

FANTASMAGORÍA

Jordi Bielsa Mialet

Facultat de Belles Arts, Universidad de Barcelona

Resumen

Este texto es un conjunto de apuntes y reflexiones sobre la práctica artística en relación al progreso tecnológico. Cuestiono, mediante la contraposición entre grabado tradicional e impresión 3D, cómo se imagina y se representa el progreso tecnológico. Con el boom del 3D no solo emergen nuevas formas de producción, también se representan y adoptan la apariencia de lo nuevo. La creatividad degenera en fetiche, en fantasmagoría ya no de la cosa, sino de la máquina que la produce. Colecciono imágenes, noticias de internet y desechos de la cultura visual. El vídeo en la red es el formato final de muchas de las impresiones 3D. Internet es el gran aparato de impresión 3D. Las herramientas audiovisuales median con lo tecnológico y se han incorporado a todo tipo de actividad. Se han convertido en formas de interacción necesarias. La vida aparece convertida en película precisamente cuando se vuelve invivible.

Palabras clave: arte, tecnología, grabado, impresión 3D, progreso, internet

PHANTASMAGORIA

Jordi Bielsa Mialet

Faculty of Fine Arts, University of Barcelona

Abstract

This text is a set of notes and reflections on artistic practice in relation to technological progress. I question, through the juxtaposition of traditional printing and 3D printing, how technological progress is imagined and represented. With the boom of 3D printing, not only do new forms of production emerge; they are also represented and take on the appearance of the new. Creativity degenerates into fetish, into a phantasmagoria not of the thing, but of the machine that produces it. I collect images, internet news, and waste of visual culture. Online video is the final format of many of the 3D prints. The internet is the great 3D printing device. Audiovisual tools mediate with technology and have been incorporated into all kinds of activity. They have become necessary forms of interaction. Life appears converted into film precisely when it becomes unlivable.

Keywords: art, technology, printmaking, 3D printing, progress, internet

Y entonces, casi contra su voluntad, miró el rostro del cadáver. Era tal y como había sido en vida, no se podía descubrir ningún signo de la prometida redención, fuese lo que fuese lo que todos los demás habían encontrado en la máquina, el oficial no lo encontró. (Kafka, 1990, p. 218).

Antes de hablar del producto artístico pienso que es importante que se reconozcan primero las grandes hazañas del que trabaja en la periferia del arte y realiza muchas de sus tareas y envoltorios: marcos, ediciones, modelados, impresiones y otras labores embrutecedoras. He vivido dos decenios más o menos atrapado entre la creación artística y este tipo de trabajos no artísticos del arte. El asistente, el técnico y el artesano no firman ni en el marco ni en la obra de arte. Una parte fundamental de su trabajo consiste en pasar desapercibido: la transparencia es su mayor logro expresivo. A menudo, el trabajo artístico solamente es visible como lujo o manifestación de poder, mientras que la expresión artística, pretendidamente desmaterializada, debe ser exhibicionista. La concepción aristocrática del arte se nutre de esta división entre idea y ejecución. El artista es el inútil con recursos y las máquinas, los dígitos y las manos habilidosas aplican órdenes. Precisamente son los trabajos sucios los que se deben hacer con la mayor pulcritud. Cuando entro en el taller me transformo en material humano al servicio del marco, del impreso, o simplemente del póster encolado. Uno debe ir bien vestido a la hora de realizar los trabajos más sucios. El desgaste acelerado de la ropa no es comparable al embrutecimiento acelerado de toda una personalidad creativa. Muchos trabajadores utilizan su chándal sucio para trabajar, lleno de costras, inhalan gustosos el disolvente y el olor a sobaco del taller mientras escuchan la radio nacional. Últimamente ya no trabajo en talleres, tampoco me compro ropa. Enseño arte en la universidad y no gano para vivir. Es difícil trabajar en estas condiciones. La enseñanza del arte produce mano de obra barata y consumidores de arte. La exigencia de producción artística degenera en explotación. En el arte reside una promesa de felicidad, precisamente en nuestra existencia devaluada. Este es el contexto de la impresión 3D en el arte, en nuestro arte, el de una investigación artística que antepone lo tecnológico para recibir financiación.



Fig. 1 La impresión 3D como novedad y peinado ochentero. *3D Systems on Good Morning America - January 1989.* Disponible en: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=NpRDuJ5YgoQ#! [Acceso 20/03/2015]

La presentadora de televisión anunciaba en enero de 1989 un invento que haría furor mucho más tarde. Parece que la vida le copiaba a Philip K. Dick. O que la ficción nos iba vendiendo nuestra cruda realidad. Del mismo modo que labraron nuestro malestar de ahora las Thatcher y los Reagan. En 1989 murieron algunos seres queridos: Salvador Dalí, Samuel Beckett y Thomas Bernhard. Quiero decir, en 1989 seguían todavía vivos. El rostro de la hermosa presentadora nos separa de un abismo. Consulto los muertos famosos en Internet: también murieron Sergio Leone, Cassavetes, la Pasionaria y Ceaucescu. Creía vivo a Cassavetes no sé por qué, pensaba que se había hartado de hacer películas. También murió una tía de mi madre, en otoño. Recuerdo que en verano me refugiaba en su casa laberíntica, con un gallinero y un cuarto solo para revistas. Pasé ese verano con mi tía y mi abuela que me aplicaba rodajas de pepino y sus uñas largas en las quemaduras de sol en la espalda. Y sus bocadillos de jamón troceado. El pan con vino y azúcar. Borracheras infantiles de melocotón con vino. Obligado a hacer 4 horas de gimnasia diaria antes de quedar atontado y del puñetazo de un niño que me dejó inconsciente. Mi tía también guarda revistas, lo colecciona todo y luego carga con el problema de cómo desprenderse de ello. Yo también colecciono de todo. De ahí que haya conservado este rostro de Internet. Me persigue siempre la sensación de estar equivocándome, de desprenderme siempre de lo realmente importante, como esas revistas. En *La Jetée* de Chris Marker un hombre vive aferrado a un recuerdo de infancia: el rostro de una mujer, una imagen demasiado poderosa, que en realidad deslumbra todo posible recuerdo, el de la propia muerte y el inicio de la tercera guerra mundial. Vi la casa laberíntica convertida en solar, me impactó mucho.

