la *suite*.

Curiosament, a pesar que *Flypiano* és un piano de cua i les seues principals característiques són la pesantor i el negre intens, el primer material que aplique a les escultures virtuals per reinterpretar l'escena de l'animació és el cristall. Potser aquesta decisió ve determinada per l'associació que establisc entre el dring de les campanes i la transparència de les ales de la papallona, plantejant un joc poètic basat en el pes i l'escala. Després d'experimentar amb diferents tipus de cristall, i dissenyar diverses il·luminacions, canvie radicalment d'idea en comprendre que necessita un material que reflectisca el context, en comptes de mostrar-lo. Finalment, utilitze un material cromat per a les dues escultures.

Encara que comence plantejant els esbossos en l'enclavament cinematogràfic, torne a aïllar les escultures per localitzar-les en un espai abstracte dominat pel color. Com ha succeït en ocasions anteriors, descarte la localització a l'estany per a substituir-la, aquesta vegada, per un conjunt de plafons acolorits en una suggeridora gamma de verds disposats estratègicament.

En aplicar el material cromat a les escultures, cada superfície es comporta d'una manera diferent, segons la seua concavitat, convexitat o planor. Els reflexos es metamorfosen al menor moviment i creen una inestable sensació que resulta especialment musical. El cromat produeix una imatge tècnica de gran inestabilitat, propietat que el converteix en un material idoni per a aplicar a aquest quadre. D'altra banda, el desenfocament del reflex de les campanes en les ales de la papallona-piano aporta el contrapunt necessari per a potenciar el seu aspecte cinètic. És un efecte que recorda el famós desenfocament de Richter i el seu qüestionament sobre les relacions entre els mitjans pictòric i fotogràfic.

Ja siga pel referent formal de les escultures o per la inestabilitat que provoca el minucios realisme del seu reflex, *Cromat* és un dels quadres que millor representa el so en aquesta sèrie. La seua musicalitat també la pot haver potenciada la composició, una miqueta caòtica i més dinàmica que en altres quadres en els quals intervenen menys elements.

Amb l'objectiu de pintar el moviment sense temps i recrear el repic de les campanes, he estudiat una composició on els elements estan disposats mil·limètricament. Cap dels fotogrames de l'animació d'aquesta escena, on hauria de congelar-se el moviment, no aconseguia expressar aquesta idea.

Una vegada triat el material, composta l'escena i preparada la infografia, arriba el moment més esperat, la pintura. Ara bé, sent escultora abans que pintora, no sempre valore adequadament el grau de dificultat que implica una imatge com aquesta. Fins i tot arribe a perdre'm dins del quadre; el meu cervell no reix a interpretar el realisme de la imatge i el transforma en abstracció.

Tot i que els pintors tradicionalment han emprat recursos com la perspectiva i els gradients de profunditat per a representar l'espai tridimensional en la superfície, jo aplique sempre el mateix grau de definició, sense tenir en compte profunditats ni perspectives. Però aquesta vegada em plantege manipular la nitidesa dels plans mitjançant el grau d'acabament de la pintura, emulant els efectes òptics de la profunditat de camp. Acabe descartant la idea.

Un altre dels meus descobriments ha sigut el paral·lelisme entre la pintura i el modelatge virtual 3D amb referència al procés de depuració de la imatge. En la pintura hi ha certs elements de l'esbós (*render* de l'escena) que suprimisc, atès que poden restar essencialitat a la imatge. En el món 3D allò que no es veu no es modela, ja que resultaria una feina innecessària. Per contra, la meua formació escultòrica m'exigeix modelar els objectes en la seua integritat.

## SEDA ROJA

*Rialletes* és una de les escultures secundàries amb més personalitat del tercer moviment de la *suite*. En l'animació comparteix pla amb *Cordes* i *Flypiano* però, com en ocasions anteriors i aquesta vegada d'una manera més resolutive, aïlle l'escultura del seu entorn cinematogràfic i comence els esbossos del quadre en el set fotogràfic virtual.

Aquest ha sigut un dels quadres que he concebut amb major claredat. El material que decidisc aplicar a l'escena és la seda, un material sensual, brillant i lleuger, tan pròxim als llavis com a les fulles de l'arbre. Si en el vídeo vaig mapar les boques amb una foto d'una fulla vegetal (inclosos els nervis) i les vaig reforçar amb el so del rumor dels riures i el moviment del vent, en la pintura el material de les fulles és la seda roja. Amb la comparació boques verdes - fulles roges el joc de colors oscil·la entre el verd i el roig.

El pla de detall de *Rialletes* és la sinècdoque perfecta per a *Seda roja*. En enquadrar d'aquesta manera l'arbre, centre la meua atenció en el joc d'escales de les fulles-somriure. La diversitat de grandàries aporta un cert caràcter naturalista que reforça les claus surrealistes.

Aquest aspecte alegre i gojós, propi dels somriures, contrasta amb l'atmosfera íntima i dramàtica de l'escena. En forçar la

il·luminació, buscant un major contrast que faça ressaltar les lluentors de la seda, enfronte el caràcter tràgic al còmic. Aquest interès pels parells d'oposats, tan present en el meu treball, és una manera d'expressar la dualitat i la transformació. En reforçar amb aquesta atmosfera tan teatral les característiques lluentors de la seda també aconseguisc destacar els subtils volums de la boca-fula.

En aplicar el material al pla posterior, tal com havia procedit en els darrers quadres, la seda perdia totes les seues característiques. Per aquest motiu vaig recórrer als plecs, tan teatrals d'altra banda, d'una peça de roba associada tradicionalment a la seda que aporta sensualitat i agitació a l'escena. Per tant, la incorporació de la camisa de dormir que apareix al fons del quadre és un recurs d'ordre conceptual més que no pas metafòric.

El color marca la meua temperatura emocional. Fluir en el color ha sigut una de les sensacions més intenses que he arribat a experimentar en l'art. I, a més, s'ha revelat com l'arma més poderosa d'aquelles amb les quals gaudisc en el mitjà pictòric. Ja he esmentat la meua obsessió pel color roig, malgrat la seua complexitat tècnica. Tot i això, en aquest cas la seda roja ha sigut un dels materials més agradables i emocionants de pintar.

En el cas del mitjà filmic, va ser el so la clau emocional que més em va seduir, pel fet d'aconseguir que les imatges cobraren una nova dimensió. Un dels objectius que perseguisc amb aquesta sèrie és potenciar el contingut emocional de les escultures. Ja el títol de la sèrie, *Son*, fa referència a l'estatus ontològic que atorgue als objectes. En les escenes en què intervenen els antagonistes *Ploraner* i *Rialletes*, la representació de l'emoció es fa més evident.

