



LA IMAGEN QUE REGRESA

MIGUEL PALENCIA OLAVARRIETA

Proyecto comisariado por Iñaki Lucia Larumbe

9 ENERO - 8 FEBRERO

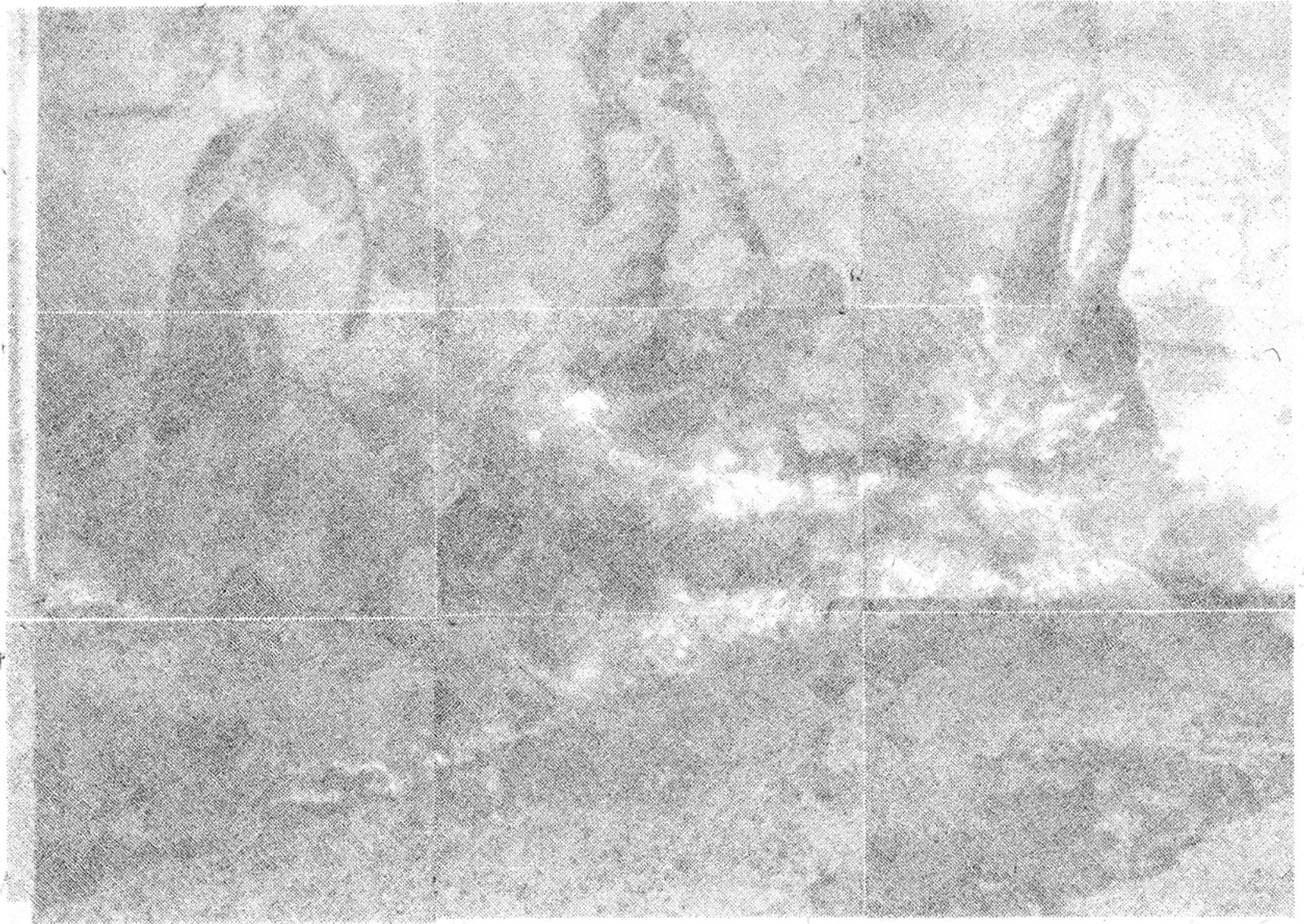
C/ Conde de Vistahermosa 3, Madrid. Metro Marqués de Vadillo
Horario: martes a viernes: 11-14h y 17-19h. Sábado: 11-14h
www.lapislazuli.gallery / [@lapislazuli.galeria](https://twitter.com/lapislazuli.galeria) / info@lapislazuli.gallery

LZ

Miguel Palencia Olavarrieta
La imagen que regresa

Lapislazuli.Gallery
C/ Conde de Vista hermosa 3, 28019, Madrid





Sin título (Ankle Socks)

2024

100x70cm

Transferencia de carbón sobre papel

750€+IVA

La imagen que regresa es el título del último proyecto de Miguel Palencia Olavarrieta (Madrid, 1987), el cual indaga en torno a la imagen y su representación pictórica. Las obras y series aquí seleccionadas encuentran inspiración tanto en la historia del arte y la imaginería religiosa, así como en la publicidad de moda y los medios de comunicación de masas. Rescatadas de una hiperpoblada iconosfera digital, mediante el calco a carboncillo, las imágenes superpuestas se reconstruyen punto a punto en un acto continuo y repetitivo. Este vaciamiento o *ekénesis* de figuraciones primarias - extraídas de su *locus* original - dará lugar a la encarnación de una representación nueva en un juego de apropiación y contraposición dialéctica. Obras como *Jihadi Bride* o *Ankle Socks* dan cuenta de este proceso remitiéndonos a los trabajos de Barbara Kruger, a los collages políticos de Martha Rosler y a las teorías y montajes de Hito Steyerl.