No es fácil orientarse a ciegas. Leo a Dalí, a Beckett y a Bernhard para pensar la impresión 3D. *My brain doesn't work anymore, it must have had enough.*

No recuerdo si es en Molloy o en Malone. Mi cerebro tampoco funciona, pero yo sigo funcionando, se trata de una sensación muy rara. Ahora estoy *En la colonia penitenciaria* de Kafka para escribir este texto. El aparato de tortura parece una impresora, pero es más bien un aparato de grabado.

«Tanto la cama como el dibujante tienen su propia batería eléctrica; la cama la necesita para sí misma, el dibujante para el rastrillo. Tan pronto como el hombre está bien atado, la cama se pone en movimiento. Mediante sacudidas muy pequeñas y rápidas vibra al mismo tiempo hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo. Habrá usted visto aparatos similares en sanatorios, solo que en nuestra cama todos los movimientos están calculados exactamente, porque tienen que estar ajustados con la máxima precisión». (Kafka, 1990, p. 195).

El último Dalí también apareció en la tele: abandonado, desnutrido, su castillo incendiado. Un tubo insertado en la nariz ocupaba el lugar del bigote. La mano derecha era como una pinza, repitiendo en el aire esa firma dibujada sobre miles de hojas de grabado en blanco. La mano podría ser el extrusor de una impresora, o más bien ese rastrillo del cuento de Kafka que graba letras en el cuerpo del condenado, la orden de su condena. Pero en un vacío, condenado al nombre propio, «así como en catalán Gaudí y Dalí significan respectivamente “gozar” y “desear”». (Dalí, 2003, p. 1011).



Fig. 2, 3 *Le Mystère Picasso* (1956) de Henri-Georges Clouzot y *El sol del membrillo* (1992) de Víctor Erice

El fotógrafo de *Le Mystère Picasso* mide la luz con un fotómetro mientras se hace sombra con el cuerpo. El pintor Antonio López pinta cruces de registro en la naturaleza siempre cambiante. Para un impresor los sistemas de registro a mano alzada son una chapucería. El detalle desmorona tanto el misterio como la precisión putrefacta, el aura religiosa y la pretensión realista. La falsa atmósfera de religiosidad del arte es agotadora. Cine y pintura actúan por

separado. Se preserva la jerarquía entre creación y documento. El potencial creativo quedó intacto: ni Clouzot ni Erice se atrevieron a pintar en el lienzo para mejorar la película. Habría sido tan sencillo y enigmático.

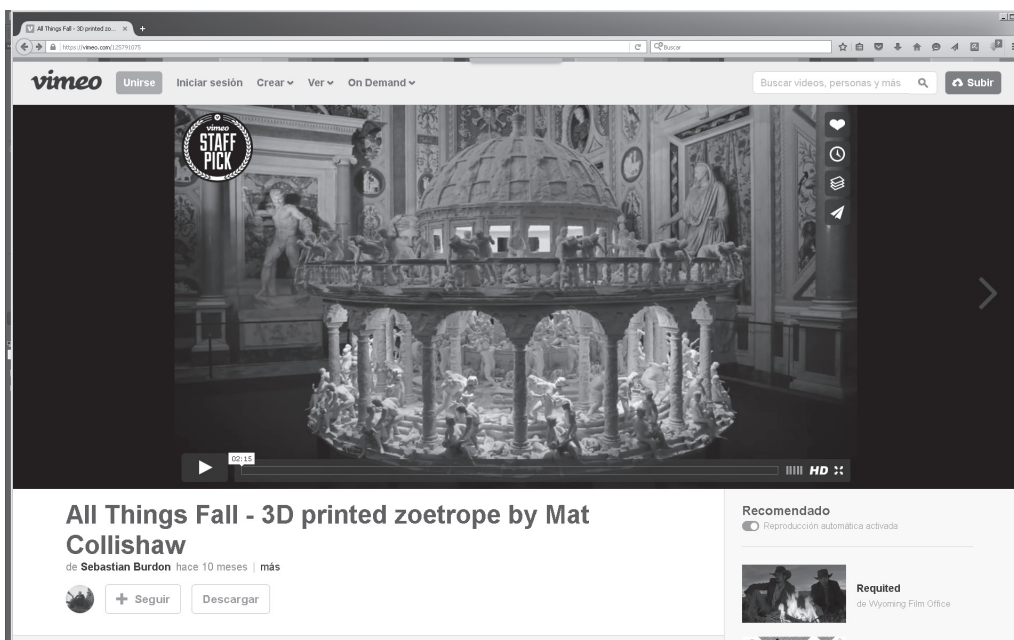


Fig. 4 All Things Fall - 3D printed zoetrope by Mat Collishaw. From Sebastian Burdon. Thursday, April 23, 2015. Artwork was designed by Mat Collishaw. It is based on “Massacre of the innocent” painting by Rubens. This is the 6th zoetrope I had a pleasure to work on. This 3D printed job took about 6 months of work and involved creating over 350 character figures, environment elements and architecture. I was responsible for all 3D modeling and animations. I mostly used 3ds max and ZBrush. Please let me know what you think of it. Disponible en: <https://vimeo.com/125791075> [Acceso 14/08/2015]