La seriació dinàmica d'objectes en aquesta composició, com vaig plantejar en el quadre *Cromat*, és un recurs que aporta musicalitat i moviment a la pintura. Tant les fulles d'un arbre com el somriure d'una boca tendeixen al moviment continu. Però en aquest cas, a més, s'hi suma el moviment categòric pel fet de provocar un desplaçament entre els significants boca i fulla amb una finalitat estètica.

#### *CD SUPERFACE*

El quadre *CD superface* el protagonitza l'escultura secundària *Nenufàrfon*, un nenúfar compost d'una pandereta i la botzina d'un gramòfon. La visió d'aquest conjunt de *Nenufàrfons* sobre una superfície aquàtica m'impulsava, irremeiablement, a distanciar-me

de l'estètica impressionista. Com he comentat en referir-me a *Percussió en concert*, m'incomoda l'estereotipada vinculació del tema dels nenúfars amb Monet, de la mateixa manera que recórrer en la pintura a certs trets del naturalisme. Tot i això, no podem oblidar la forta influència que l'impressionisme va exercir sobre el mitjà fotogràfic i el cinema. I sobre la música, com es pot comprovar escoltant l'obra de Debussy, Satie o Ravel, alguns dels meus músics de capçalera. Per tant, sembla que la referència a l'impressionisme en aquesta sèrie va més enllà d'una mera citació temàtica. El so en el mitjà cinematogràfic és un complement per a recrear la realitat.

Els descobriments científics i tecnològics produïts en la segona meitat del segle XIX van permetre als pintors una utilització del color fins aleshores desconeguda i es va iniciar una revolució imparable. El meu interès per certes claus d'aquest moviment, com ara la llum, el color o la pinzellada, així com el plenairisme, podria estar relacionat també amb l'ús de la tecnologia. El meu treball en el 3D virtual ha provocat significatius canvis en la meua pintura i hi ha aportat nous plantejaments i solucions. En un cert sentit, la virtualitat ha despertat el meu interès pels efectes que la llum origina i la manera de representar-los en la pintura, com la pintura a l'aire lliure va influir en els impressionistes.

Ha sigut en el context de la simulació 3D que realment he reflexionat sobre els materials i les textures, així com també sobre el seu comportament sota els efectes de la llum. Fins ara havia ignorat aquests aspectes en el procés de creació de la meua obra, però l'estranya i màgica manera en què la programació interpreta el "món" a través de la simulació ha aconseguit redescobrir-me la pròpia realitat.

Tornant al quadre *CD surface*, realitze diverses proves aplicant-hi diferents materials, fins i tot considere utilitzar el vidre (verd botella) en un intent de potenciar el seu component conceptual. També, per eludir les referències impressionistes, experimente amb altres escultures en la composició. Són uns assajos que descarte per reiteratius, ja que la granota, encara que no hi aparega d'una manera explícita, hi és present a través d'una contaminació cinematogràfica en forma d'el·lipsi.

La clau per a trobar la solució es trobava a prop, ja que un dels objectius de la sèrie és pintar la música i un objecte que li serveix de suport és el CD. En aplicar el material *CD superface* sobre les malles, vaig descobrir amb sorpresa que provocava un suggeridor joc amb els colors cian, magenta, groc i negre, el CMYK de l'òfset de la impremta. En els esbossos, fins i tot conservant la seua identitat, els *Nenúfars* perdien la seua forma en reflectir-se a l'estany.

D'aquesta forma m'apartava del naturalisme i m'aproximava, d'algun manera, a una certa estètica del pop tan present en el treball de Warhol. Fugint del referent francès, vaig arribar a l'americà; sembla que la pintura és incapaç d'alliberar-se de la seua pròpia història. La impossibilitat d'eludir els referents pictòrics em porta a pensar que la pintura és en essència autoreferencial.

Un altre dels misteris amb els quals encara em sorprèn el programa 3D és el resultat que es produeix en aplicar certs materials a les malles geomètriques de les escultures. Per exemple, l'aplicació del material *CD surface* aconsegueix imprimir al quadre un moviment que, en un cert sentit, buscava en l'animació. Una oscil·lació molt subtil sobre les ones de l'aigua provocada pels *Nenufàrfons*, que a penes es desplaçaven. L'efecte obtingut és totalment pictòric, similar a una vibració de pinzellades sobre els objectes i el seu reflex.

Si ens fixem en la il·luminació de l'escena, malgrat la foscor, no és un nocturn. La negra massa compacta del fons va sorgir a partir del retoc digital del *render* efectuat en el 3D. En realitat, es tracta d'un diürn de fons negre.

El procés d'execució d'aquest quadre, malgrat tractar-se aparentment de tintes planes, ha sigut un dels més laboriosos, a causa de la complexa fragmentació de les formes. Si ho pense fredament,

potser és un dels quadres que podria haver reproduït fotogràficament, encara que, d'altra banda, potser cap de les reflexions sorgides al llarg del procés no hauria tingut lloc.

### CRISTALL

*Cristall* és un retrat de família. En el quadre, *Vent* i la seua descendència posen sobre una taula de cristall, mentre que en l'animació naden en l'estany-orella.

Anhele pintar "el cristall" des que intuïsc que la sèrie pictòrica es basa, en una gran manera, en l'aplicació de materials a les escultures virtuals. No és la primera vegada que experimente amb aquest material, com ho he assenyalat adés en *Cromat* i *CD surface*. Aquest desig reforça el pressentiment que el cristall és musical, potser a causa de la transparència, la seua presència i absència. Un tema inherent a la *suite Son*, on persequisc representar la invisió de la música.

D'altra banda, la tria del cristall també podria estar lligada a la relació, tant poètica com conceptual, que establisc entre aquest material i l'aigua. Més concretament, amb el gel cristal·lí d'on prové el seu nom, del *kryos* ('fred') amb el qual els grecs es referien a la formació de gel a partir de l'aigua.

Entre els diferents tipus de cristall disponibles, em vaig decidir per simular el cristall de Murano, un material ideal per a aconseguir l'objectualització de l'escultura. Sempre m'ha seduït el bufament a ple pulmó amb el qual els artesans creen figures i objectes com per art de màgia, igual que els saxofonistes creen fantàstiques melodies bufant l'aire. És una tècnica amb la qual m'hauria agradat experimentar, i el 3D m'ha ofert la possibilitat de fer-ho.

