

La presencia del paisaje heterotópico en la obra de Julio Sarramián

The presence of the heterotopic landscape in the work of Julio Sarramián

ALBA CORTÉS-GARCÍA*

Artigo completo submetido a 28 de dezembro de 2017 e aprovado a 17 janeiro 2018

*España Artista visual e investigadora.

AFILIAÇÃO: Universidad de Sevilla, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Pintura. Calle Laraña, 3. 41003. Sevilla, España.
E-mail: acortes2@us.es

Resumen: Esta comunicación se centra en el estudio del artista contemporáneo Julio Sarramián para analizar y establecer el contexto en que se encuentra la producción artística actual con respecto a la interrelación de las nuevas tecnologías en los diferentes ámbitos y disciplinas de nuestra vida cotidiana, haciendo hincapié especialmente en la manera en la que éstas participan en la percepción del paisaje y del estudio de la naturaleza.

Palabras clave: Arte / paisaje / nuevas tecnologías.

Abstract: *The communication focuses on the study of the contemporary artist Julio Sarramián to analyze and establish the context in which current artistic production is located with respect to the interrelation of new technologies in the different fields and disciplines of our daily life, with particular emphasis on the way in which they participate in the perception of the landscape and the study of nature.*

Keywords: *Art / landscape / technology.*

Introducción

A lo largo de toda la historia del arte, siempre ha sido natural e inevitable que se produjese un diálogo entre la formalización de la pieza artística en sí y los acontecimientos que iban fluyendo, de manera incontrolable, en el curso de los días y en el contexto que rodeara al ejecutor de la misma. Hoy, nuestra convivencia con los medios tecnológicos característicos de la era digital cala en la interpretación que tenemos del espacio que nos rodea generando nuevos paisajes heterotópicos, planos de realidades que se superponen entre la evidencia de lo tangible y la asimilada presencia de lo virtual.

El objetivo de esta comunicación es presentar el hecho de que el arte contemporáneo aborde nuestra experiencia del paisaje ya no solo desde su percepción y experimentación física, sino también desde medios y dispositivos externos que son capaces de generar otras nuevas visualidades y alterar la significación real de un espacio a partir de nuestra experiencia virtual y viceversa, hace visible la necesidad de realizar una reflexión más allá de la dimensión física y virtual del paisaje. Para hablar de este sentido de hibridad y convivencia entre el espacio físico y los flujos de información que hoy acompañan a éste, se estudia el trabajo del artista español Julio Sarramián, cuya producción gira en torno al estudio de nuestra relación con la naturaleza y, concretamente, nuestra percepción del espacio y del paisaje, generando interesantes conclusiones plásticas. Sarramián, natural de Logroño (1981), vive, trabaja y cursa Doctorado en Bellas Artes actualmente en Madrid y ha desarrollado su formación académica y su carrera artística en diferentes puntos de España y del extranjero, licenciándose en Bellas Artes en Salamanca en 2004 y en Filosofía en Granada en 2010. Además, ha realizado intercambios internacionales y participado en premios y exposiciones tanto individuales como colectivas en Bruselas, Buenos Aires o Shangai.

En esta comunicación se hará un breve recorrido por los proyectos del artista relacionados con paisaje y tecnología que, en su interesante producción y complejidad invitan al espectador a adoptar el paisaje heterotópico como actual escenario donde se desarrollan nuestras acciones y procesos entrópicos.

1. Contexto e imaginario del autor

Como hemos avanzado, uno de los factores que determinan la potencialidad del trabajo de Sarramián es la conexión que sus proyectos tienen con el tiempo en que habitamos y la forma en que nos relacionamos con el medio. Ha venido a coincidir su formación como artista y la producción de su obra con una revolución tecnológica que ha modificado por completo nuestra percepción del mundo y de los fenómenos que en él tienen lugar. El enfoque que este artista ha de-

cidido darle, se fundamenta y concreta en el paisaje. Como él mismo expresa, entiende con amplitud el carácter polisémico de la palabra y cómo se relaciona con otros campos de la sociedad, por lo que genera piezas multidisciplinares usando diferentes herramientas con la intención de reforzar el concepto que pretenda abordar en cada trabajo.

Muchos de sus proyectos giran en torno a los sistemas de información geográfica que nos ofrecen una cartografía pormenorizada de ciertas parcelas del territorio. Sarramián se preocupa por generar nuevas imágenes del paisaje a través de la unión de elementos de la ciencia con procesos artísticos, interesándose por las técnicas de medición para el estudio del espacio, tan propias de un tiempo en el que la información técnica, la globalización y la tecnología prevalecen sobre la información multisensorial. En sus propias palabras, la relación que establecemos con la realidad está mediada por la tecnología, y eso no nos afecta, ya que no podemos saber si es para bien o para mal. Simplemente estamos cambiando la manera de enfrentarnos al mundo.