Un zoótrofo es un juguete del s. XIX. Una tira de dibujos se vuelve animación mediante un cilindro que gira. La serie de dibujos se repite en bucle, sin principio ni fin. Internet exhibe los nuevos zoótrofos en tres dimensiones. Los de Disney. Los del arte. También la danza macabra de un aficionado que se creyó lo del eterno retorno. El vídeo en Internet descubre la ilusión óptica predecesora del cine y también póstuma. Lo más novedoso o impactante no es tanto la revolución 3D como su necesaria reproducción en la red. El zoótrofo filmado: doble movimiento de la grabación en frames y en escultura impresa. Reproducción de la reproducción: copia de la copia extrañada, una danza tan siniestra como inofensiva. El movimiento mismo de la impresora 3D mientras imprime es igualmente extraño. Todo aparece como surgido de la nada, o impuesto. La repetición es el gran recurso de la propaganda. Del realismo. Del arte burocratizado. Nuevas visiones del infierno aburrido. En los dibujos animados como en el arte todo queda igualado. Las imágenes son

cerradas, conclusas y repetitivas. No se pueden modificar en el proceso. El asistente de artista no puede darle una patada al juguete por mucho que lo exija la obra de arte. Sebastian Burdon realiza los zoótropos de Mat Collishaw y los vídeos que cuelga en Vimeo. Es autor de los vídeos. La escultura animada reproduce dos cuadros de Rubens, dos versiones de una misma temática: La masacre de los inocentes. Los zoótropos de antes parecen una burla de los zoótropos actuales, su caricatura en negativo.

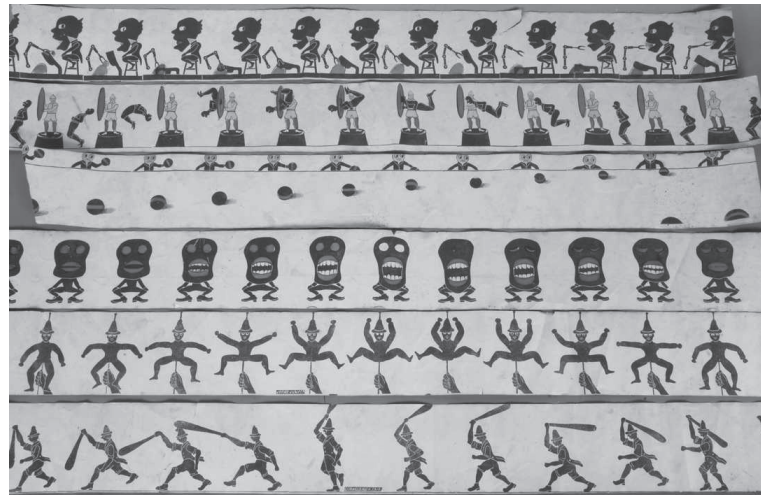


Fig. 5 Lot 52: *Late 19th century, Zoetrope Wheel of Life*. Disponible en: <http://www.thecobbs.com/auction-2013-01-05-lot-52.html> [Acceso 26/03/2016].

Antes las figuras se imprimían en negro. El rostro del presidente Obama impreso en 3D aparece blanqueado. La magia de un zoótropo se agota rápidamente. La política también adquiere forma de noria en las caricaturas de J.J. Grandville.

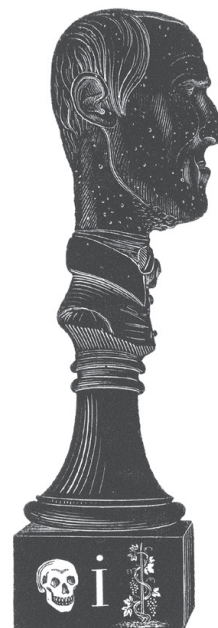


Fig. 6, 7 Obama y Maurisset

Encontré una litografía de Grandville de 1832 titulada *Fantasmagorie, Politico Burlesque*, con figuritas como las de las tiras de zoótopos. La fantasmagoría era un espectáculo audiovisual hecho con linternas mágicas ocultas y cortinas de humo. Sus efectos aterradores se lograban al esconder el mecanismo de las apariciones. Los objetos toman vida propia y los hombres se convierten en sus esclavos. El concepto de fantasmagoría es clave en Karl Marx para definir el fetichismo de la mercancía: «Lo que para los hombres asume aquí la forma fantasmagórica de una relación entre cosas es estrictamente la relación social determinada entre los hombres mismos. Por eso, si se quiere encontrar una analogía adecuada hay que recurrir a las regiones nebulosas del mundo de la religión, donde los productos de la mente humana aparecen como seres dotados de vida propia, de existencia independiente, y relacionados entre sí y con los hombres. Así les ocurre en el mundo de las mercancías a los productos de la mano humana». (Marx, 1976, p. 83). Walter Benjamin retoma el concepto de fantasmagoría para articular su fisonomía del capitalismo y del carácter mercantil de la cultura. Fantasmagoría es una forma de espejismo, de engaño y promesa. Es una manifestación perceptible y no solo un concepto abstracto, ocurre en la inmediatez sensible (Benjamin, 2005, p. 50). Tal vez en la *Fantasmagorie*, la fantasmagoría impresa, las figuras deberían aparecer en blanco sobre papel negro. Pero no es así. Grandville copia a su grabador, a Théodore Maurisset, con sus imágenes acertijo y figuras como tampones en negro sobre blanco. Maurisset podría haber sido uno más de los grabadores anónimos, tallando las xilografías de Grandville e ilustrando crucigramas y sobres. Pero es famosa una caricatura suya de 1839, del mismo año del invento de la fotografía: *La Daguerrotypomanie*, un retrato de la locura fotográfica. Todo son cámaras y aparatos fotográficos a excepción de una zona de ahorcados, con horcas de alquiler para los grabadores. La locura de la impresión 3D no tiene una caricatura comparable. La cabeza impresa de Obama encarna la burbuja de una nueva era industrial enteramente americana. Obama posa para un recuerdo que con los años amarillea. Su rostro también es poderoso, o ridículo: imagen del más allá de la crisis y de la guerra cibernética. Muchas ilustraciones de Grandville fueron grabadas por Maurisset. He encontrado su firma en una de ellas. También he encontrado un retrato suyo de perfil. La cabeza de Maurisset aparece en un libro de caricaturas de personajes célebres: *Musée Dantan*, también de 1839. Las ilustraciones son todas suyas, aunque se le atribuyan a Jean-Pierre Dantan, autor de las esculturitas originales. El perfil es, en realidad, un autorretrato asombroso. Una nota biográfica lo acompaña y revela el enigma del peón de ajedrez de la figura 7.