Un somni possible gràcies a l'editor de materials del programa 3D, que ens permet, amb la definició del percentatge de reflexió i refracció de la llum, recrear una il·lusió tan complexa com la del cristall. Encara així hem de respectar les seues lleis: entre d'altres, que la suma dels percentatges d'aquests índexs siga sempre inferior o igual al 100%. Així aconseguim que els rajos de llum reboten en l'objecte o que el traspassen, simulant la transparència o translucidesa.

Però l'aplicació del material cristall de Murano, sent el principal suport per a aconseguir l'objectualització de l'escultura, no és l'únic. L'eliminació de l'esquelet, amb el qual s'animen les escultures virtuals, adquireix també una gran càrrega conceptual. Aquest fet obté dins del desenvolupament del treball una força significativa pròxima a un ritu psicomàgic o una *performance* virtual. En retirar l'esquelet que permet en el programa 3D donar moviment als

objectes, els prive de l'animació, de l'ànima que els havia atorgat. És com en el conte de Pinotxo, quan el xiquet recobra el seu estat primigeni de marioneta inerta.

Si en els darrers quadres havia optat per descontextualitzar l'escena de la seua localització filmica recurrent al set fotogràfic per a realitzar el *render* del qual parteix el quadre, *Cristall* és un cas extrem, ja que l'escena es replanteja en l'ambient d'una cuina virtual. Aquesta nova localització és el lloc on realitze les imatges i les animacions d'un altre dels meus projectes, el blog de cuina Dos Yemas.<sup>7</sup>

La família de *Vents* està formada per set membres que importe a aquest escenari casolà i els dispose en formació sobre la polida superfície de la taula de cristall on es reflecteix la seua imatge invertida. La idea de l'espill, i el tema dins del tema, és present en les meues reflexions des de la sèrie *Tespilla'm que tespille* (*Tespéjame que tespejo*,<sup>8</sup> 1986). Aquesta vegada, en prescindir de línia d'horitzó, el reflex configura l'espai i potencia la idea que els ocells naden, sense que realment es produïska moviment, atesa la seua condició objectual.

D'altra banda, aplique altres recursos de composició que potencien la idea de moviment en la pintura oposant-la, de nou, a l'estatisme. La figura de la mare ix del pla obrint el pas a la composició de figures, que, com en el cas de les campanes de *Cromat* o les fulles de *Seda*



*roja*, responen a un cert ordre propi de la natura. Com les bandades d'ocells o les moles de peixos, els pollets naden a l'estany seguint la mare. Transforme la disposició fílmica de les escultures en una posa artificial que atorga naturalitat al conjunt i ofereix una posa fotogràfica pròpia del retrat familiar. En moure les figures, trobe certes semblances amb la col·locació de les peces al tauler d'escacs, un tema sobre el qual vaig treballar en la sèrie *Escac tat* (*Jaque mate*, 1987).

### GLOBUS

Amb un pla aeri desvele que l'estany on es desenvolupa el tercer moviment de la *suite Son* és una orella. Les escultures cauen a l'orella després de recuperar el pes (recordem que van perdre la seua gravetat quan *Percussió* va devorar *Flypiano*). La invisibilitat de la música o, més aviat, la seua representació escultòrica entra a l'orella-estany com a conclusió de la ficció.

Amb el quadre *Globus* intente representar aquest moment tan significatiu de l'animació. El gran repte consisteix a determinar quin material pot representar aquests dos temps o estats físics tan contradictoris, la ingravidesa i el pes. Per aquest motiu no partisc, com en ocasions anteriors, de cap fotograma de l'animació per a aquesta pintura, sinó que dissenye una nova escena en el programa 3D.

Finalment, el material que aplique a les escultures d'aquest quadre és el cautxú amb el qual es fabriquen els globus. Un material que simbolitza l'eteri, potser en un intent d'alentir la caiguda fins a arribar a congelar aquest moment en la pintura. D'aquesta manera, afavorisc de nou un diàleg entre la imatge pictòrica i la imatge-temps fílmica. Aquest material decidisc denominar-lo *globus*, tot i que realment aquesta paraula faça referència a un recipient de material flexible fabricat amb cautxú o plàstic aluminitzat farcit d'aire o heli. És tal el meu desig de tornar a objectualitzar l'escultura que arribe a objectualitzar els materials. Aquest material ha arribat, fins i tot, a modificar les malles virtuals de les escultures, com en el cas de *Cordes* i *Juncsol*, a les quals he afegit un nus de globus per facilitar el reconeixement de l'objecte-material. És una cosa semblant a la que va succeir en l'animació, en què, a més del nus, vaig haver d'afegir el fil als *Globopedres* per potenciar la seua elevació al cel.

D'altra banda, el globus és un objecte sonor capaç de produir música, qualitat a la qual músics com Pascal Comelade han tret partit en la interpretació de les seues partitures, juntament amb instruments de juguina i altres objectes.

La tria d'aquest material va coincidir amb la meua iniciació en la globoflèxia. Una tècnica que he experimentat físicament en la realització d'una escenografia per a [www.dosyemas.com](http://www.dosyemas.com). La pràctica

va resultar divertida i conceptualment molt suggeridora: amb la simple torsió de globus tubulars s'aconsegueixen atractives formes, objectes i animals. És una tècnica utilitzada per mags, pallassos o animadors en les festes infantils. Per aquelles dates celebràvem un any del blog de cuina i vam voler commemorar-ho amb un pastís que tinguera la forma de *Balloon dog* de Jeef Koons, l'obra més famosa de la seua sèrie "Celebació". L'artista representa en acer inoxidable un dels populars gossets de globoflèxia. Aquesta escultura em va seduir des que la vaig descobrir, i ara pense que segurament Koons, en ancorar el globus a una peanya i buidar-lo en acer també buscava invertir-ne la fisicitat. Per realitzar la fotografia del nostre pastís, vam inflar i vam retorçar desenes de globus amb forma de gos. Malgrat seguir meticulosament les indicacions del diagrama explicatiu, cada gos eixia amb una forma particular. Però el més interessant d'aquest procés va sobrevenir en fotografiar el material i descobrir-ne la translucidesa i el pes. Fins i tot vaig arribar a percebre la seua poderosa càrrega emocional, i em fa recordar la relació dels globus de colors amb l'alegria de la infantesa. Aquesta observació em va conduir a emprar en el quadre aquest material en diversos colors, com el magenta, el cian i el verd. En aquest cas, un sol color no era prou per a representar l'essència del material-objecte. D'aquesta manera, a més, aconseguiria una major profunditat en les superposicions mitjançant el contrast de les diferents gammes.