Jean Baudrillard pondría de relieve que los mecanismos de reducción de la realidad que convierten la experiencia en algo plano y superficial, se contraponen a lo emocional y lo tecnológico (Baudrillard, 1978). En este área de lo virtual donde la yuxtaposición de elementos inconexos quedan, en su propia disparidad, unificados, no está de más apuntar que los nuevos procesos tecnológicos de los últimos años, han puesto a nuestro alcance una mayor fuente de información que nos acerca al paisaje de manera distante pero concreta y que construye a su paso nuevos escenarios en los que lo virtual y lo físico se dan la mano.

Dentro de esta vorágine de datos e imágenes, la obra de Sarramián se destaca por subrayar el concepto de explorador, llevándoselo a la actualidad y siendo la búsqueda y el descubrimiento del paisaje contemporáneo una de sus constantes. Le interesa, además la construcción del paisaje a nivel pictórico y el arquetipo que el peso del romanticismo le ha dado, cuya imagen bucólica sigue rescatando en el mundo contemporáneo mediante la hibridación de recursos tecnológicos (plataformas como Google Maps, empleo de dispositivos móviles inteligentes, instrumentos electrónicos que conforman o complementan la obra, etc.) con técnicas de tradición pictórica que, aparentemente tan dispares, generan nuevas formas de aproximación al paisaje sublime del SXXI. Veremos más adelante con mayor detalle cómo estos planteamientos acaban formalizándose como resultado de una investigación de fondo en la integración de los campos tecnológicos, paisajísticos y plásticos.

El hombre ha tenido miedo de la naturaleza, luego ha querido comprenderla, ordenarla, domesticarla, más adelante la ha despreciado y finalmente, a punto de extinguirla, quiere recuperarla con una nostalgia poco realista. (Waelder, 2007:2).

2. Hacia lo romántico-tecnológico. Referentes

En el territorio de la interdisciplinariedad, científicos y artistas, en su visión heurística, están recreando mundos resultantes de descubrimientos en los que la imaginación creadora explota la gran performance de máquinas con software inteligentes y hardware cada vez más adaptados a los aspectos biológicos. Así, lo cotidiano se está recreando por las formas de vida que implican lo biológico con lo computacional. Con las tecnologías podemos interactuar y trabajar entre mundos de silicio y mundos de materia carbónica. Con los sistemas interactivos, nuestra realidad cotidiana, así como ya fue invadida por la fotografía, el cine, la televisión, contará con interfaces que expandirán la vida biológica. Las mezclas de los mundos real y virtual tecnológico hacen que el "sujeto interfaceado" gane y amplíe su campo sensorio-perceptivo. Explorar creativamente sistemas interactivos es un desafío estimulante para los artistas de la era digital. (Domingues, 2002: 4).

El campo de búsqueda de referentes de Sarramián no se circunscribe únicamente al ámbito de lo artístico, esto es algo que el propio tema sobre el que trabaja propicia, y lo que hace que, tanto el discurso que el artista plantea como los resultados plásticos que genera, sean coherentes, potentes y no dejen indiferente al espectador.

Ciñéndonos, en este caso, al entorno de lo artístico del que bebe Sarramián, es importante aunque casi obvio resaltar la importancia que la obra de Turner o Friedrich tuvo en el artista para arrancar su discurso paisajístico -e incluso estético- en relación a la visión romántica del mundo que, mediada por la tecnología (y eso es quizás lo que reforzará más adelante ese punto de romanticismo), es siempre un rasgo característico y genuino en todo lo que plantea, proyecta y produce. Modelado también por referentes como Kiefer o Richter, cuya influencia se hace evidente en trabajos como *Deconstrucción del paisaje* (Figura 1), busca siempre adoptar una posición romántica actualizada que refleje su obra como resultado de su relación con el paisaje, en un comienzo jugando entre la figuración y la abstracción a través de un proceso mnemotécnico, y encontrando a partir de ahí nuevos lenguajes en los que la temática común acabó resultando ser el paisaje, que desarrollaría con mayor precisión gracias en gran parte a influencias que trabajan actualmente próximos a su discurso, como Juanli Carrión, Santiago Talavera o Clement Valla.

Como en cualquier gestación de un proyecto, no sólo el trabajo de otros (en cualquiera de sus campos de actuación) es elemento constituyente del "naci-

miento de la criatura”, sino que son otros muchos factores los que determinan el rumbo que irá tomando o el carácter e intención que tendrá. En este sentido, Sarramián afirma que, aunque bien es cierto que desarrolla proyectos pseudocientíficos, éstos también remiten a conceptos personales, llevando implícita su propia experiencia y, por supuesto, una carga emotiva. Esto es algo muy común cuando nos referimos a paisaje, en cualquiera de sus aplicaciones. Resulta inevitable no ligar el sentimiento emotivo a la idea de paisaje ya que, dada la amplitud del término y del entorno que nos rodea, éste genera en el imaginario individual y colectivo una serie de “porciones de realidad” intangibles, fruto de la memoria y la intuición, de la experiencia y la percepción, de lo vivido y lo impostado.