Estas composiciones no dan facilidades al ojo. Podrían encuadrarse dentro de lo que Miguel Ángel Hernández-Navarro llama régimen escotómico: las fallas en lo visible que se producen en la cultura contemporánea (Hernández-Navarro, 2007. p.28). Es en el movimiento, en la proximidad y en el alejamiento de la superficie, donde se manifiesta la descomposición y su posterior reordenación bajo los parámetros de la perspectiva albertiana, "una ortografía especial, una de las muchas construcciones posibles" (Florenski, 2005. p.29), la que ha configurado nuestra manera de representar y mirar la realidad desde el Renacimiento. Pero estos juegos dialécticos también dan cuenta de la crisis de la visualidad que se abrió en el siglo XIX y que llega hasta nuestros días. El sujeto que contempla ya no es un inamovible cartesiano sino el resultado de un contexto sociohistórico que considera que los modos de ver son diferentes en cada cultura y época. Nuestro tiempo está marcado por una "subjetivación de la visión" en la que la búsqueda constante de lo nuevo y la evolución técnica nos encaminan hacia la sospecha y falibilidad del ojo. Creemos poder verlo todo sin ser conscientes de que apenas *vemos*.

Partiendo de la idea bizantina de *hipóstasis* (*gr. antiguo*: estado del ser, manifestación del ser abstracto), el desmantelamiento o iconoclasia de la imagen digital y su transmutación en materia pictórica nos lleva a la idea de la veladura, a su transfiguración estética, simbólica y material, es decir, a una nueva verdad que emerge de ese otro lado del cuadro. Nuestra posición frente a las obras, la distancia que tomamos con ellas, nos permite apreciar en la cercanía su realidad monádica y única al tiempo que la visión de conjunto nos hace cuestionarnos el lugar que tienen las imágenes en nuestra cultura de masas; su medido y político vaciamiento semántico, la saturación hipervisual y el papel del arte para subvertir ciertas representaciones.

El proceso de calco también recuerda la manera en que Pedro G. Romero entiende la creación artística: como un revestimiento provisional de una verdad, que "no sale a la luz en el desvelamiento, más bien se prueba en un proceso que, a modo de símil, podría definirse como el llamear del velo al entrar en el círculo de las ideas, como aquella combustión de la obra en la que su forma alcanza ya su punto culminante de fuerza lumínica" (Benjamin, 2007. p. 227). Pareciera que la imagen tuviera que arder para mostrarse en su luminosa verdad. "Como si de sus cenizas emergiera el auténtico sentido. El archivo es casi siempre grisáceo" dice Didi-Huberman, no solo por el tiempo transcurrido, sino por las cenizas de todo aquello que lo rodea y ardió en llamas. Tenemos por tanto imágenes cuyas ausencias, excesos y accidentes nos revelan más que sus apariencias, más que sus formas visibles. Sobre esta dialéctica entre lo visible y lo invisible concluye el historiador de arte francés con una idea tomada de Deleuze: "las imágenes ni siquiera están en presente, por lo que son capaces de hacer visibles las relaciones de tiempo más complejas que incumben a la memoria de la historia. (...) A relaciones de tiempo que nunca se ven en la percepción ordinaria, pero sí en la imagen, mientras sea creadora" (Didi-Huberman, 2013. p. 22).

El trasfondo ontológico de este retorno y tiempo invertido debemos buscarlo en el arte supremático cuyo máximo icono es el *Cuadrado negro sobre fondo blanco* de 1915 de Kazimir Malevitch, icono de la vanguardia soviética y gozne de todo el arte occidental del siglo XX. En alguno de sus oscuros textos el pintor ruso llegó a escribir: "las cosas nuevas han de encontrar una forma nueva". Pese a servir de guía en los caminos posteriores de la abstracción pictórica y escultórica, en cuanto al arte formalista se refiere, surge inevitablemente la pregunta: ¿qué figuración nueva pudo salir indemne de ahí?

Tradicionalmente la pintura "había sido el lugar donde las cosas de este mundo – las que hay entre nuestro ojo y el cuadro - quedaban registradas, ahora será registro de las cosas que quedan del otro lado: entre el cuadro y el ojo último omnicomprendivo que llamábamos punto de fuga. Ya no vemos las cosas; son las cosas las que se dejan ver. El cuadro no es sección transversal de nuestra mirada, sino sección de otra mirada que viene de las profundidades donde todas las paralelas se encuentran. (...) Un lugar que un pintor de iconos llamaría el otro lugar, el mundo sobrenatural" (González, 2000. p. 117). El *Cuadrado* supuso así una negación del *aesthetikós*, de la experiencia corporal producida por la contemplación. "Nada se puede experimentar ante su oscura figura, y no es más que el hilo conductor destinado a desvelarle al ojo la *nada* emancipada. El único uso posible de este icono es aprender *nada*, iniciarse en la terrible evidencia de que su oscuridad no es el fin ni el principio de *nada*" (Ibíd., 2000. p. 119). Esta anacronía imaginal y cancelación de la experiencia estética quizá provenga de "aquellas profundidades donde se encuentran todas las paralelas" como sostenía Ángel González. Pareciera como si, en el tránsito de la contemporaneidad y de sus rupturas formales las imágenes hubieran vuelto, pero ¿de qué lugar exactamente?