Misteriosament, el mitjà fotogràfic no sols enfoca i desenfoca la imatge, sinó que és capaç d'enfocar i desenfocar el temps.

Amb l'objectiu que es perceba la forma d'orella que té l'estany, em veig obligada a utilitzar un pla zenital on sura la composició. Tot i això, com millor es reconeix la part visible de l'orella humana és en el seu pla frontal. Les escultures, en la seua caiguda, se superposen en una forma estratègicament ordenada que permet visualitzar-les. D'altra banda, en distribuir les peces busque provocar efectes aquàtics, com l'ona produïda en seccionar fora de quadre una de les notes musicals. Aquesta disposició funcional dels elements ja l'hem analitzada adés en quadres com *Cromat*, *Seda roja* o *Cristall*.

#### CARAMEL

*Caramel* és l'únic quadre vinculat al primer moviment de la *suite*. A l'inici de la sèrie, la meua atenció va estar centrada exclusivament en el modelatge de les malles geomètriques i en la inserció d'esquelets animables. El redescobrimet de la fisicitat dels objectes i el repte d'atorgar ànima a les escultures va requerir tota la meua concentració i energia. I potser per això la necessitat de recórrer al mitjà pictòric no va sorgir fins a la realització del segon moviment.

Realment, la primera animació resulta la menys pictòrica de la *suite*, a penes un espai buit en què interactuen dues escultures, *Cordes* i *Ploraner*. En aquell moment, que tenia molt de gest originari i primordial de creació d'un món, el meu interès se centrava en l'animació de l'escultura manipulant l'esquelet virtual, convertint la seua geometria en pell, i en el pesatge de vèrtexs de les malles per a aconseguir-ne el correcte moviment. Poc m'importava la plasticitat o la composició de l'escena, ja que em trobava absorta en l'observació de la realitat per a aconseguir simular-la en la virtualitat.

Després d'haver pintat tota una sèrie de quadres a partir del segon i el tercer moviments, ha resultat estrany tornar al primer per plantejar una pintura. Passats ja els anys d'aquell entusiasme, provocat pel descobriment de la fisicitat i la geometria en el 3D virtual, la pintura sembla que és l'encarregada d'iniciar el compte enrere. De fet, acabe aquest cicle tornant on vaig començar. I no tan sols perquè haja acabat amb l'escultura que va originar aquesta sèrie, sinó perquè concloc un procés que es va iniciar fa ja molt de temps. Ja l'any 2001, amb la sèrie "Pió n entra al joc" vaig intentar per primera vegada que l'escultura perdera la seua fisicitat en la pintura. I ara amb *Son* propose el camí de tornada, de manera que l'escultura virtual adquireisca fisicitat en la pintura. Potser aquest camí dibuixa el gir d'un vòrtex.

Corn que sols pinte un quadre d'aquest primer moviment, partisc d'una escena en què són presents les dues escultures. El detonant és un moment emotiu en diversos sentits, argumentalment perquè *Cordes* gesticula en interactuar amb l'arbre, però també perquè mitjançant l'ús del modificador Morfing aconseguisc que l'escultura no sols es moga, sinó que també gesticule. Aquesta tècnica de transformació entre imatges en 3ds Max l'he utilitzada per a obtenir les expressions facials de *Cordes*, clonant el cap i modificant la posició dels vèrtexs tantes vegades com expressions he necessitat.

Les emocions sempre han sigut un element clau en la meua obra. En el cas del plor, és la segona vegada que arranque una sèrie amb llàgrimes. Una emoció que en el meu treball representa la pèrdua. Si les sèries "Pió n entra al joc" i «Espantaocells» van donar lloc a les llàgrimes de les quals sorgeix la sèrie «La casa per la teulada», *Desteixir l'arc iris* va provocar les llàgrimes de *Son*.

Aquest és un dels pocs quadres verticals de la sèrie, ja que sempre respecte l'horitzontalitat fílmica en la pintura. En aquest cas reenquadre l'escena 3D en un format vertical per potenciar compositiuament el plor. Pel fet de tractar-se d'una presa frontal i mancada de perspectiva, resulta confusa la superposició de les llàgrimes de *Ploraner* sobre *Cordes* perquè a tots dos els he aplicat el mateix material. Lluny de descoratjar-me, gaudisc realment en transgredir

els límits entre una representació extremadament realista i una composició abstracta.

A diferència de la resta de la sèrie, la tria del material d'aquest quadre es troba íntimament lligada al contingut emocional de l'escena. *Cordes* s'apesara per veure un arbre plorant. Es tracta d'un moment dolç malgrat la seua tristesa. *Cordes* llepa *Ploraner*. Em recorda amb dolçor les piruletes de la infantesa, cosa que provoca l'associació –com si es tractara d'una paranoia crítica– llepar el gos-gos de caramel.

El caramel, com en el cas del globus, és un material aplicat a un objecte. Aquesta circumstància em recorda com de complicat és titular un quadre, ja que sempre intente incloure pistes dirigides a l'espectador. Per exemple, en el cas d'haver titulat *Sucre* aquest quadre en comptes de *Caramel*, resultaria menys explícit. El descobriment dels materials objectuals ha sigut tota una sorpresa, fins al punt que tinc la impressió que són més físics que el material pròpiament dit.

El caramel monocrom, el d'un sol sabor, resulta complicat de simular i identificar. He obtingut millors resultats experimentant amb diferents composicions de bandes mapades en el canal difús d'un material brillant, encara que sols arribe a obtenir l'aspecte de caramel amb l'efecte nacrat. Com va ocórrer en el cas del material

globus, també amb el sucre faig assajos físics. Concretament, experimente amb el sucre isomalt obtingut a partir de la bleada-rave dolça, un producte molt versàtil que s'utilitza en el modelatge de figures i la decoració de postres. Una altra de les contaminacions procedents del nostre blog de cuina Dos Yemas.

Malgrat la seua efectivitat, el nacrat del material reflecteix el context com si es tractara d'un espill, una circumstància que m'obliga a ometre els reflexos que no m'interessen. Una llicència del mitjà pictòric i el digital, irrealitzable en la realitat.