3. Proceso de trabajo. Proyectos

La trayectoria de este artista por el concepto de paisaje es indiscutible. Ha generado en torno al mismo multitud de propuestas que tienen la capacidad de transmitir al espectador que algo está pasando en nuestro medio y que todos, de alguna manera, participamos de ello.

Su metodología de trabajo varía en función a la idea que tenga entre manos, pero generalmente suele comenzar a desarrollarla conceptualmente -en este sentido su formación en filosofía juega un papel importante- para determinar qué formalización técnica reforzará sus intenciones. Además, suele trabajar en varias propuestas a la vez, de manera que éstas van enriqueciéndose entre sí conforme maduran. Para conocer un poco más a fondo su proceso y sus planteamientos, se presentarán brevemente algunos de sus últimos proyectos:

Naturaleza Hiper-transfronteriza (Figura 2) funciona como mirador hacia lugares difícilmente accesibles de manera física o tangible. Sarramián pretende representar con exactitud modelos de paisajes y que el público tenga la posibilidad de descubrir a qué lugares del mundo pertenecen, lográndolo a través del uso de plataformas virtuales que lo invitaban a asumir el papel de explorador virtual.

Para generar estos modelos, el artista adopta los roles de explorador y pintor en este caso y emprende una búsqueda a través del ordenador para volar por diferentes puntos del mapa e ir descubriendo lugares interesantes de la esfera terrestre. Esta actividad requiere el empleo de muchas horas delante de la pantalla para dar con espacios desconocidos y fascinantes, lugares realmente inhóspitos en los que la virtualidad juega un papel importante. Como él mismo afirma, tanto flaneo virtual cambia la percepción que se tiene del mundo.

Tras este proceso, decide qué paisajes llevará al formato bidimensional del lienzo, tomando para ello dos parámetros muy concretos: Que sean zonas ele-

vadas que permitan cierta visión panorámica, unido al componente estético a determinar por factores como las formas, los colores o los contornos.

Nowhere (Figura 3) juega con la idea de lo que es visible y lo que está oculto en un paisaje "disponible para todos" mediante los medios de información geográfica que nos ofrecen una cartografía pormenorizada del territorio pero que también nos ocultan ciertas parcelas del mismo. Sarramián presenta el satélite como tótem de la realidad -o, como él denomina, mitología- actual que define nuestra cotidianidad, la de la información, la globalización y la tecnología.

Para el desarrollo de *Geoformas artificiales* (Figura 4), se preocupa por generar nuevas imágenes del paisaje a través de la unión de elementos de la ciencia con procesos artísticos, produciendo imágenes mediante programas informáticos que lleva posteriormente al plano pictórico. Siguiendo el mismo esquema de análisis del territorio y sus formas de representación e interés por las técnicas de medición para el estudio del paisaje, tan propias de un tiempo en el que la información técnica prevalece sobre la información multisensorial, el proyecto *Tekné* (Figura 5) nos presenta varias claves para interpretar el paisaje de manera híbrida e incluso simbólica en que se analiza y clasifica la realidad natural y se evidencia el peso de la técnica en el mundo actual, así como la dicotomía natural/artificial sobre la que opera nuestra cotidianidad.

Conclusiones

Tras estudiar de forma pormenorizada la trayectoria y el proceso creativo de Julio Sarramián, se han llegado a una serie de reflexiones acerca del rol del artista en el espacio-tiempo presente. Y es que, a través de la creatividad, las artes visuales o plásticas son capaces de abrir el espectro de la visión que amplía a nivel conceptual y procedimental la realidad en la que vivimos.

Ante el panorama que se presenta en la época de la globalización y la revolución tecnológica, el trabajo de artistas como el suyo abren la puerta hacia la conciencia de nuestra propia implicación en el espacio, proponiéndonos participar e instándonos a generar una actitud crítica o, al menos, dinámica con el entorno. Encuentra poética en el deambular virtual y de ahí surge un nuevo lenguaje que, sorprendentemente, alimenta a la práctica pictórica, y ésta a su vez justifica el medio tecnológico. Produce un nuevo plano en que la superposición entre lo real y lo virtual apenas es perceptible e invita al turista -en su caso espectador del espacio expositivo- a dialogar con las piezas y a formar parte de la aventura.