El artista-productor se convierte de esta manera en un medio para alcanzar un fin último. Como hicieran dadaístas y constructivistas en tiempos de las vanguardias históricas, así como, en los años cincuenta y sesenta, el arte Neoconcreto y las tentativas de escritura conceptual de Brion Gysin, dieron una nueva oportunidad de ocultamiento. El proyecto de Ignacio Gómez de Liaño y Guillermo Searle *Pintura y Perceptrónica. El Greco*, es la influencia formal más próxima a obras aquí expuestas como *My favourite tee I & II*. Las gramáticas generativas que propiciaron los trabajos de ambos artistas en el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (CCUM) a finales de los 60, fueron los momentos iniciales de la *pixelización* que utilizarían más tarde los medios de comunicación cuando se quiere hacer irreconocible una figura. Los *Apóstoles* de El Greco se vieron transmutados en información geométrico-cromática. Este cambio en las estructuras profundas de las imágenes generadas por la incipiente tecnología de computación y tuvo como objetivo neutralizar la información contenida en la retícula cartesiana dentro de la cual se había inscrito cada figura. Sirviéndose de este proceso, el juego, o la creación artística, consistía en determinar el momento transformativo en el que la figura o el apóstol resulta irreconocible (Gómez de Liaño y Searle, 1973. p.76).

Sobre las láminas de Miguel Palencia, quien trabaja es la mano del propio artista. Un proceso cercano a la meditación en el que la repetición y el movimiento mecánico producen un *ardor* – lo que la mística india llamará *tapasya* - que dará lugar a la transmutación y regreso de la imagen nueva. Un acto de purificación análogo al del yogui, que en la oscuridad de la introspección quema los karmas mediante el sacrificio del ego.

Iñaki Lucia Larumbe
inakilucia@ucm.es



Sin título (Black Rose)

2024

70x100cm

Transferencia de carbón sobre papel

900€+IVA

Jihadi Bride

2024

2x100x70cm

Transferencia de carbón sobre papel

1600€+IVA







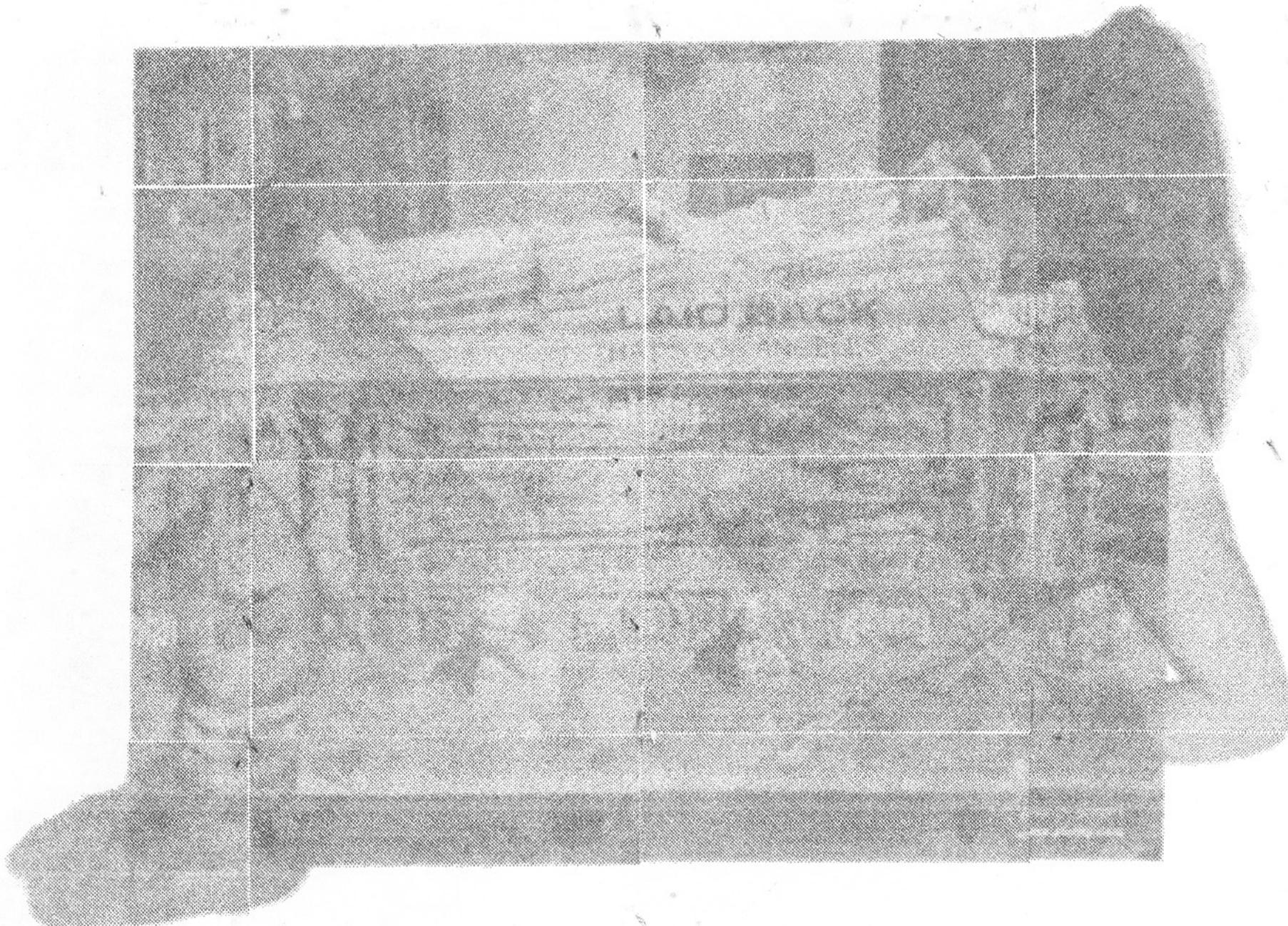
Sin título (My Favourite Tee I)