El procés tècnic que utilitze des del quadre *Globus* el vaig descobrir per atzar durant el desenvolupament de *Vellut blau*. Tancant el llenç amb un to diferent del fons del mateix quadre facilite la resta del procés pictòric. En aquest cas vaig cobrir el lli del color de la terracota, un material present en moltes de les meues escultures físiques.

*360°*

Amb el políptic *360°* concloc la *suite Son*. La idea sobre la qual es basa aquesta obra va ser esbossada abans de començar la sèrie pictòrica. Les cinc peces que el componen les protagonitza l'escultura *Cordes*, en la fase prèvia a la inserció de l'esquelet.

Potser aquests quadres són un dels casos més representatius de la manera en què atorgue fisicitat a l'escultura virtual. Aquesta idea m'ha portat a explorar al llarg del desenvolupament de la sèrie, entre altres línies de recerca, la representació de materials en la pintura mitjançant la descontextualització de l'escultura de les escenes cinematogràfiques per a les quals havien sigut ideades.

Però el vertader detonant que em va impulsar a realitzar aquesta obra va sorgir arran d'una visita al BOZAR de Brussel·les. Allí coincidien dues exposicions, cronològicament molt llunyanes però molt pròximes als meus interessos pictòrics. Tant l'exposició de Borremans com la de Zurbarán, entre altres qüestions, em van disposar per a observar el meu treball des de fora, amb la distància de l'espectador. Una perspectiva tan important, però tan complicada d'adoptar, que em va fer reflexionar sobre les pistes que oferisc a l'espectador quan presente el meu treball. I, sobretot, com hauria d'exposar-lo si vull que la seua mirada no siga superficial. És lògic que pocs compreguen els canvis conceptuals que es produeixen en la meua obra si tan sols reconeixen figures sintètiques que provenen del món digital i, per tant, que seguisquen fent referència a les primeres que vaig presentar amb el nom de Pión ("Piulador"). "Continues pintant pións?"

Seria convenient, doncs, proporcionar més informació sobre el procés per poder aprofundir més enllà del purament retinià. Per tot plegat vaig decidir pintar *Cordes*, la primera escultura de la *suite*, abans d'inserir-hi un esquelet animable i atorgar-li vida, i presentar-la en un políptic on l'escultura gira 360° contra un fons pla o, com es denomina tècnicament, un fons infinit. D'altra banda, he cregut necessari incloure en aquest catàleg el procés de generació d'aquesta sèrie, acompanyat de les anotacions d'aquestes reflexions i pensaments sorgits en el seu desenvolupament, amb la intenció que es compregua que, tot i tenir format de llenç, aquestes pintures són per a mi escultures.

Per incidir sobre aquesta idea, havia d'aplicar un material que potenciara el caràcter escultòric de la malla geomètrica de *Cordes*. Per a aquesta ocasió resultava idoni aplicar un material tan complex com l'alumini perforat redó, per tal com, a més, podria arribar a un alt grau de realisme, ja que disposava de la informació oferta pel programa 3D sobre la peça. Mitjançant aquesta informació resultava factible realitzar diverses vistes del mateix objecte i, d'aquesta manera, aconseguir fer més física l'escultura virtual, presentant-la com si es tractara d'un objecte real.

Amb aquest treball recupere la sensació de trobar-me de nou davant les escultures a l'estudi fotogràfic. La reproducció fotogràfica de les

meues figures ha sigut una qüestió sobre la qual m'he vist obligada a reflexionar, com es pot comprovar en els catàlegs. Ja en l'exposició Des-teixir l'arc iris<sup>9</sup> (2007) les escultures es mostraven en format fotogràfic pel fet que la il·luminació formava part de la seua pròpia naturalesa.

<sup>1</sup> Animación 3D\_2013.  
7'27" \_16/9.  
[www.teresatomas.com/son\\_video\\_pelicula.html](http://www.teresatomas.com/son_video_pelicula.html)

<sup>2</sup> La *suite Son* es compon de 14 quadres, 32 escultures virtuals, 1 pel·lícula d'animació, 3 sèries fotogràfiques, una aplicació per a iPad ([www.teresatomas.com/son\\_app.html](http://www.teresatomas.com/son_app.html)) i 4 publicacions sobre el seu procés.

<sup>3</sup> *Los ojos del ángel*\_1995.  
Galeria Der Reiter\_Valencia.  
[www.teresatomas.com/obra/](http://www.teresatomas.com/obra/)

<sup>4</sup> *Pión entra en el juego*\_2001  
Galeria My Name's Lolita Art\_Madrid  
[www.teresatomas.com/obra/](http://www.teresatomas.com/obra/)

<sup>5</sup> Al començament de la sèrie redescobris el programa 3ds max com l'eina perfecta per a aprofundir sobre l'"ànima" en l'escultura. Compartisc la troballa amb Adolfo Barberá, en un diàleg reflexiu sobre aquest tema, on s'estableixen certs paral·lismes entre el *Timeu* de Plató i els meus primers passos en la gestació d'un nou món amb el programa de modelització. Part d'aquesta correspondència és inclosa en el procés de *Cordes*, publicat per Fire Drill Ediciones, el PDF del qual es pot descarregar en [www.teresatomas.com/imagenes/proceso\\_cuerdas.pdf](http://www.teresatomas.com/imagenes/proceso_cuerdas.pdf)

<sup>6</sup> La casa por el tejado\_2005  
Galeria My Name's Lolita Art\_Madrid  
[www.teresatomas.com/casa\\_personajes.html](http://www.teresatomas.com/casa_personajes.html)

<sup>7</sup> [www.dosyemas.com](http://www.dosyemas.com)

<sup>8</sup> [www.teresatomas.com/obra](http://www.teresatomas.com/obra)

<sup>9</sup> Destejer el arco iris\_Sala Oberta\_Universitat de València\_2007  
[www.teresatomas.com/destejer\\_personajes.html](http://www.teresatomas.com/destejer_personajes.html)



Teresa Tomás integra la pintura en el desenvolupament processual del seu treball. Juntament amb l'escultura o l'animació virtual, la representació pictòrica adquireix un paper metafòric amb referència tant al procés creatiu com al tema en què s'integra. La seua producció artística s'estructura en sèries en què la lògica poètica i la reflexió teòrica s'articulen en complexos jocs conceptuals i produeixen imatges de gran complexitat formal.

Tomás desafia en la seua pintura el concepte de realisme amb l'objectiu de representar idees o imatges mentals a través d'una nova objectivitat poètica de caràcter científic. Les seues imatges pictòriques són dissenyades digitalment mitjançant mètodes vectorials que aporten una definició geomètrica amb la qual aconsegueix fer creïble l'irreal.