Fig. 8 *3D printing 'bigger than internet'*. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=LRv4jp-hhBE> [Acceso 20/03/2015]

El entrevistador asiente sumiso y parece estar sufriendo. Mientras tanto el jefe ejecutivo de 3D Systems cuenta que el 3D lo cambiará todo. Muestra una torre de ajedrez impresa en 3D. Dice que el coste de impresión es de 3,5 dólares y que, por ese precio, no se encuentran en las tiendas de juguetes. El boom del 3D sería incomprensible sin Internet. La maquinaria absorbe protagonismo. El mecanismo debe ser evidente. Vídeos y tutoriales sobre cualquier tipo de proceso invaden Internet. Mostrar cómo se hacen las cosas se ha convertido en una compulsión globalizada. La tecnología al alcance de todos que revolucionará el mundo produce objetos horriblos. Mis grabados también son horriblos. A veces pienso que en mí cristaliza toda esa compulsión productiva. Pero otras veces es demasiado difícil hacer nada.

«Todo está en la espontaneidad, es decir, en la reacción involuntaria del oído compositivo, quand même. Pero si se toma con seriedad mortal el componer, se tiene que acabar preguntando si, en conjunto, hoy en día no se vuelve ideológico. Uno debe por tanto, sin metáforas y sin el consuelo del que así no se puede seguir, encarar la posibilidad del enmudecimiento».
(Adorno, 2008, p. 293).

Estas anotaciones son parte de un experimento artístico sobre la impresión 3D. Debo tratar mis dificultades y errores. Tal vez mi tendencia idiotizante a jugar con maquinitas y a perderme en el juego. La repetición es la base del juego. Los artistas somos los principales aniquiladores de nuestro pretendido arte. Trabajo con miles y miles de archivos, me he convertido en un burócrata.

En mi época de secundaria pasaba las horas de clase dibujando para no dormirme. El runrún del 3D es hipnótico, una especie de performance mecanizada. También lo es el dibujo con modelo humano, con una persona convertida en escultura y un despertador que te despierta a intervalos regulares después de cada pose. Si los medios tradicionales se ven afectados por los medios y formas posteriormente desarrollados (Adorno, 2008, p. 276), las

pinturas y dibujos se verán modificados por la impresión 3D. Por la forma escultórica. La fantasmagoría. El cine y la música.

No puede haber una investigación artística sobre la impresión 3D condicionada a producir objetos 3D. Cuando pienso en imprimir en 3D hago garabatos. Mi producción de garabatos se ha triplicado. También me obligo a ello, tratando de encarar la posibilidad de un enmudecimiento histórico. Dibujo, pinto y capturo procesos. El vídeo me permite resolver la impresión. Como en un grabado, trabajo a ciegas realizando pruebas de estado, estampaciones no definitivas o desechables, que sirven de guía. Modifico el vídeo mediante el garabato, y el garabato mediante el vídeo. Nada es previsible, me quedaré con una película, con un dibujo, o con una pintura, o lo desecharé definitivamente todo. Picasso destruyó sus pinturas filmadas. Antonio López abandonó su cuadro filmado. Deshacerse de cuadros delante de una cámara es como destruir guitarras en un concierto.

El *time-lapse* es el recurso fílmico predominante en las representaciones de la nueva tecnología. La impresión 3D parece surgir de la animación 3D, pero sus transiciones son mucho más lentas. Se hace visible la aparición de una escultura como el crecimiento de una flor. Mostrar el progreso de un dibujo o de una pintura en *time-lapse* también es común, pero solamente en la red y no en las películas sobre el progreso pictórico. Corinna Belz no pudo evitar unos segundos de *time-lapse* en su *Gerhard Richter Painting* (2011). Víctor Erice deja para el final lo más importante, sus experimentos fílmicos con esa cámara que pudre membrillos. En *Le Mystère Picasso*, aparece el *time-lapse* al óleo después de 50 minutos de dibujos sobre pantallas translúcidas. Y es como un metrónomo, marcando el ritmo pictórico cada 2 segundos, acompañado de música de jazz. Evitando tanto el tiempo prolongado de la pintura, como todo lo que pueda asociarse al cine de animación. Los experimentos de Norman McLaren fueron en este sentido más radicales: no le daban miedo los dibujos animados. Uno de los riesgos de la experimentación es acabar dibujando car-

ritas de Disney. Mis garabatos repiten esas cabecitas de pera que retrataban los caricaturistas franceses del s. XIX. El rey títere emerge de nuevo como uno de los signos ineludibles de la revolución 3D.



Fig. 9 Pensando en la impresión 3D y el grabado.

Existen juguetes para hacer garabatos volumétricos. Se empezaron a comercializar en 2013. Llevan un extrusor y el filamento de las impresoras 3D. Se asemejan a las pistolas de silicona caliente. Pero el flujo de filamento es siempre lento y regular. Debo adaptar mi ritmo de dibujo tanto a la lentitud del extrusor como al enfriamiento veloz del material. Lo pruebo en una placa de grabado y lo abandono.