2024
70x100cm
Transferencia de carbón sobre papel
900€+IVA



Sin título (My Favourite Tee II)

2024
70x100cm
Transferencia de carbón sobre papel
900€+IVA



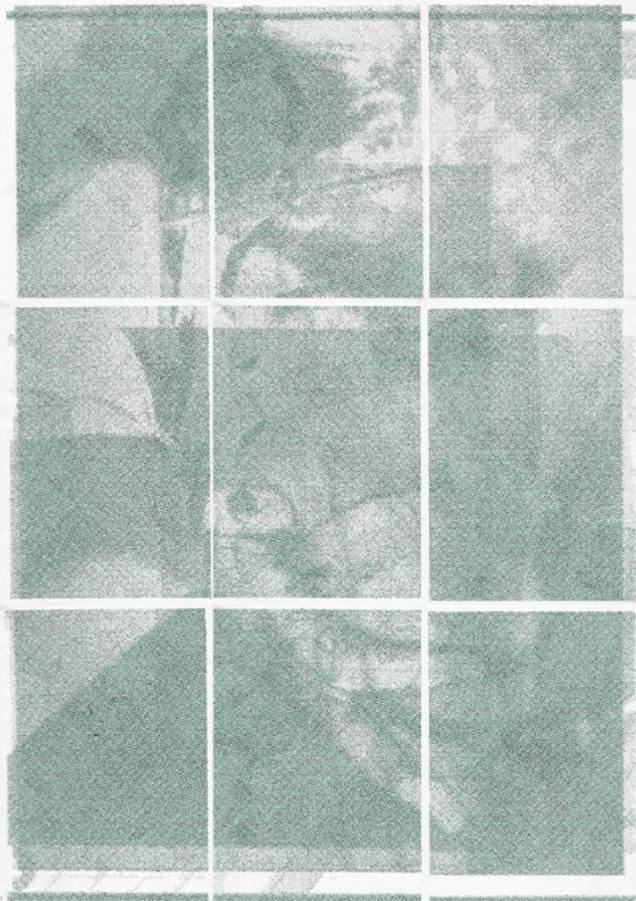
Sin título (Laid Back)

2023

100x70cm

Transferencia de carbón sobre papel

850€+IVA



Sin título (Zip-Ups)

2024
9x20x30cm
Tinta sobre impresión
850€+IVA

Sin título (Zip-Ups)

2024
9x20x30cm
Papel carbón intervenido
850€+IVA

Sin título (Zip-Ups)

2024
70x100cm
Transferencia de carbón sobre papel
850€+IVA

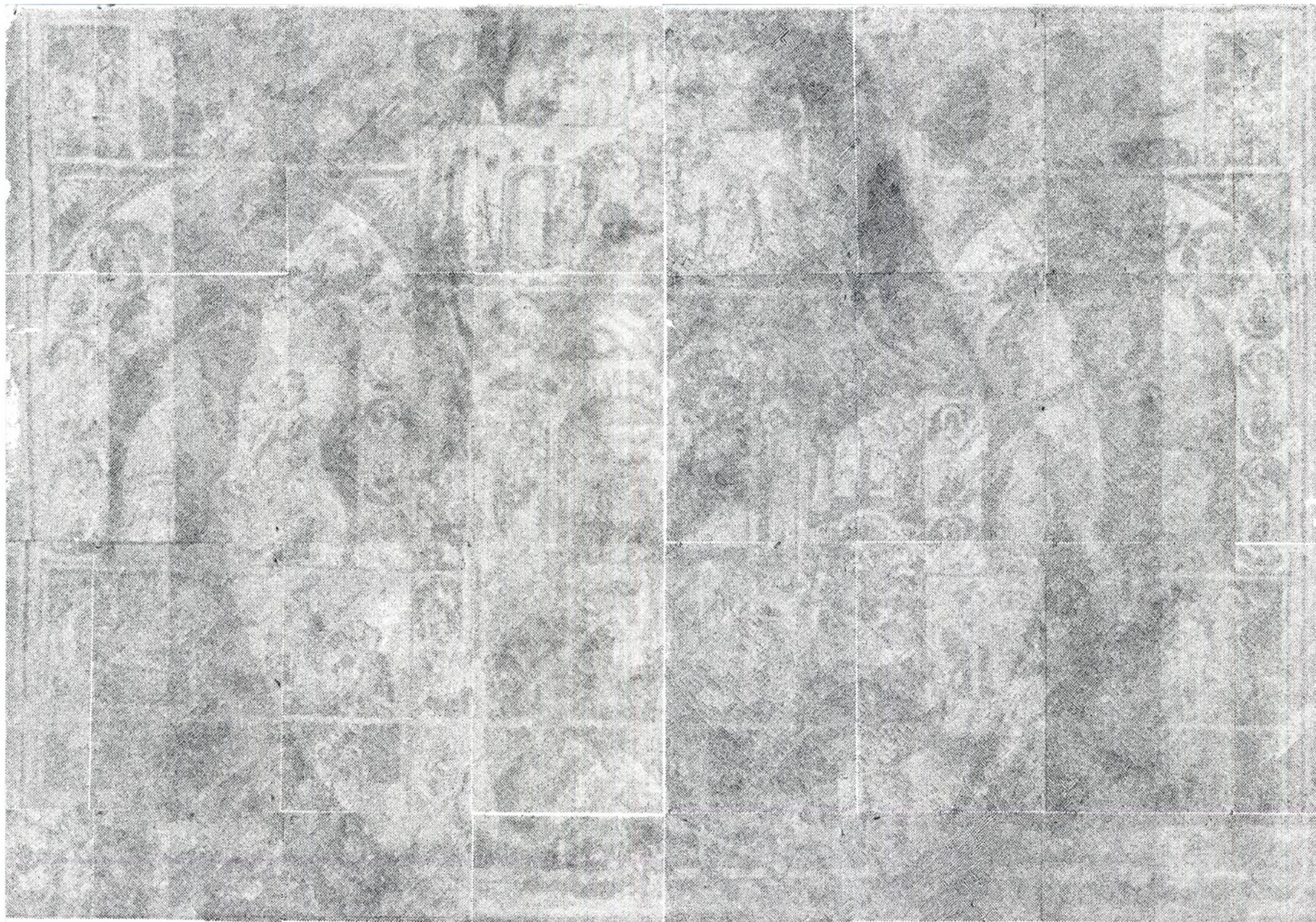
Un punto. Imaginemos que todo se reduce a un punto: una partícula de agua suspendida, un fotón, un píxel.
La sombra y la niebla y la bruma y la confusión del agua turbia.