En la pintura Tomás allibera l'escultura de la seua peanya i inicia el desenvolupament del seu treball cinematogràfic. La realització d'animacions produïdes mitjançant programes de modelatge, animació i renderització 3D ha influït en la seua concepció del quadre com a fotograma del muntatge filmic. Les seues escultures digitals estan construïdes amb malles geomètriques i hi aplica tècniques d'assemblatge i *collage* dins de la tradició de l'objecte trobat duchampià. La utilització de la realitat virtual li atorga un control absolut de la simulació física de la matèria, que manipula amb finalitats poètiques.

L'estructura de les seues sèries es basa en la creació de personatges als quals atorga ànima al llarg de narracions estructurades en cicles transformadors basats en la utilització metafòrica de fenòmens naturals com el reflex, la mutació, la descomposició, la refracció o la transformació. Un altre recurs emprat habitualment en la construcció del relat és el joc de contrastos entre conceptes i idees contràries. Entre els elements presents en la seua iconografia destaquen els elements plàstics propis de la representació, els fenòmens físics o els conceptes matemàtics. També cal destacar la revisió que ha fet de personatges i arquetips de contes tradicionals i mites clàssics.

Les sèries en què la pintura té un major protagonisme són *Joc d'ocells* –composta per *Piòn entra al joc* i *Espantaocells*– on dialoga amb l'escultura en un complex joc combinatori. La primera trobada entre l'animació i el mitjà pictòric es produeix en *La casa per la teulada*. L'escultura desapareix i reapareix en la pintura de la sèrie *Desteixir l'arc iris*. En la *suite Son* l'escultura es fa física a través de la representació pictòrica de materials virtuals.

Entre els seus referents pictòrics destaquen: el Bosch, Oskar Schlemmer, René Magritte, Salvador Dalí, Kazimir Malèvitx, Georgia O'Keeffe, Maruja Mallo o James Rosenquist.

<[www.figuracionpostconceptual.com](http://www.figuracionpostconceptual.com)>





“I sculpt sensations

in the breath of the moment”

Manolo Fernández, Frío (*De las danzas apócrifas*, Carmina Burana)

Shopping list: Don't worry, little frog, the light won't get you//Rendering the little frog//Little frog= point of inflection//The rendering is a function of the light speed//After the pedestal, the virtual space – the space of slowed-down light.

¶There is a hidden story, a theory of vortex, in the seven years that take shape today in THE SKIN OF THE SCULPTURE. This spintopal journey generates a precession and it tells us that the return trip is not completely one: there is [just] one axis, but you never return to the same point when spinning. Let's see the skeleton that supports and articulates [under the skin-mesh] this story:

#### FIRST PART

¶In the beginning there were bodies. These bodies existed in a world that today we have the tendency to call real or non-virtual. These bodies were made [created] by and with the hands of a maker [It is not important right now to ask what came before the beginning nor what is the meaning of “being before”.] In the making,

materials were used that came from and formed part of the same real world. The process and the course of creation were also subject to the legality of the space-time of this obstinate world. For cultural reasons, to this making, they gave the name sculpture and to the maker, the sculptor. If the sculptor moulded earth, and momentarily became a potter (or baked this earth applying pigments, for a moment becoming a ceramist); or, if instead of earth, moulded and twisted metals and treated them in red heat, being called in a transitory way a forger or blacksmith; or if, indulging in the stonemason that is in all of us, start making gypsum and formwork; it is not because of this that she stops being sculptors. A sculptor can be a potter, blacksmith and a stonemason (and a carpenter, a tailor, and many other crafts), but the inverse is not necessarily the case. So far, so good, --said the pig on the way to the slaughterhouse.

Things can go on like this for a long time.

For many sculptors, and in general, for all those who deal with this making that we call sculpture, things did not change much; for them it would be inconceivable to imagine that the sculpture does not pass through the physical or material environment and for the physical material and physical work. While it is not difficult to accept that in sculpture there is a non-material part, it

must be inextricably linked to a material part. Certain mental disposition and pottery (or craft) must go together. It's something we might call the D-P pair [disposition-potter]. It is true, that there are conceptual and post-conceptual proposals that can dispense with the physical environment. Or even –synesthesia willing- to propose olfactory or sound sculptures. However, when (as soon as one starts thinking for a little while) the wire or the rope linking the DP pair is cut, the risk of a solipsistic drifting lurks around the corner. There is no moral or aesthetic censorship in this: the loneliness and isolation can be an ideal.

There is a moment Teresa Tomas' path (until now a reasonably linear one) of Teresa Tomas in which the D-P pair (and with it, the First Part of the story, concomitant) gets into crisis mood. What is linear now becomes non-linear. Teresa leaves the line, she does not follow the line. The line is no longer made of linen.

Some call this apparent crisis dissociation -- of information and of support of information. Anyway, everything becomes information, with a preponderance of information over matter. Digitalisation manifests itself in the first place as dematerialisation.

This "becoming dematerialised" is announced already since *The Eyes of the Angel* project. The pre-history to this process are the following projects: (1) *The Eyes of the Angel* (1995)

and (II) the moment in which the sculptures begin to fly in *Pión comes into play* (2001). It seems to me that the act of “painting” the eyes of the angel (the angel being an aerial mediator half way between Gaia and Uranus) points to a transformation in progress that has to do with the “vision”, with what the vision projected in the form of a body. The Richir brothers have argued, each in their own way, that the concept of space used by modern science -this space where the modern, Newtonian “vision” is built) has its foundation in medieval theology. In addition, Luc Richir recalls (in one of the few theoretical-philosophical studies devoted to sculpture in the last 20 years) that, “in sculpture the spectral possibility of being God is hidden (a theological model of “absolute vision”, of the transcendental consciousness); in other words: the possibility to abolish (in a glance) that which constitutes us to being-in body.”

This “absolute vision” to which an “angel” gives support gives us a very important clue (a smoking gun, as the American police says) on what existed before dematerialization happened. The raw material with which the sculptor moulds her work is no longer clay (nor wood, nor resin, nor gypsum, nor wax, nor stone, nor metal) but the electromagnetic impulse and the photon.