Figura 1 · Julio Sarramián, *Deconstrucción del paisaje*
IV. Carburo de silicio, acrílico y óleo sobre lienzo / Silicon
carbide, acrylic and oil on canvas. 195 x 195 cm. (2005).
Fuente: <http://www.juliosarramian.com/>



Figura 2 · Julio Sarramián, -34 34 9.99 -70 21 58.61 elev. 3307 m. Acrílico y óleo sobre DM / Acrylic and oil on MDF. 180 x 180 cm. (2015). Fuente: <http://www.juliosarramian.com>

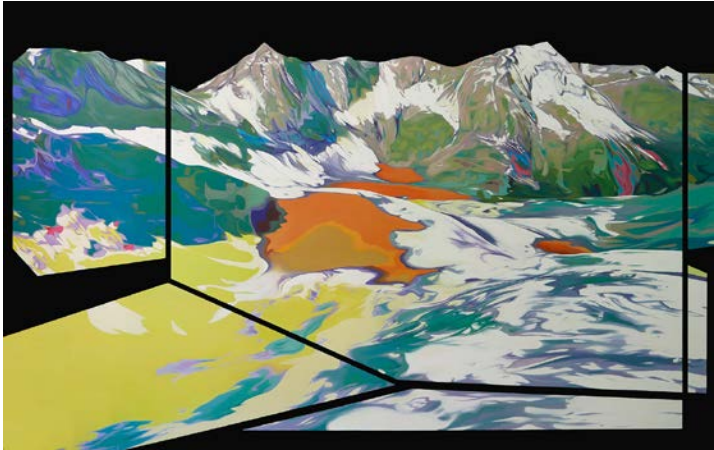
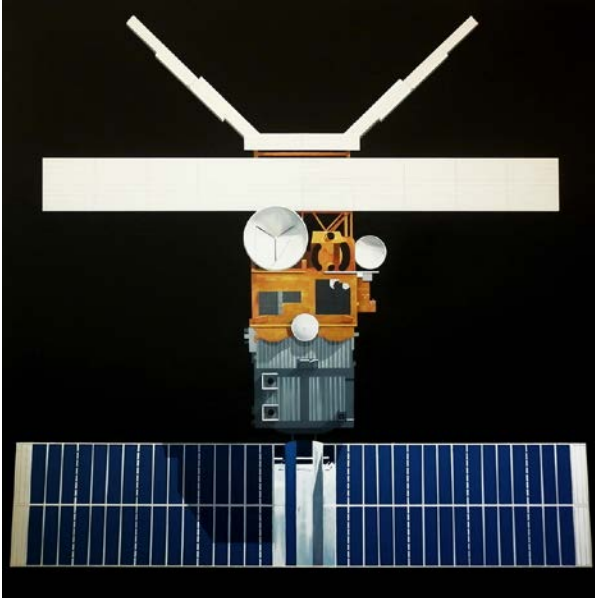


Figura 3 · Julio Sarramián *The eye*. Pintura sintética y óleo sobre DM / Synthetic paint and oil on MDF. 150 x 150 cm. (2014). Fuente: <http://www.juliosarramian.com/>

Figura 4 · Julio Sarramián *Geoforma 09*. Pintura sintética y óleo sobre lino / Synthetic paint and oil on linen canvas. 190 x 300 cm. (2016). Fuente <http://www.juliosarramian.com/>(2014)



Figura 5 · Julio Saramián, *Tékne*. Instituto Riojano de la Juventud, Logroño (2015). Fuente: <http://www.juliosaramian.com/>

Referencias

- Álvarez, Eduardo. (2015) *Entrevista a Julio Sarramián, Madrid Art Process* [Consult. 2017-08-12] Disponible en URL: <http://www.madridartprocess.com/entrevistas-de-arte-contemporaneo/318-entrevista-julio-sarramian>
- Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós. ISBN: 9788472452985
- Domingues, Diana (2002). "La caja de Pandora y las tramas de la vida en las redes telemáticas". In Medeiros, M. B. (2008) *Arte y Tecnología en la cultura contemporánea*. Brasilia: Dupligráfica editora.
- Torres, Paloma (2014) "Un paisaje ya es más que una experiencia visual: Entrevista a Julio Sarramián. ABC. [Consult. 2017-08-12] Disponible en URL: <http://www.abc.es/cultura/cultural/20141218/abci-entrevista-julio-sarramian-artista-201412181932.html>
- Torres, Sara (2015) Entrevista a Julio Sarramián. *PAC, Plataforma de Arte Contemporáneo*. [Consult. 2017-11-11] Disponible en URL: <http://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/entrevista-julio-sarramian/>
- Waelder, Pau (2007) *Más allá del paisaje* [catálogo de la exposición Metapaisajes]. Palma de Mallorca: Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca.