



ESPACIO LARAÑA
FACULTAD DE
BELLAS ARTES

PROGRAMACION
2023/2024

CALLE LARAÑA, 3
41003 SEVILLA
bellasartes.us.es



DE LUNES A VIERNES
DE 10 A 21H

LA LUZ TE DIBUJA

UNA EXPOSICIÓN COLECTIVA COMISARIADA POR
MARIO-PAUL MARTÍNEZ FABRE
A PARTIR DEL CURSO-TALLER
DESARROLLO DE MATTE PAINTINGS PARA EL ARTE
Y LA PRODUCCIÓN DEL AUDIOVISUAL

DEL 28 DE JUNIO AL 19 DE JULIO DE 2024
Inauguración viernes 28 de junio a las 19.30 h

ERIKA ASENSIO JIMÉNEZ
ALEJANDRO BALSERA GARCÍA
CRISTINA CAMBRÓN PESQUEZO
JUAN JOSÉ CUADRADO PRADA
ANTONIO DOMÍNGUEZ MILLÁN
ÁFRICA GARCÍA MORIANA
AMAPOLA JIMÉNEZ AGUILERA
JESSICA LAO DOMÍNGUEZ
FRANCISCA MARTÍN
EDU MOLINA SOTO
AGUSTÍN MUÑOZ
LUCÍA PÉREZ RAMÍREZ
IRENE QUIÑONERO PUEY
MARTA ROYO ARGANDOÑA
IRENE UGOLINI SÁNCHEZ-BARROSO

La luz te dibuja

... Es el verso del poeta Fruela Fernández que da título a esta exposición, y de cuyas palabras nos hemos apropiado para referirnos a ese momento, a la luz del monitor, donde lo creativo se ve favorecido por la computadora y por esa versatilidad característica de sus procesos digitales. Un momento, en este sentido, en el que la inventiva se deja llevar por los métodos del "Copiar y Pegar", del "Control+Z", del "Guardar como", y de otras órdenes y comandos reversibles que el ordenador ha ido instaurando en

nuestros modos de lectura y producción artística. Y un momento, también desde estos aspectos digitales, en el que destacamos cómo *lo procesual* vuelve a cobrar una mayor relevancia frente a la obra concreta, o frente a lo que solemos considerar como "obra final" (gravamen del arte no apto para todas sus posturas).

Con lo contrario en mente y más preocupados por el *hacer* y no por el *concluir* (en el mejor sentido de la concepción artística), hemos acudido a este resplandor metafórico de la pantalla para sinterizar el empleo de lo leve y lo intangible del lenguaje digital. Pero también como excusa para abrirnos a los particulares entretenimientos de la experimentación y del proceso *per se* que nos permite el *software* cuando, además, expandimos sus modelos de trabajo hacia otros medios y formatos plásticos.

De tal manera, las obras aquí presentadas establecen en su conjunto un discurso plástico más cercano a las condiciones de un paisaje en construcción, o a los trazos ensamblados de un esbozo, que a la obra cerrada, antes citada, cuyo objetivo final podría haber limitado las libertades de nuestro ensayo. Los autores y autoras han trabajado en la mixtura de lo digital con la diversidad de representaciones que nos ofrece el dibujo, la pintura, la animación, la escultura, la serigrafía u otros lenguajes plásticos. Combinando pantallas y proyectores con lienzos, pliegos y volúmenes de todo tipo, para plantear en muchos de los casos un diorama o paisaje cuyos juegos de sombras y luces nos hablan tanto de lo íntimo como de lo público, de lo emotivo y de lo frívolo, o de lo ausente y de lo presente, entre otras temáticas de interés para sus creadores y creadoras, manteniendo un hilo conductor: el trazar una obra derivada de lo digital y de las cualidades intrínsecas del material combinado.

Lo señaló la artista Lynda Benglis, precursora del arte procesual, al referirse a la manera de entender el arte y su uso de la materia más allá de su conclusión definitiva: "la pieza artística debe ser una especie de deducción reactiva; una que permita a la naturaleza del material crear su propio estado de ánimo". Bajo estas premisas y en el marco del curso de *Desarrollo de matte paintings para el arte y la producción audiovisual*, las piezas han sido realizadas por los estudiantes internos/as y mentores/as de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla: Erika Asensio Jiménez, Alejandro Balsera García, Cristina Cambrón Pescuezo, Juan José Cuadrado Prada, Antonio Domínguez Millán, África García Moriana, Amapola Jiménez Aguilera, Jessica Lao Domínguez, Eduardo Molina Soto, Francisca Martín, Agustín Muñoz García y Lucía Pérez Ramírez, Marta Muñoz Oliveros, Irene Quiñonero Puey, Marta Royo Argandoña, e Irene Ugolini Sánchez-Barroso.

Mario-Paul Martínez

Comisario de la exposición