It is strange. I re-read what I wrote to Teresa Tomás on the 24 September 2009: “*From “the Eyes of the Angel” to “Unweaving the rainbow” the search has become an auxiliary element of a project and since then the questioning of this problematic place of sculpture has been a constant. Now, with STRINGS tied to its vertexes and edges and its areas, the challenge is greater, since sculpture has again been integrated as a necessary step -if only auxiliary- of this long, immense project that consists in freeing sculpture from its body.*” It is curious that in 2009 I talked about a “long and immense project”. [Teresa Tomás used a similar expression almost six years later, in the notes on GLOBESTONES: “*sculpture lost its physicality in painting only to recover it after a complex and long process, in the paintings of this series*”: complex and long process.] I never thought, I could never imagine that the project could achieve a temporal span that would go beyond expectations, to the point that during the years that followed those intense epistolary exchanges of 2008/2009, I ended up being convinced that the SOUND project was a “videoart” project in three movements: STRINGS [2009], WIND [2011] and PERCUSSION [2013].

Teresa Tomás thinks that she can locate the point of inflection in this process of loss/recovery of the physicality or materiality of the sculpture (as shown in the third movement of the SOUND suite) when PERCUSSION swallows FLYPIANO. This scene repre-

sents the beginning and the end of this “complex and long process”. The GLOBESTONES secondary sculptures are the ones that announce the change of state of matter. (((Moreover, I notice a close, intimate, undecipherable link in WINDS’ beaks joining (second movement of the SOUND, interval 4’37 “- 4’39”) and in the swallowing of FLYPIANO (third movement of the SOUND suite, interval 6’09 “- 6’17”), an essential image, a real imago of the sculptor that sheds light (in the darkness of this terrible and beautiful world) over a possible path. Hers.)))

During the sequence 6’18 «- 6’49», the trip generates a journey of just 31 seconds. Immediately afterwards, during the 3-second interval 6’49 “- 6’51”, a dark caesura occurs that announces the return of gravity. The aesthetics of this brief sequence (3 seconds) has nothing to do with that of the other sequences of the three movements (STRINGS, WIND, PERCUSSION). What Teresa calls the unification “into a psychedelic material” culminates in that dark caesura. Not only this is the most enigmatic sequence of Teresa Tomás’ work, but this enigmatic condition is also transmitted and extends into the language of the artist:

– “The sculptures rise, gravity disappears and all materials in the scene are unified in a psychedelic material; then they recover their weight and fall into the ear\_pond.”

This «unification» in a psychedelic material gives us the key to the spin-topal gyre, the vortex where everything returns to not being the same.

The globe\_stones also have a Zurbaran-, Borremann-like texture, which is also noticeable in the info-graphic study of the painting, especially in the lower left image, with its background of monastic sackcloth texture where the shiny colors are highlighted. A whole program.

I have now arrived to the most difficult moment in this brief consideration of the work of Teresa Tomás. I am referring to what Teresa Tomás calls “objectivation”. It is a theme that comes back time and again in her writing:

- “My desire to objectivise sculpture is such that I actually objectivise the materials.”
- The “objectivisation” is a “fundamental concept to explain how the virtual sculpture becomes physical or material in painting.”

Thus objectivation is in direct relation with the “unification” of materials. The objectivation is an OPERATION.

Today, with the SKIN OF THE SCULPTURE, we start to get an idea of the type of OPERATION carried out by the artist. Teresa Tomás, first dematerialises, then digitilises, and later [thanks to the

knowledge-surplus and the experience-surplus that allows the digitalisation process] re-materialises through painting, so that painting becomes strangely the medium that allows you to perform the re-materialisation of the sculpture. And so, you cannot simply talk about painting. Or sculpture.

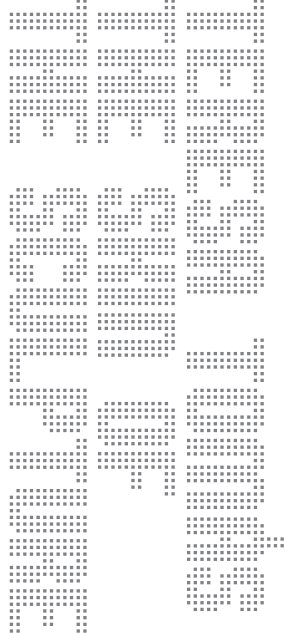
Teresa Tomás describes in detail the steps that led to the knowledge-surplus and experience-surplus that have made it possible for sculpture to return materiality. She speaks with fascination about the discovery or re-discovery of materials. The paintings are testimony or proof that here there is [or there was] a sculpture. You do not need a “physical” sculpture in order for the sculpture to exist. The fact that a sculpture is not three-dimensional or solid does not mean that it does not exist. Cathryn Vasseleu reminds us that the most significant change introduced by digital graphics in the pictorial rendering [rendering = generating an image through the tracing of the particles of light that irradiate from a 3D image] of light “*is the automation of the processes of calculation and rendering. On the one hand, machine vision simplifies the physical behaviour of light, selecting only aspects that are relevant to visualization. On the other hand, machines can have a higher quantitative precision than human vision.*»

This observation opens a new way of approaching the material that empowers the artist to research totally new areas and aspects of physicality and materiality. This is the objectivation process. (At this point the scientist’s and the artist’s paths cross.) I undersand better now why Teresa Tomás said when preparing THE SKIN OF THE SCULPTURE that the objectivation «reaches everything, it is my way of measuring and creating (because I am a sculptor, I suppose). The object would be the unit of measurement, as the vertex in geometry. The object is the particle with which I make and unmake my worlds. Object is the essence. «

## SECOND PART

¶ I conclude, then, with seven words:

The  
Music  
As  
Invisible  
Animal  
Of  
Company.  
TMAIAOC



The exhibition THE SKIN OF THE SCULPTURE presents the film<sup>1</sup> and the pictorial series included in the interdisciplinary work SOUND<sup>2</sup>.

The SOUND Suite is a reflection on the representation of the invisibility of music through musical instruments. It is structured around families of instruments that form an orchestra and give name to the three protagonist sculptures.

The film unfolds in three movements: the sculpture without pedestal, the weightless sculpture and the invisible sculpture. The first movement, entitled STRINGS, considers the release of the sculpture by detaching it from its anchor point. WIND will lose its weight / gravity in the second movement of the suite, taking flight like a bird. To conclude, PERCUSSION will transcend gravity towards invisibility, in a psychedelic rite of passage.

This publication documents, through notes and images, the development of the pictorial series presented in the exhibition THE SKIN OF THE SCULPTURE, experienced as a thinking process. Together with this catalog, the SOUND suite includes a set of three publications covering the creative process of the animated sculptures, STRINGS, WIND AND PERCUSSION.