Dentro, detrás, alrededor, las imágenes. La voluntad de *ser imagen* concentrada y disuelta en un cristal empañado. Entrecerramos los ojos, dibujamos en el vaho.

Las imágenes nos salen al encuentro, pero se desconocen entre sí. Hablan lenguas distintas. Reunidas, se cuentan a sí mismas en un juego de ocultación, superposición y desvelo. Un metalenguaje.

Imaginemos abrazar el velo que se vierte en nuestros ojos.

Ainhoa Ezquiaga Bravo



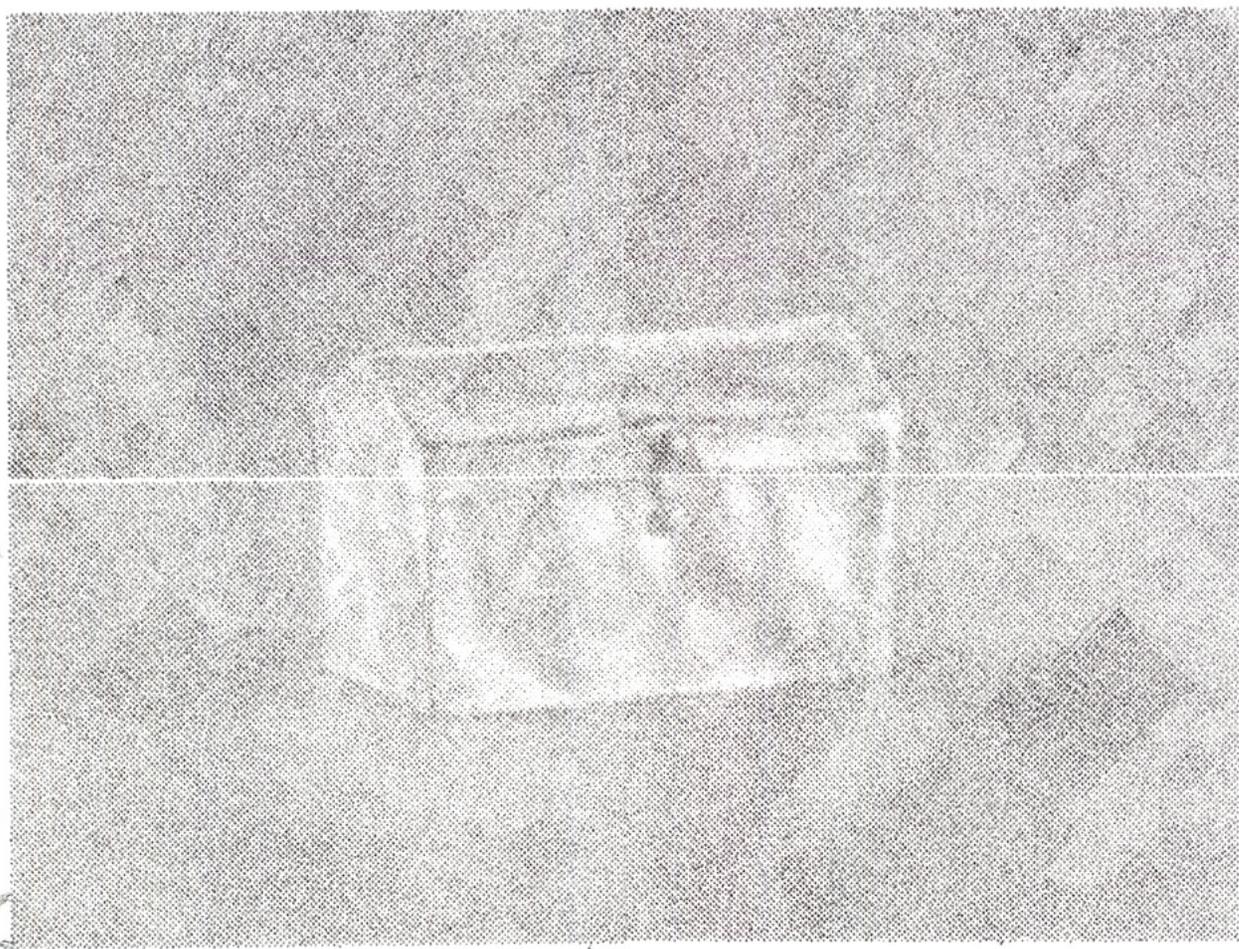
Sin título (Open for Hugs)

2024
2x100x70cm
Transferencia de carbón sobre papel
1400€+IVA

página siguiente

Sin título (Open for Hugs)
(detalle)





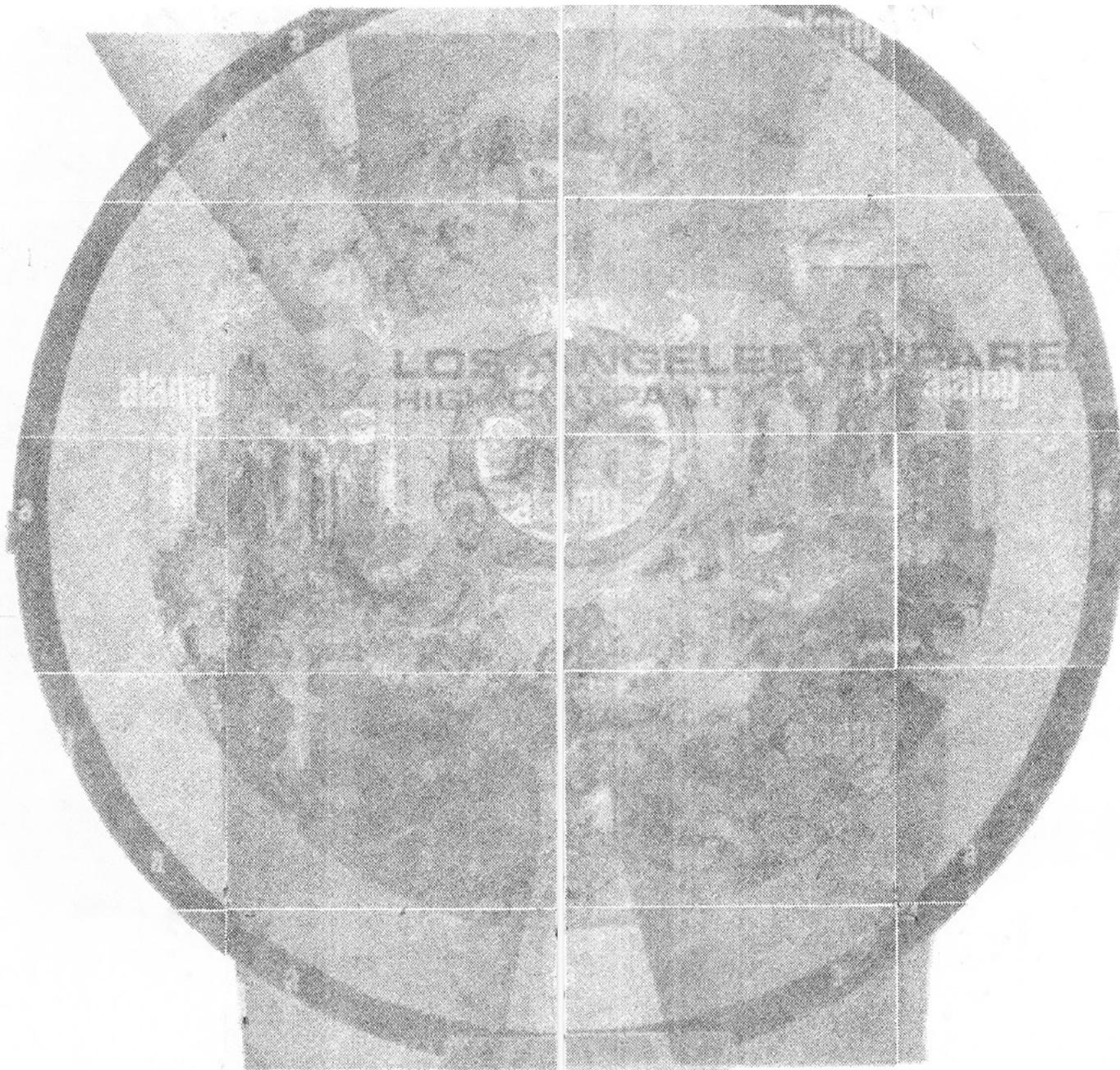
From the Collection

2024

70x56.5cm

Transferencia de carbón sobre papel

450€+IVA



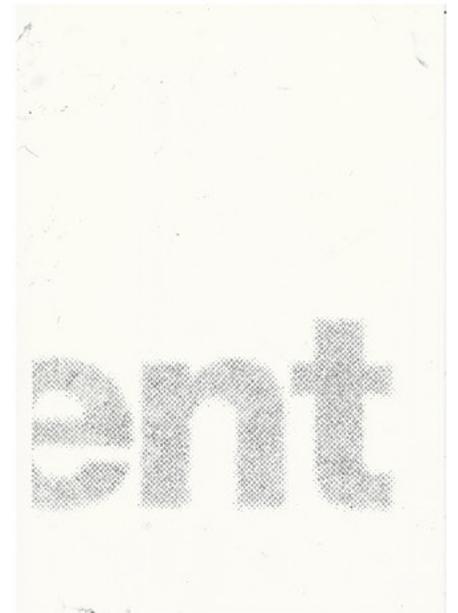
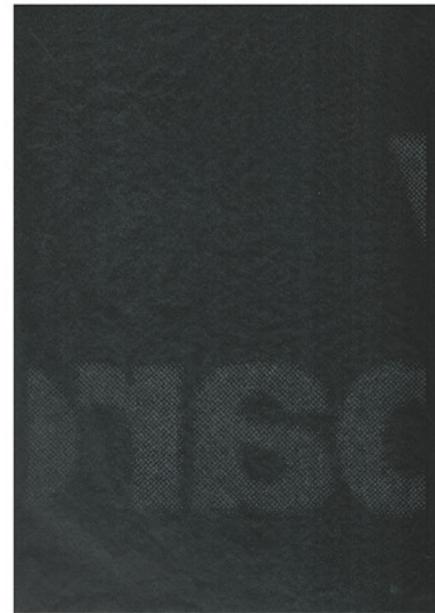
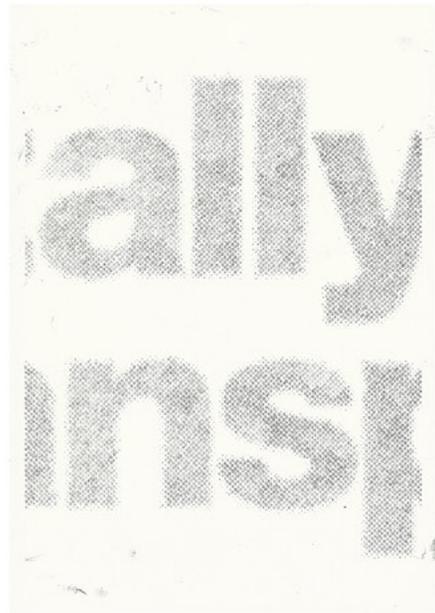
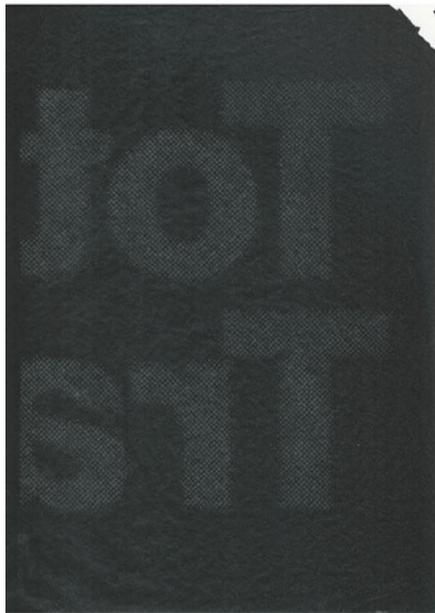
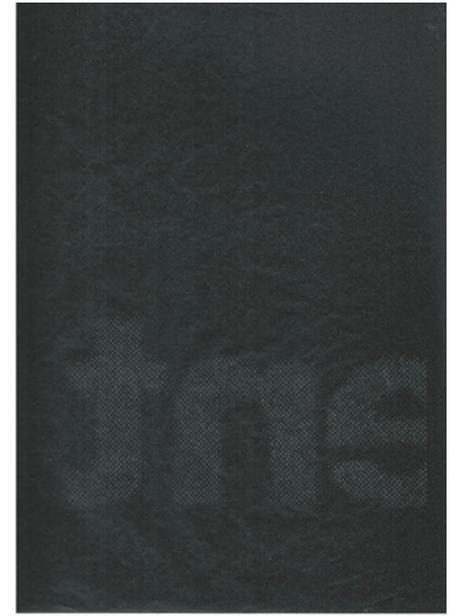
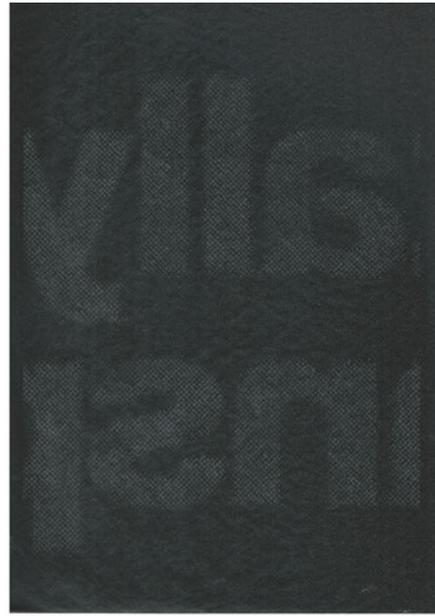
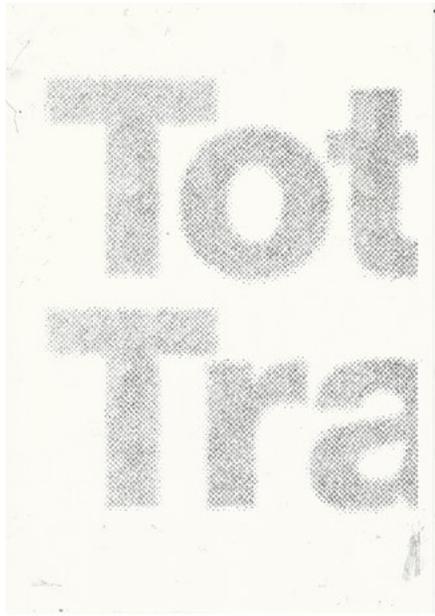
Sin título (High Cut Panty)

2023

2x70x100cm

Transferencia de carbón sobre papel

1250€+IVA



Totally Transparent

2023

8x21x29.5cm

Transferencia de carbón sobre papel y papel carbón intervenido

500€+IVA

Every image is a revelation and representation of something hidden
Toda imagen es una revelación y representación de algo oculto.
(Juan Damasceno)

La imagen se descompone en una multitud de unidades infinitesimales, generando un patrón que se transfiere manualmente al soporte final a través del uso del papel de transferencia. Un proceso mediante el cual se reconstruye la imagen en sesiones de dibujo que se asimilan a sesiones de meditación en las que la concentración se dirige hacia su textura indiferenciada, como una meditación sobre la vacuidad de las formas de los objetos que representan, sobre la creación-aparición y disolución de estas. La imagen lentamente reaparece mediante la aplicación de la labor del artista que, implicándose en el grano de su superficie, trabaja idénticamente en toda su extensión, sin distinguir los detalles, confundiendo la forma y el fondo, permitiendo que las figuras aparezcan y se desvanezcan.

El dibujo es aquí una labor que tiene que ver con la elaboración de un tejido o un bordado que a través de la acumulación de *puntos* constituyen una malla – un entramado - que puede contener una representación, o también con la idea de un proceso de grabado o de impresión *manual*: modos de reproducir una imagen que involucran el suficiente grado de mecanización - o de repetición mecánica - que permite que el trabajo se realice de manera independiente al contenido formal de esta. La imagen viene ya dada a través del patrón empleado, así como vienen ya establecidos varios de los parámetros que definirán su aspecto final, como el tamaño y densidad del grano. En este último sentido – en el de los parámetros previos a su construcción efectiva - el proceso de dibujo se puede asimilar a un *renderizado* (del inglés, to render, to represent something in a work of art or a performance – to make a on a computer screen appear solid and like a real object – o más fundamentalmente – to cause something or someone to be in a particular state – to change words into a different language or form – es decir: reproducir, representar, traducir).

Más generalmente, el significado de renderizar como se usa este término en castellano es el de generar una imagen realista a partir de un modelo en dos o tres dimensiones por medio de la utilización de programas informáticos. Se puede llamar así al proceso que permite a un conjunto de diferentes elementos visuales formar una *amalgama única* – en forma de imagen, a partir de un archivo que contiene información de geometría, textura, iluminación y sombreado y que incorpora un punto de vista determinado. El renderizado produce una imagen final de la resolución deseada reconstruyéndola *píxel a píxel* – punto a punto. La elaboración de la imagen como tal la realiza enteramente el ordenador a partir de la información previa incorporada en el modelo. Es un trabajo por lo tanto totalmente automatizado.

Al contrario de lo que sucede con un renderizado de imagen convencional, el resultado aquí no es una imagen lisa, pulida, fotorrealista, en la que nada sucede que no haya sido predeterminado. El trabajo sucede también a partir de la acumulación de su unidad mínima, del *grano* de la imagen, pero en estos dibujos cada *grano* es una imperfección, un gesto mínimo de la mano que se transmite a la imagen - y no un píxel perfecto en una pantalla - que en su acumulación construyen una imagen fantasmal, en disolución, con una textura desigual. También al contrario de lo que sucede en un proceso de renderizado, aquí resultan *residuos*, fragmentos resultantes de la elaboración de la imagen: el patrón intervenido y el papel de transferencia, que resulta como un negativo - elementos auxiliares sobre los cuales se ha intervenido directamente para que la imagen final pueda *aparecer*. Estos dibujos aparecen como figuraciones con el mismo contenido formal que el dibujo sobre el soporte final, pero con una realidad y una presencia diferenciada.

La referencia a la elaboración de imágenes asistidas por ordenador sugiere también el mundo inexistente de la reali-

dad virtual que construyen y representan estas imágenes, y plantean más generalmente aquello que existe detrás de toda imagen, o más allá de ella, la realidad o la verdad hacia la que apuntan. En este sentido los dibujos contruidos según este proceso de *transferencia* tienen en parte como objetivo la construcción de un objeto visual que ponga en duda la realidad de lo que se contempla – de que modo esta acumulación de elementos mínimos, levantado con medios limitados y desde un espacio reducido, producen la ilusión de *algo*. Existe un paralelismo entre el acto de dibujar y de contemplar – en ambos la imagen se recorre en toda su superficie en busca de lo que esta contiene – en busca del origen de las apariciones que encontramos – que es el origen de la imagen misma y de su elaboración.

La labor del artista se plantea como un acto desapegado, limitado al paciente levantamiento del patrón. El artista desaparece y la imagen aparece por si sola, como si se *revelara* - su participación es fundamental en cuanto a que es esta la que *anima* la imagen dando lugar a un resultado que es en varios aspectos lo opuesto de la realidad inerte y vacía de un renderizado por ordenador.

Los dibujos muestran una evolución, pasando de la representación directa de imágenes que provienen de diversos encuentros en el mundo real y virtual (newsletters, publicaciones sugeridas, búsquedas en bancos de imágenes) a la incorporación de capas superpuestas como marcas de agua o accidentes y modificaciones producidas en su superficie – perceptibles o no – ahondado en un juego de transparencias y profundidades y planteando cuestiones sobre su realidad y su origen – hasta la superposición de varias imágenes que se confunden en el dibujo generando un conjunto de formas, fondos y figuras de orígenes y significados contrapuestos – dando lugar a superficie vibrante que iguala todas las capas de lectura de las imágenes proyectándolas en un mismo plano sobre el soporte físico del papel, como una alucinación inestable.

Miguel Palencia Olavarrieta

www.lapislazuli.gallery
@lapislazuli.galeria
info@lapislazuli.gallery
+34 677 60 51 04

C/ Conde de Vistahermosa 3, 28019, Madrid