Utilizo un bolígrafo digital que apareció a finales de 2011 y se dejó de fabricar en 2014. Compró muchos bolígrafos digitales de segunda mano. Me llegan con los archivos de sus antiguos propietarios, con los cuatro o cinco dibujos que realizaron. Estos dibujos abandonados son de línea continua y temblorosa, algunos calcados. El aparato es demasiado preciso al captar los temblores del pulso y demasiado impreciso en el registro. Ahora hago mis cruces de registro a mano alzada, como Antonio López. Transformo el bolígrafo digital en un buril digital con una punta de grabado hecha a medida. Lo conecto al ordenador y trabajo el aguafuerte como tableta gráfica. Alternando archivos y placas de cobre las imágenes quedan entrelazadas. Puedo insistir mucho más en cada una de ellas. Se metamorfosean. Cada imagen desarrolla la anterior.



Fig. 10 Pintura y *stop-motion*. Impresión 3D y cigarrillos electrónicos.

Mini-Richters: reproducción pictórica o *remake* fílmico partiendo de la película *Gerhard Richter Painting*. Acrílico en botellas de punta de aguja para cigarrillos electrónicos. Intento pintar en negativo para luego invertir la imagen

en el vídeo. Utilizo verde para el color carne, luego queda rosadito. Trabajo como si mi mano derecha fuera un extrusor. El flujo es variable según la presión de la mano. Con mi mano izquierda voy disparando fotos. Trabajo simultáneamente en una serie de telas, tal vez como lo haría Richter, tratando la pintura como secuencia y no en cuadros aislados. Pero falta desarrollar un contexto para mis pinturas. El montaje no está resuelto. Richter pinta en vertical con racletas de metacrilato. Yo trabajo en horizontal, con las botellas de punta de aguja, un rastrillo de serigrafía y una sierra. Pinto con el extrusor de nicotina y aplasto la pintura con el rastrillo de serigrafía y la sierra.

Con pantallas de serigrafía muy abiertas se pueden imprimir relieves considerables. También se pueden construir volúmenes acumulando capas y capas de serigrafía, o con tinta hinchable. Ahora trabajo sin pantalla y siempre termino aplastando la pintura, no logro evitarlo. Primero aplasto la pintura y luego bruño el cuadro. El cuadro queda liso como un colmillo. He soñado con unas esculturas de bronce pulidas como un espejo, pero con pequeños defectos como si no estuvieran terminadas.

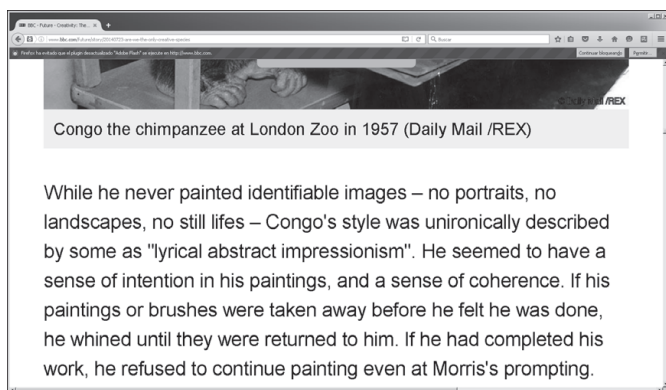


Fig. 11 BBC - *Future - Creativity: The weird and wonderful art of animals*. Disponible en: <http://www.bbc.com/future/story/20140723-are-we-the-only-creative-species> [Acceso 26/03/2016]

Las pinturas quedan finalmente abandonadas, no hay montaje, no hay cine, no hay impresión. Los cuadros son un residuo. No logro terminarlos. Aunque abandonar sea en cierta medida un modo de terminar. No logro completar los cuadros como haría el chimpancé. La obra se desmorona. Repetiré el proyecto o lo transformaré. No todas las tentativas tienen porqué fracasar. Tal vez mis pinturas necesiten un interlocutor. Alguien que les hable, o les ronronee. Tal vez debería trabajar con un solo color, el blanco o el negro, no lo sé, y mostrar los cuadros en horizontal, ya que fueron extruidos en horizontal.

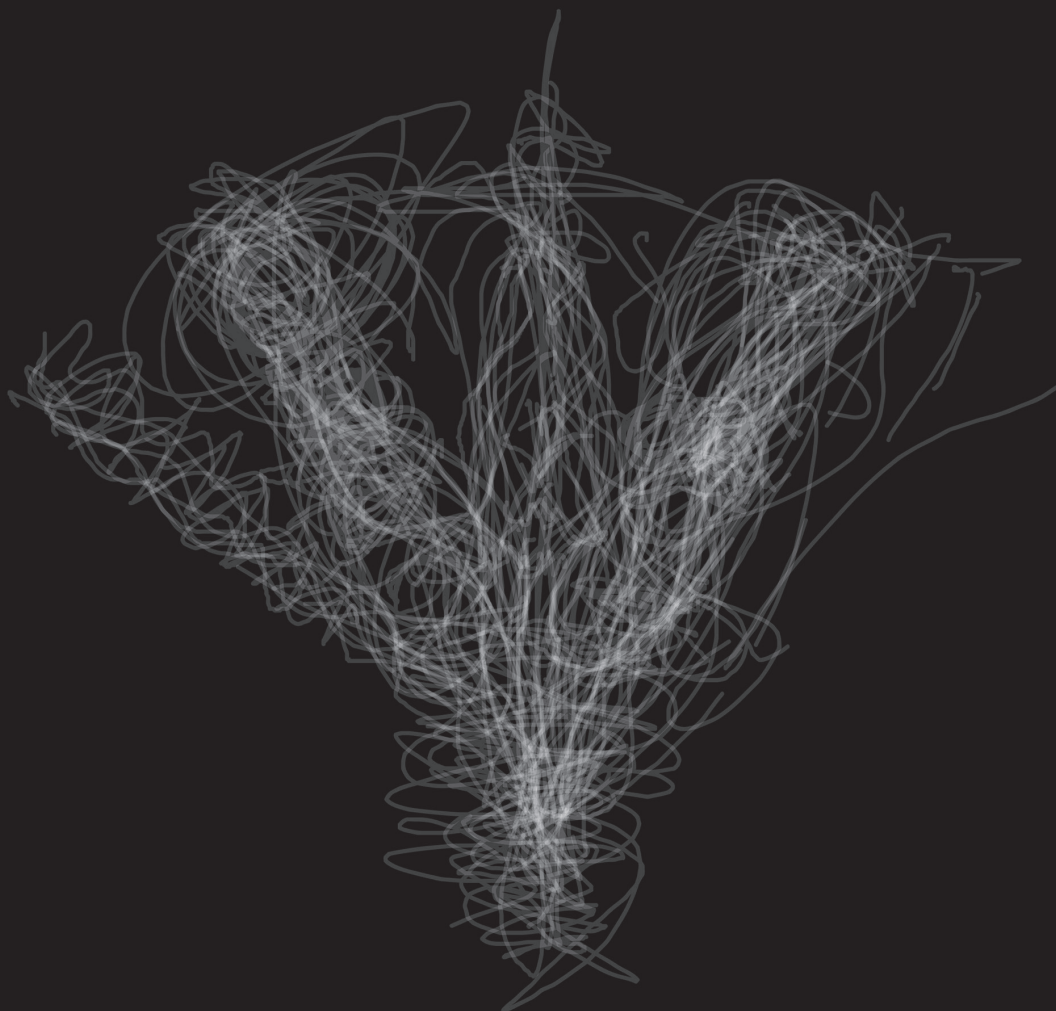
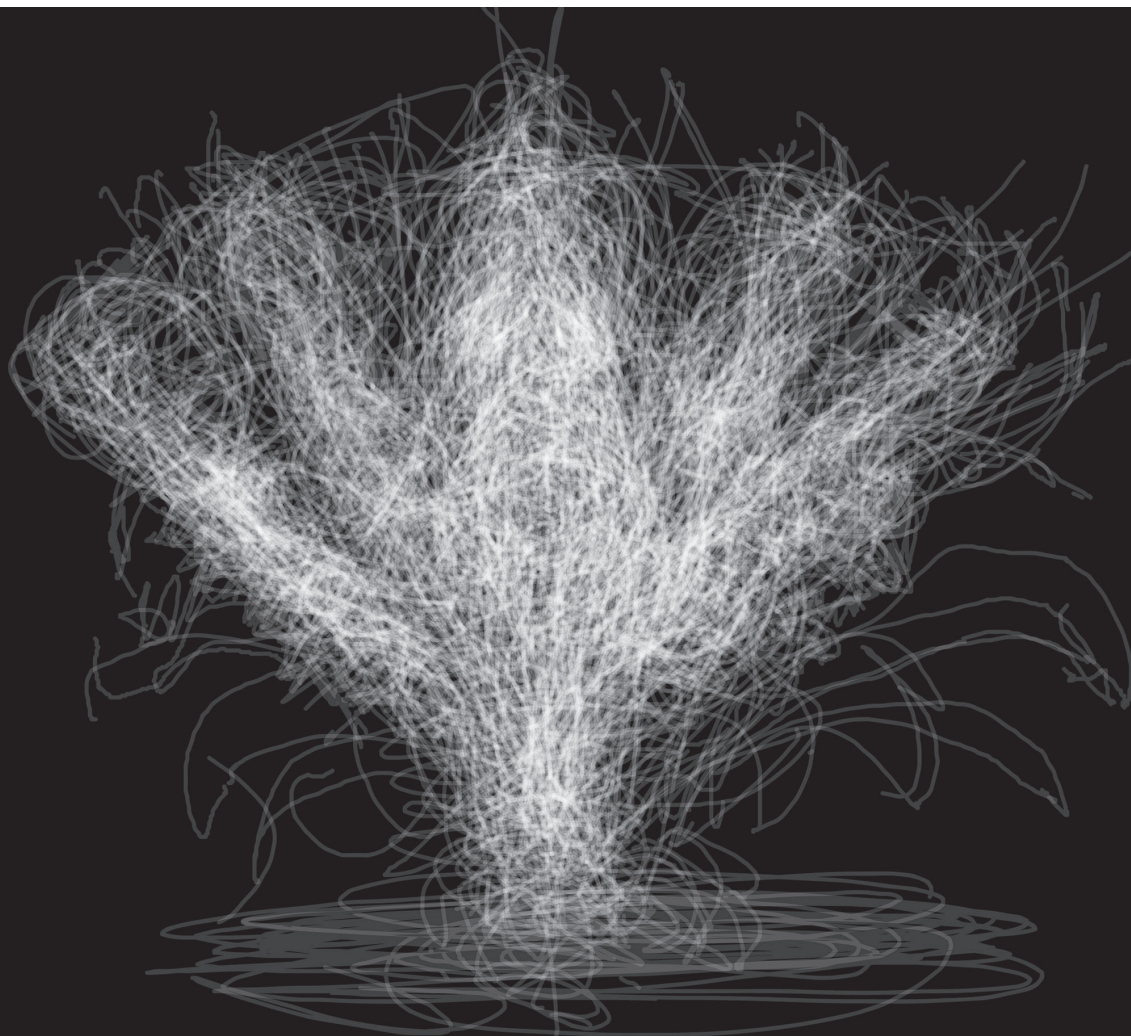
James Lord escribió un breve texto sobre Alberto Giacometti describiendo los progresos del artista mientras lo retrataba. Es el retrato del artista narrado por su modelo. Lord también sacaba fotos, una después de cada sesión. Pronto descubrió que Giacometti invariablemente destruía todo lo

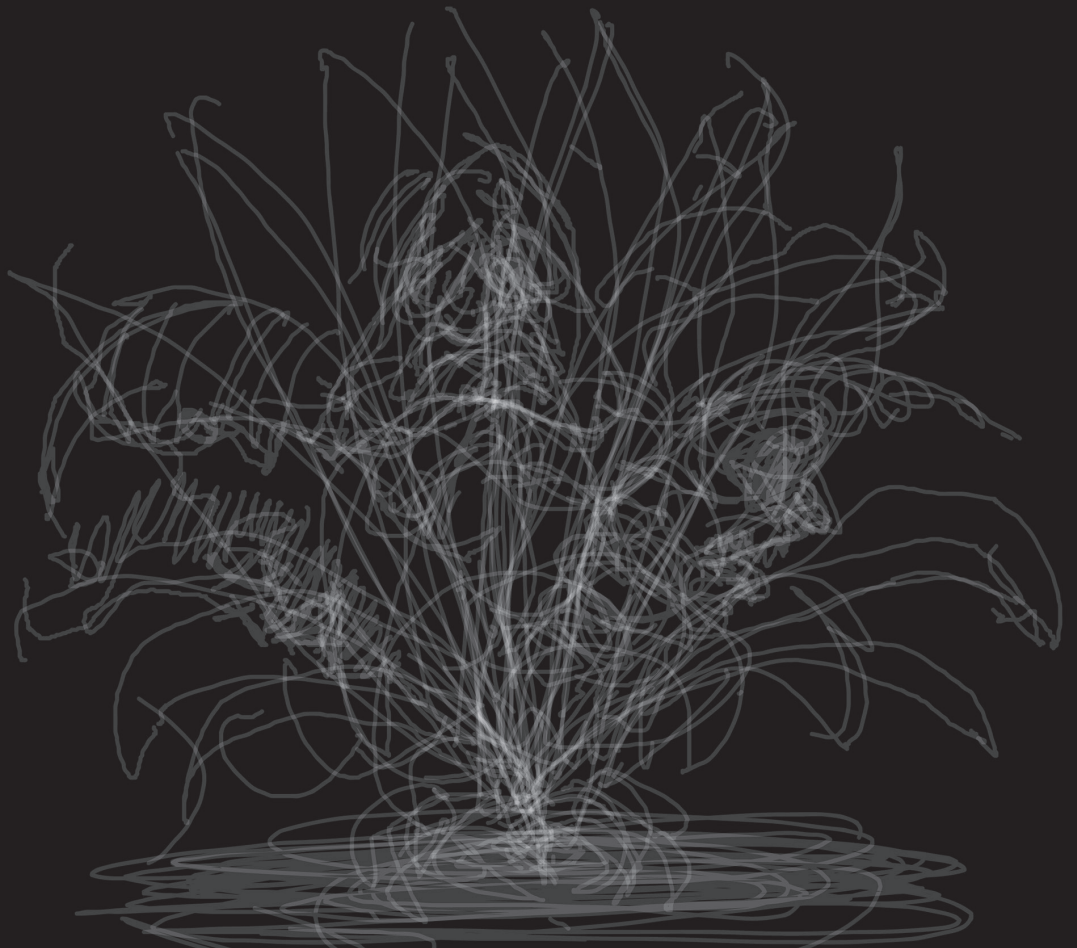
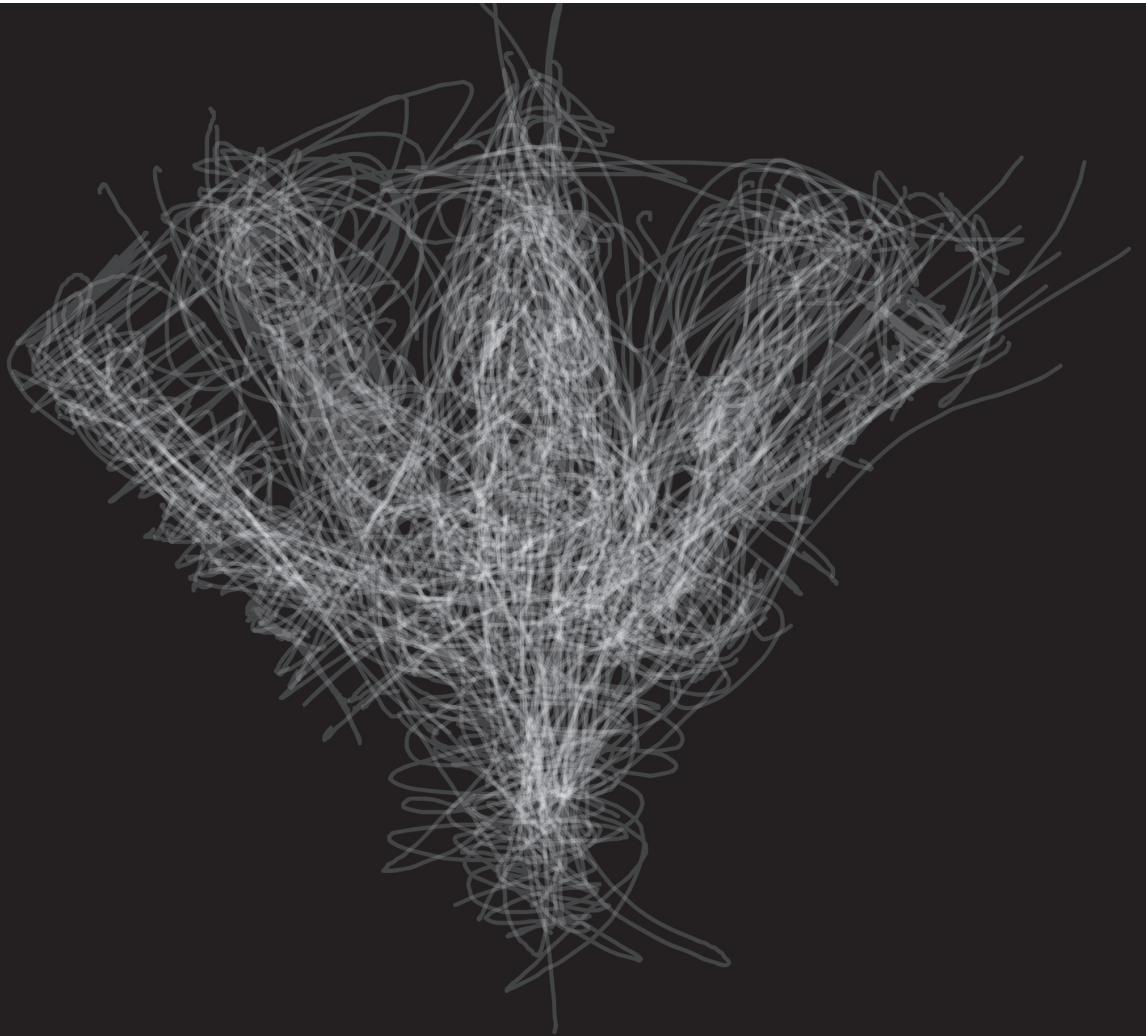
que había construido anteriormente. Alternaba el blanco con el negro, un color tapaba al otro y las sesiones se prolongaban hasta el infinito. Lord no quería posar toda la vida ni tener que irse sin su retrato de Giacometti. Tuvo que aprender el momento preciso en que debía interrumpir la pose, justo antes de que destruyera nuevamente todo. El montaje debe provocar interrupciones, como hizo el modelo de Giacometti al abandonar la pose. Pero cuanto más espontáneo es un dibujo más complejo y laborioso puede llegar a ser un montaje.

Los dibujos parecen adquirir vida propia con sus metamorfosis frenéticas. Descubro que estoy repitiendo la primera película de dibujos animados, nuevamente titulada *Fantasmagorie*, de Emile Cohl, de 1908. Mis animaciones se han hecho de forma enteramente distinta, pero a veces las grandes diferencias se vuelven insignificantes. Me imagino imprimiendo un material soluble con un extrusor y un material insoluble con otro extrusor, construyendo pequeñas edificaciones muy frágiles, evitando aplastarlas. Mis garabatos no son imprimibles en 3D, no son objetos cerrados. Son acumulaciones de dibujos, unos encima de los otros, que a veces reconstruyo durante días, separando cada trazo.



Fig. 12 La fotografía no conserva el olor a orina de perro. El videoarte no desprende olores





Debería tratar algunas desproporciones. Primero, seis días de dibujos de-
generaron en tres meses de montajes. Después, ocho meses de dibujos se
desmontaron en grabaciones insolubles y demasiado breves. Luego, una an-
tigua grabación desechada, realizada en una tarde, lo acapara prácticamente
todo. No puede haber montaje a tiempo real como en un partido de fútbol.
Alexander Kluge, discípulo de Adorno, reproduce 5 horas de Wagner en 90
segundos, en un instante de expresividad condensada. Arnold Schönberg,
maestro de Adorno, descomprime el instante, un segundo de máxima inten-
sidad emocional dilatado en media hora de expectación. Al montar los seis
primeros días de dibujo me di cuenta de que, en vez de dibujar mi cabeza
en un espejo, reseguía con el bolígrafo los movimientos de mis ojos. Se me
hizo insoportable mi tendencia a la simetría, a repetir dos veces lo mismo en
una cabeza. Tal vez cuanto más grotesco es un dibujo mayor la tendencia a
la simetría. Los dibujos grotescos se vuelven decorativos. En apariencia todo
es funcional. Se construye algo para luego destruirlo. Sobrevivo como puedo.
A principios de febrero tenía cuatro trabajos y no daba abasto y a finales de
febrero me quedé solamente con uno que me mata de hambre. También
me di cuenta de que en mi práctica artística anticipo tareas de jubilado. Me
proponía trabajar a la par mis garabatos con mis vídeos y me fui a la plaza
a retratar la fuente. De la fuente salen imágenes, es como una impresora.
Cuando llueve se llena demasiado de agua y funciona de forma defectuosa.
Los chorros de agua son todos distintos. Di la vuelta a la plaza retratando la
fuente. Alrededor del chorro de agua emergen los edificios, los arbustos, las
palomas. El movimiento de la cabeza al dibujar es parecido al ir y venir del
rastrillo, también una forma de montaje. El movimiento de los ojos, la respi-
ración, los dibujos aéreos con el brazo, determinan el montaje. Fotografío y
grabo garabatos. No se puede tratar nada de forma directa. No existen corres-
pondencias claras entre las cosas, especialmente si te enfrentas a ellas. Nunca
dibujó lo que veo. Dibujo mirando la punta del lápiz para contradecirme.
Colecciono imágenes y las escondo, no las soporto, especialmente cuando
tengo que comprarlas. Cuando las encuentre es probable que las vuelva a
esconder. Tengo a Daumier y a Grandville abandonados y voy buscando a
Maurisset por todas partes.

Fig. 13 (Pág. 140-141) Racimo de cabezas en 5 planchas de cobre y 13 capas de un archivo de
Adobe Illustrator. Esta es la base para una animación. El archivo digital conserva cada trazo
por orden de ejecución, permitiendo la reconstrucción del proceso de grabado, desde el primer
trazo hasta el último

Referencias

- Adorno, T. W. (2008). *Escritos musicales IV*. Madrid: Akal.
- Beckett, S. (2010). *The Selected Works vol. II*. Nueva York: Grove Press.
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los Pasajes*. Madrid: Akal.
- Dalí, S. (2003). *Obra completa vol. I*. Barcelona: Destino.
- Huart, L.; Dantan, J.-P. (1839). *Musée Dantan*. París: Chez H. Delloye.
- Kafka, F. (1990). *La metamorfosis y otros relatos*. Madrid: Cátedra.
- Lord, J. (1964). *A Giacometti Portrait*. Nueva York: The Museum of Modern Art.
- Marx, K. (1976). *El Capital*, libro primero. Barcelona: Grijalbo.