Years ago I began my artistic work by seeking to free the object, negating the physicality of sculpture and pushed by the desire to give life to my figures. In THE EYES OF THE ANGEL<sup>3</sup> I conceived a series of paintings that represent the vision of an angel. The

paintings of their irises became the processual element of the sculpture series, which attempted to give visual organs to sculpture through painting. However, the true questioning of the materiality of sculpture was revealed in the exhibition PIÓN ENTERS THE GAME<sup>4</sup>, where sculptures broke free of the pedestal and took flight into the painting with the help of combinatorial game.

The development of this series arises from the conceptual transfer between sculpture, pictorial image, the virtual image and the moving image. This exchange has led to the dissolution of boundaries and created transversal areas of convergence and dialogue where we can reflect on the object. With THE SKIN OF SCULPTURE, I reaffirm the idea that these paintings are sculptures, they are not paintings. This ends a cycle in which I tried to subtract materiality from sculpture in pictorial medium, granting physicality to virtual sculpture in the painting.

Pictorial images are based, as I will explain below, in selected frames of the film SOUND. The creation of animations is one factor that has influenced my current conception of the painting. SOUND is my third film produced by modeling, animation and 3D rendering programs.

I will outline now some thoughts that arise in the development of this pictorial series.

- + The capacity of the painting process to know and understand the virtual sculpture, especially if it has been software-generated.
- + The quality of sound to convey emotions in the film medium and its transfer to the pictorial medium.
- + The essence of painting to purify the film image.
- + The role of color, as matter and concept, by giving the sculpture physicality in the painting.
- + The superiority of the medium of painting over film when one speculates on time, even if this might seem otherwise.
- + The serialisation of elements and their arrangement in the composition as strategic factors in recreating the movement in painting.
- + The details in the painting are able to catch the spectator in the same way the moving image catches the public during the length of the film.
- + The photographic medium has the ability to focus and blur image and time.
- + The interaction between pictorial and film images generates poetic resources.
- + The virtual image's naturalism, which comes from the photographic realism, gives verisimilitude to the images or imaginary objects in the painting.

- + Photogenic quality is key to the representation of the essence of sculpture.
- + The light color of virtuality gives vibration and luminescence to the painting.
- + The virtual simulation determines the representation of lighting effects in the pictorial medium, just as painting outdoors influenced the impressionist painting.
- + The use of rhetorical figures as conceptualising and dynamising the relation between different media.
- + The interest in the transgression of the boundaries between figuration and abstraction.

- + The capacity of the 3D simulation to rediscover reality.
- + The strength of mental images against the volatility of the paintings and digital images on different media.
- + The ability to materialize in painting sculptures that have been designed with techniques and materials, which are inaccessible in the physicality (such as glass, gold, velvet, silk or candy).
- + The liberation that comes from the the infinity of the pictorial space as opposed to the limited space of the workshop, the exhibition space or storage.
- + The creation of a virtual world, vertex by vertex<sup>5</sup>, reveals the role of geometry as a skeleton that sustains both sculpture and painting.

---

<sup>1</sup> Animation 3D\_2013.  
7'27" \_16/9.

[www.teresatomas.com/son\\_video\\_pelicula.html](http://www.teresatomas.com/son_video_pelicula.html)

<sup>2</sup> BEING SOUND suite consists of 14 paintings, 32 virtual sculptures, one video (3 movements), three photographic series, 4 publications and an iPad app (download en [www.teresatomas.com/son\\_app.html](http://www.teresatomas.com/son_app.html))

<sup>3</sup> *The Eyes of the Angel*\_1995.  
Gallery Der Reiter\_Valencia.  
[www.teresatomas.com/obra](http://www.teresatomas.com/obra)

<sup>4</sup> *Pión comes into play*\_2001.

Gallery My Name's Lolita\_Madrid.  
[www.teresatomas.com/obra](http://www.teresatomas.com/obra)

<sup>5</sup> At the beginning of the series rediscover the 3ds Max program as the perfect tool to elaborate on the "soul" of the sculpture. I share the findings with Adolfo Barbera, in dialogue thoughtful on this issue, where certain parallels between Plato's Timaeus and my first steps in the creation of a new world with established modeling program. Part of this correspondence is included in the process STRINGS, published by Fire Drill Editions which you can download in PDF [www.teresatomas.com/imagenes/proceso\\_cuerdas.pdf](http://www.teresatomas.com/imagenes/proceso_cuerdas.pdf)





Teresa Tomás integrates the paint on the procedural development of her work. Together with sculpture or virtual animation, the pictorial representation acquires a metaphorical role referring to both the creative process and the subject in which they are integrated. Her artistic production is structured in series where the poetic logic and theoretical reflection are articulated in complex conceptual games producing images of great formal complexity.

In her paintings, Tomás challenges the concept of realism in order to represent ideas or mental images through a new poetic scientific objectivity. Her pictorial images are digitally designed using vector methods that provide a geometric definition which manages to make unbelievable.

Tomás releases her sculpture from its base in paint starting the development in her film work. The realization of animations produced by modeling programs, 3D animation and rendering has influenced her conception of painting as the assembly for the film frame. Her digital sculptures are constructed by geometric meshes, applying assembly and collage techniques in the tradition of Duchamp's found object. The use of virtual reality gives full control of the physical simulation of matter, which is manipulated with poetic purposes.

The structure of her series is based on the creation of characters that encourages throughout the structured narratives

transformers in cycles based on the metaphorical use of natural phenomena such as reflection, mutation, decay, refraction or processing. Another resource commonly used in the construction of the story is the game of contrasts between concepts and contrary ideas. Among the elements in her own iconography include visual elements of representation, physical phenomena or mathematical concepts. Also noteworthy is the review made with characters and archetypes of traditional stories and classical myths.

The series where paint has a greater role are Game of birds – composed of Pión entra en el juego (Pión starts to play) and Espantapájaros (Scarecrow)– where she dialogues with sculpture in a complex combinatorial game. The first meeting between the animation and the pictorial medium occurs in La Casa por el tejado (The House through the roof). The sculpture disappears and reappears in the painting series Destejer el arco iris (Unweaving the rainbow). In the suite Son (Being Sound) the sculpture becomes physical through the pictorial representation of virtual materials.

Among the pictorial references the following painters are highlighted: El Bosco, Oskar Schlemmer, Rene Magritte, Salvador Dalí, Kazimir Malévich, Georgia O'Keeffe, Maruja Mallo o James Rosenquist.

<[www.figuracionpostconceptual.com](http://www.figuracionpostconceptual.com)>



