

ESPANTAPÁJAROS TERESA TOMÁS



ESPANTAPÁJAROS

EDITA
Fire Drill Ediciones

TEXTOS
A. Barberá ©, Juan Mocholí ©, Teresa Tomás ©

DISEÑO
L3C

FOTOGRAFIA
Paco Zárate, L3C

FOTOMECANICA
Fototipo, SL

IMPRESIÓN
RotoDomenech, SL

Deposito Legal: V-4235-2002

AGRADECIMIENTOS
A. Barberá, Juan Mocholí
Adela Hernández, Paco de la Torre
Paco Zárate, Dis Berlin
Rosi Rubio, José Luis López
Raquel Miller, Ramón García



Galería My Name's Lolita Art



Calle Avellanas 7
46003 Valencia
Tel 96 391 13 72
Fax 96 391 77 53

Calle Salitre 7
28012 Madrid
Tel 91 530 72 37

lolitart@teline.es
<http://www.teleline.es/personal/lolitart>

ESPANTAPÁJAROS TERESA TOMÁS

SEGUNDA PARTE DE JUEGO DE PAJAROS

Galería My Name's Lolita Art. Valencia. Noviembre 2002



RENÉ MAGRITTE
Jeune fille mangeant un oiseau, 1927

"El hecho de verter con la cafetera el café en una taza, como toda acción efectuada con un objeto sobre otro objeto, fuera de las razones prácticas, conscientes y habituales que lo determinan, supone y esconde siempre razones y necesidades simbólicas, inconscientes, de orden casi siempre erótico y mágico, que operan influenciando o metamorfoseando la naturaleza o las condiciones del objeto sometido a la intervención. La varita mágica representa la estereotipia típica del objeto con el que *se interviene, se actúa* para obtener la trasubstanciación, la aniquilación, el paso a una nueva vida de los objetos, de todo lo que por ella ha sido "tocado"."

"¿Quiéren saber cómo se modifica la taza por el hecho de la acción de la cafetera? Bastará con observar que el cambio se opera en dos sentidos aparentemente inversos, contradictorios, pero que con igual y coherente valor, se prestan los dos al esclarecimiento de nuestra tesis. *Primero*, constatamos un aumento relativo de las personalidades, determinado por la llamada a una nueva vida de la taza; *en segundo lugar*, asistimos a una despersonalización, a una aniquilación de la taza determinadas por el primer cambio. Para volver al primer caso, en el momento en que la cafetera empieza a verter su líquido en la taza, ésta parece adquirir de súbito una personalidad distinta, más acentuada y compleja. Esa personalidad está en función de la nueva vida que acaba de determinarse por la introducción del líquido que empieza a llenarla modificándola profundamente, tal como ya dijimos. Pero está claro que la intervención de este nuevo elemento es, al mismo tiempo, de naturaleza tal que despersonaliza la taza, ya que el "cambio" se efectúa en la medida en que esa última participa de una manera creciente (en la medida en que se va llenando) de las propiedades de la cafetera."

"Vemos claramente cómo la acción de la cafetera despersonaliza la taza hasta el punto de reducirla a un volumen líquido, de la que ella es generadora y que reabsorbe y devora a la taza luego de haberle dado la vida, por el propio hecho de que ella "ha tomado", para darle esa vida, su propia substancia vital. "La madre devora a su hijo": es lo que se desprende (como lo hemos señalado de paso), al término de la representación de acoplamiento incestuoso de una manera directa de aspecto visual del conflicto mecánico que ofrecen los dos objetos en el momento de su utilización. *Gracias al funcionamiento simbólico de la cafetera se ilumina con dulce tibieza materna la nostalgia del caníbal. "Las tazas serán devoradas".*"

SALVADOR DALÍ

Le mythe tragique de l'Angelus de Millet, 1963



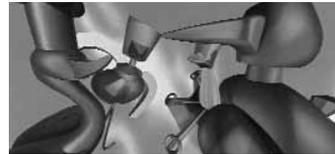
CAMPANADAS



Musici



Galloina



Bisabuelo

ESPANTAPÁJAROS: CAZADOR DE IMÁGENES

Teresa Tomás

Aquella pluma en "La senda de los ángeles" seguramente anunciara este juego. Indicio suspendido en el ojo del pintor, señal de visión, signo de liberación. En "Los ojos del ángel" (1995), tres pares de óleos en forma de ojo buscan un cuerpo donde ubicarse. "El ángel de los ojos". Ángel síntesis. Ángel para los ojos, sin los ojos.

"Juego de pájaros" = juego de café = 6 tazas + cafetera = "Pión entra en el juego" + "Espantapájaros"

"Pión entra en el juego" = iniciación = 21 encuentros (pinturas) + 7 pájaros/personajes (esculturas)

"Espantapájaros" = rito = 21 visiones (pinturas) + espantapájaros/personaje (escultura)

"Juego de pájaros" = muerte ritual = 42 pinturas + 8 esculturas

"Juego de pájaros", se formula a partir del juego de café diseñado para la serie "Cabezas" (1998). Los elementos del juego de café son los átomos de un relato sin trama que no se agota en sus posibilidades de combinación. Pájaros con cabeza de taza o jarra danzando en el rito del café. Construcción de personajes –Pión (el guía), Musici (el artista), Fantasma real (el filósofo), Migas (el cocinero), Tres (el científico), Galloina (el tiempo) y Bisabuelo (el mago)– buscando la libertad. Las siete esculturas para volar, para ser reales, para liberarse de sus peanas, se encuentran en la pintura.

En "Pión entra en el juego", los siete personajes se inician en un juego de encuentros, veintiún cuadros fueron el testimonio de siete presentaciones de un pájaro, siete encuentros de dos pájaros y siete encuentros de tres pájaros.



CALOR CON TRES CON FRÍO



Migas



Tres



Fantasma real



EN LA FUENTE



Fantasma real



Galloina



Tres



DESPLUMADA



Galloina



Fantasma real



Pión

"Espantapájaros" se celebra en los encuentros de tres pájaros. Y consiste en la visión de cada uno de ellos en la pintura, generándose otra serie de veintiún cuadros. Nuestros personajes están iniciados para una mayor y más completa liberación, la visión. En estos encuentros concurren conceptos muy similares a los empleados arcaicamente para llegar al éxtasis.

"Desplumada": Descuartizamiento, desangramiento, desnudo, velo que oculta.

"Baños": Transformación, desdoblamiento, alquimia.

"En la fuente": Sed del origen, purificación.

"Campanadas": Interrupción del tiempo. Tiempo enjaulado.

"Calor con Tres con frío": Fusión con la naturaleza.

"Dulce abstracción": Iluminación. Texturización y abstracción.

"Recetas": Comunicación. Posible interacción espiritual.

Cada pájaro tiene una peculiaridad en su mirada:

Pión ve en los brillos, los indicios, las señales.

Bisabuelo tiene el poder de ver a los que no están, genera encuentros de 4 pájaros.

Musici mira a través de su ojo de cerradura, desde el interior.

Tres observa los fenómenos, distante y muy de cerca.

Galloina ve en negativo.

Migas percibe el gusto, las preferencias de los demás.

Fantasma real ve lo que está oculto, es amante de lo hermético.

En las 21 visiones los cuerpos de los pájaros van desvaneciéndose, transparentándose, muriendo para resucitar en otro objeto u órgano. Renovación espiritual, liberación de la ilusión carnal. Los siete pájaros perciben un objeto, cada pájaro en un encuentro. Los siete objetos encontrados en la pintura construirán un nuevo personaje, su muerte, "El espantapájaros". Toda iniciación presupone el paso de un modo de ser a otro. Liberarse equivale a forzar otro nivel de existencia, apropiarse otro modo de ser. Juego de pájaros parece la representación de una muerte ritual. Sufrimiento, muerte y resurrección. Una muerte ritual indica un éxtasis. Hallar en cierto modo la fuente misma de la vida espiritual.



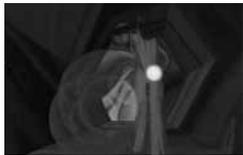
DULCE ABSTRACCIÓN



Tres



Bisabuelo



Galloina



BAÑOS



Pión



Tres



Migas



RECETAS



Bisabuelo



Migas



Musici

Migas en Baños

Migas percibe el gusto, se encuentra con Tres y Pión. Ve en un cepo la corona del espantapájaros, los pájaros quieren ser reales. Lo real es una trampa, la muerte.

Fantasma real en Calor con Tres con frío

Fantasma, amo de llaves, ve lo que está oculto y se encuentra con Migas y Tres. Ve en un candado la cabeza del espantapájaros. La identidad de la muerte esta cerrada. Su rostro asegurado.

Pión en Desplumada

Pión ve los brillos, los indicios, se encuentra con Fantasma real y Galloina. Ve en una regadera el cuerpo del espantapájaros. Los brazos del riego empuñan las armas.

Musici en Recetas

Musici mira desde el interior, se encuentra con Bisabuelo y Migas. Ve en una tijera el arma con la que recortar la visión. Imagen con herida mortal.

Tres En la fuente

Tres observa el fenómeno, se encuentra con Fantasma y Galloina. Ve en unos prismáticos las piernas del espantapájaros. Visión pisada.

"En la fuente", la fuente donde van a beber Tres, Fantasma real, y Galloina es la escultura "Mujer botella"

En las tres visiones de este encuentro van apareciendo como fuentes las distintas mujeres de la serie. "Fantasma real En la fuente" bebe en "Sabor a interior". "Galloina En la fuente" bebe en "Huella en el mar de una botella" y "Tres En la fuente" bebe en "Sombra de agua".

Bisabuelo en Campanadas

El Mago no ve ningún objeto. Ve a los que no están. Es el antepasado, la cafetera que sirve café, vive en el espacio de los espíritus.

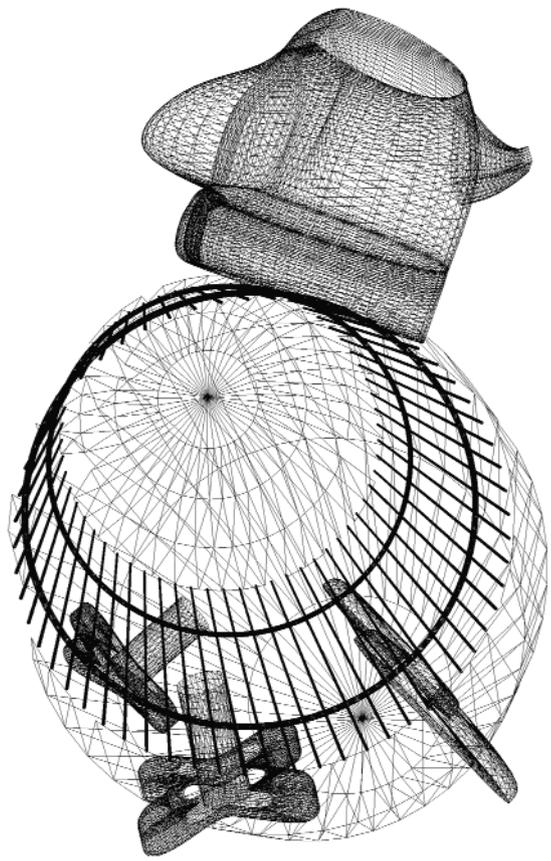
Galloina en Dulce Abstracción

Galloina ve en negativo, se encuentra con Tres y el Bisabuelo. Ve un embudo, bisexual, la linterna con la que dar luz al espantapájaros. El tiempo alumbra la muerte.

VISIÓN DEL ESPANTAPÁJAROS

PÁJARO				
NOMBRE	ROL	MODO DE VER	OBJETO QUE VE	
 MIGAS	Cocinero	Percibe el gusto	Cepo	
 FANTASMA REAL	Filósofo	Ve lo que está oculto	Candado	
 PIÓN	Guía	Ve los indicios	Regadera	
 MUSICI	Artista	Mira desde el interior	Tijeras	
 TRES	Científico	Observa los fenómenos	Prismáticos	
 GALLOINA	Tiempo	Ve en negativo	Embudo	
 BISABUELO	Mago	Ve a los ausentes	*	

ESPANTAPÁJAROS		ENCUENTRO		
PARTE O COMPLEMENTO	SISTEMA	PINTURA	PERSONAJES	CONCEPTO
Corona	Comunicación	Baños	Migas Pión Tres	Transformación
Rostro, cabeza	Seguridad	Calor con Tres con frío	Fantasma Migas Tres	Fusión con la naturaleza
Cuerpo	Riego	Desplumada	Pión Fantasma Galloina	Descuartizamiento
Arma	Técnico	Recetas	Musici Bisabuelo Migas	Interacción
Piernas y pies	Locomotor	En la fuente	Tres Fantasma Galloina	Sed de origen
Linterna	Sexual	Dulce abstracción	Galloina Tres Bisabuelo	Iluminación
*	*	Campanadas	Pión Migas Fantasma Tres	Interrupción del tiempo



UN REQUIEM EN SIETE JUGADAS

Juan Mocholí Martín

Espantapájaros es continuación y cierre de la serie que, en *Piñón entra en el juego*, empezaba dando vida a un juego de café, obra anterior de Teresa Tomás. Como admirador de su obra y seguidor de su trayectoria, además de amigo, tengo la impresión que Teresa nunca ha dejado de considerar los asuntos sobre la "necesidad lógica" en sus trabajos y propuestas. Esto es evidente en su demostrada preocupación por el diseño que parece situar al mismo nivel que la escultura o la pintura, pero cuyo carácter específico (desde el punto de vista creativo) está precisamente basado en la necesidad práctica, de objeto útil. A muy diferente escala, sus obras también reflejan una "necesidad" de otro tipo: simbólica. Algunas veces hemos pensado y dicho que la diferencia entre una y otra es sólo aparente, pues como sugería J.-E. Cirlot, el simbolismo está basado en una especie de "utilitarismo significacional", el cual prescinde de toda contingencia, "para dejar sólo el impulso del desdoblamiento, la concomitancia"¹. El sim-

bolismo no deja nada al azar, sino que concibe el cosmos como una unidad orgánica, un modo de organización integral de sus elementos constituyentes. Y si a veces hemos visto la obra de Teresa como un conjunto de mitologías personales, cada vez vemos más claramente esa componente universal que ella resuelve como una especie de "diseño del cosmos" y que descansa en roles, rituales y arquetipos comunes a muchas y muy antiguas culturas.

Debemos situar esta historia como el desenlace natural del *juego de pájaros* iniciado en la anterior *Piñón entra en el juego*. Es importante, como veremos, mantener la polisemia de la palabra "juego". Resumiendo algo de lo que allí pudimos ver, el juego (actividad) se iniciaba a la vez que los personajes del juego (sistema) de tazas de café original, primero en el medio y lenguaje de la escultura y más tarde en el de la pintura cobraban vida. Los personajes primero adquirían personalidades diferenciadas (esculturas) y más tarde hilvanaban

innumerables historias que asomaban brevemente en sus encuentros (cuadros). La necesidad de protagonizar historias justificaba entonces la necesidad de utilizar la pintura. El desarrollo –la historia– sólo podría transcurrir en un medio para lo imaginario, partiendo de un medio objetual y sintético que fijaba aisladamente el ser interno de los elementos generadores.

Entre *Piñón entra en el juego* y la presente *Espantapájaros* hay una línea invisible no que separa, sino que une a ambas: es un eje de simetría. Pues la historia termina a la inversa de cómo empezó: durante sus encuentros los pájaros irán desapareciendo, quizás muriendo, dejando tras de sí algunos objetos inertes que formarán parte de una nueva escultura: el espantapájaros. Siendo que el asunto es como una despedida a los pájaros y sus cantos hemos querido rendirles homenaje escribiendo en forma de *Réquiem*.

INICIO

En el cosmos de Teresa la lógica se va imponiendo aunque sea por la vía del pensamiento intuitivo. Llega así a la forma más depurada de proceso de producción. Primero se establecen las pautas a seguir, las reglas y, por supuesto, un elemento iniciador. A partir de ahí todo se desarrolla como una sucesión o progresión de juego por niveles: cada vez que se "completa" un nivel, lo producido se considera elemento base para la producción de la siguiente generación (mediante la aplicación de las mismas reglas). En *Piñón entra en el juego*, un primer nivel está formado

por las partes u objetos de que está construido cada personaje (escultura), un segundo nivel lo forman los personajes mismos y sus interrelaciones (juego de pájaros) que da lugar a la serie de pinturas y un tercer nivel estaría constituido por el conjunto de pinturas y sus derivaciones significativas. Otro ejemplo distinto es el de una partida de ajedrez. Cada jugada es una aplicación de las mismas reglas sobre el estado de las piezas en el tablero. No elegimos siempre la misma regla, sino una entre las posibles. En el juego del ajedrez el resultado es una nueva disposición de las fichas, en el de Teresa, un nuevo nivel más complejo, una nueva dimensión². Cada derivación –o sucesión– supone un nuevo conjunto de resultados y de interrelaciones, un "juego" en su segunda acepción, expuesto a un diálogo con un mundo externo. Es como la jugada del oponente en la partida de ajedrez, que modifica el estado del tablero, sólo que aquí no hay oponente, sino un tipo de experiencia significativa que designamos experiencia estética.

No pretendemos, con esto, negar la creatividad, sino sólo enmarcarla. Distinguimos entre creatividad y producción. La creatividad afortunadamente continúa siendo *un misterio*, y no de los pequeños.

Lo que viene a continuación no es, a pesar de que lo parece, una aplicación del método esbozado, en todo caso podría llegar a ser metáfora de éste. Sin embargo dada la complejidad de las relaciones de todo tipo contenidas en la obra de *Espantapájaros*, conviene esta estructura progresiva que va sumando sentidos. En nuestro caso este "juego" no sigue unas reglas fijas.

Introit et Kyrie. Se escucha el romance para violín y orquesta *The lark ascending* (La alondra elevándose) de Ralph Vaughan Williams.

16 de septiembre de 2001. "A los pájaros se les han abierto los ojos, ya no pesan, vuelan" ³.

El conjunto iniciador de *Espantapájaros* son los encuentros entre tres pájaros elaborados en *Piñón entra en el juego*: las pinturas *Baños*, *Campanadas*, *Desplumada*, *Calor con Tres con frío*, *En la fuente*, *Dulce abstracción* y *Recetas*. En ésta ocasión, Teresa se enfrenta al problema de llegar a un auténtico conocimiento de los personajes. Quizás recordando la cita y pensamiento de Emerson: "Tal como somos, así vemos", se llegue a pensar que la mejor manera de conocer a alguien no es mirarle mucho rato, sino mirar con él. Desde él. "El juego se reanuda con las visiones de cada uno de los pájaros en los "encuentros de tres" (...) El espectador de la pintura se convierte en cada uno de los pájaros"³.

Así, para cada encuentro hay un número de cuadros que equivale al número de personajes que aparecen en los originales: exactamente tres. Cada uno de esos representa lo que ve el personaje que aparece en el título, es decir, los otros personajes. Sólo hay una excepción: el Mago o Bisabuelo (el rol que toma es el de mago). Él "tiene el poder de ver a los que no están. Capacidad que le permite generar encuentros de cuatro pájaros". En *Bisabuelo en Campanadas*, "observa la conversación de Piñón, Migas, Tres y Fantasma real. Las campanadas suenan repetidamente, te pierdes al contarlas, no se sabe que hora es" ³.

Ofertorio. William Walton: *Rozad sus dulces labios y partid*, de la película *Enrique V* (fragmento que acompaña a la despedida de Pistol al separarse de la taberna antes de embarcar para Francia).

El juego de las miradas se evoca en los encuentros *En la Fuente* de Fantasma, Tres y Galloina. La fuente, nos dice Teresa, es el origen de donde beben Piñón y los demás pájaros. Es, realmente, el origen del *juego de pájaros*. La fuente es representada en las tres pinturas y en su iniciadora como distintas obras de la serie *Mujer botella* expuesta en *Imágenes y objetos de otros mundos* (1995). La obra *Huella en el mar de una botella* es la que aparece en *Galloina En la fuente. Sabor a interior* se cita en *Fantasma real En la fuente. Sombra de agua*, en *Tres En la fuente*. Y *Mujer botella*, en el encuentro generador: *En la Fuente*.

Pienso que en conjunto representan aspectos del "ser mirado". Aunque sea un poco simplista esta valoración veo a *Mujer botella* construida sobre la idea de "mujer objeto". No como la personificación de ninguna mujer en concreto, sino como un arquetipo cultural. La serie se iniciaba con *Mujer florero*, muy claro hasta en el título. La escultora parece que se pregunte sobre el ser del objeto (tema escultórico por antonomasia) cuando éste está "personificado" en una mujer. Lo que nos presentaba era sobre todo "objetos" para ser mirados, personas-objeto para los placeres de los sentidos. ¿Cuál es el estatuto de uso de este tipo de objeto? El ser mirado. ¿Su estrategia? *Atraer*, seducir... El tema tiene miga.

TERCERA JUGADA

Sanctus. Olivier Messiaen: *Abismo de los pájaros*, tercer movimiento del *Cuarteto para el fin de los tiempos*. "El abismo es el tiempo, en sus penas y lasitudes. Los pájaros brindan un contraste, simbolizando nuestro anhelo de luz, estrellas, arcos iris y voces jubilosas (...) El regreso a la desolación se manifiesta en el oscuro timbre del registro más grave del clarinete"⁴. Anotemos para más tarde que el Messiaen que dice esto opone ese tiempo como transcurrir de la vida (el abismo) a la aspiración representada por los pájaros que se elevan hacia lo sagrado.

"*Galloina en Campanadas*: Galloina ve en el cuerpo hueco del artista un atajo por donde huir. Ha roto la cárcel. Las rejas han caído. Las cáscaras del origen siguen flotando. Galloina observa en negativo"⁵. Galloina, me da la impresión, parece ver las puertas de un tiempo con flecha (irreversible) proyectadas en unas piernas de Musici que parece que marquen las horas en sentido contrario.

El tema sigue siendo aquí como en la primera parte de este *juego de pájaros*, la creación, pero esta vez el matiz apunta más bien a la disposición de lo creado, no a la misma actividad creativa, generativa, fertilizante. NO: el tema es aquí el final del proceso, su congelación y retirada, la creación vista como una muerte definitiva, como un momento cumbre, el único momento. ¿Cómo es esto?

Recordamos al Messiaen del *Cuarteto* porque lo encontramos en el mismo centro de la idea de muerte como liberación, como en el *Réquiem* de Fauré,

donde antes lo habíamos encontrado en el concepto de juego creador ("juego en el sentido de trabajos divinos en el cosmos, juego de la creación, juego de la vida y de la muerte"⁶). En el *Cuarteto*, el tema es el Apocalipsis, el fin del tiempo o de los tiempos, pero también nos habla de cárcel y encierro, pues el *Cuarteto* lo escribió Messiaen del 1940 al 42 estando en un campo de concentración alemán. Como en *Campanadas*, el encierro participa de esa característica del juego como paréntesis en el tiempo. *Campanadas* representa una metáfora en la que el tiempo (Galloina) queda encerrado o suprimido como condición imprescindible para el juego de la creación.

El fin del lapso es lo que da sentido a todo lo ocurrido en él. ¿Y el fin del Tiempo? "Se ha terminado el plazo; cuando el séptimo ángel empuñe su trompeta y dé su toque, entonces el misterio de Dios habrá terminado" (*Apocalipsis*, X).

CUARTA JUGADA

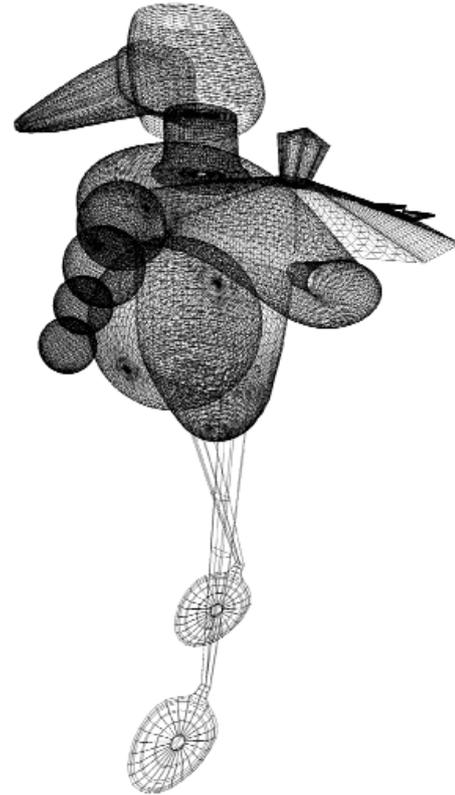
Pie Jesu. Olivier Messiaen: *Loa a la eternidad de Jesús*, quinto movimiento del *Cuarteto para el fin de los tiempos*. "Una frase larga, extremadamente lenta del violonchelo glorifica con ternura y reverencia la eternidad de esta Palabra poderosa y gentil (Jesús: la palabra de Dios)".

Una de las propiedades asombrosas de los sistemas de reglas de producción o sistemas formales⁷ es que son reversibles. Lo mismo que podemos derivar un resultado (correctamente expresado: un teorema) apli-

cando algunas reglas a un resultado anterior, igualmente podemos caminar hacia atrás de la secuencia para hallar los posibles antecesores de uno dado. En los sistemas de reglas el tiempo puede detenerse y caminar hacia atrás. Pueden permitir modificar el futuro, el pasado, el presente. Admiten (la aplicación de) una creatividad pura, plástica.

En el primer plano de *Piñón en Desplumada* vemos un ciclo cerrado o círculo vicioso construido con las plumas, las saetas de Galloina. Obviamente, el tiempo se ha detenido. Es, sin duda, una imagen de la creación. A lo largo de las dos series de pinturas a Galloina le sucede una y otra vez este tipo de cosas: queda encerrada, se libera, va hacia delante, se detiene, vuelve atrás, etc. En realidad, las cuatro formas de medir el tiempo de Galloina aparecen en esta serie: el ciclo cerrado de saetas; el reloj de arena –las piernas “reversibles” de Galloina– en *Bisabuelo en Campanadas*; el corazón, que late a los ojos de *Fantasma en Desplumada* y, bueno, el humo de un buen café se disuelve en el aire de *Tres en Dulce abstracción*.

La detención del tiempo y la reversibilidad es obsesión de músicos, que habitan en la manipulación del tiempo: “El músico, un ritmista antes que nada, tiene el gran poder de entender el tiempo mejor (y hacerlo comprensible) dividiéndolo, cortándolo, invirtiéndolo y alterándolo”⁸. J.S. Bach, por ejemplo, jugaba conscientemente con lo reversible en algunas de sus fugas y cánones. Uno de ellos obtenía el tema secundario al invertir tonalmente el tema principal, originando una melodía que salta hacia abajo los mismos semitonos que el salto hacia arriba de la nota correspondiente en la melodía



principal; en otro canon utiliza una copia retrógrada del tema, copia en la que el tema se ejecuta al revés de como está escrito, de atrás para delante (canon cangrejo). Douglas Hofstadter ha observado a propósito de esto que los distintos tipos de "copia" conservan toda la información que hay en el tema original, lo cual quiere decir que el tema es totalmente recuperable a partir de cualquiera de sus copias⁹. Ahí está el juego creativo compartiendo la plasticidad creadora de los sistemas de reglas como símbolo de intemporalidad.

Probablemente para producir una sensación simbólica de intemporalidad, y de independencia respecto al acto de observación, Messiaen utilizó lo que llamó ritmos "no retrogradables", ritmos palindrómicos que se leen igual de atrás hacia delante (como en: "sé verla al revés"¹⁰).

En resumen, la creación podemos verla como un paréntesis o lapso en el tiempo que nos introduce en otra clase de tiempo (un tiempo reversible, un no-tiempo) y en el que lo creado, como símbolo, sólo se hace visible, se realiza o toma posesión de un sentido cuando vuelve al mundo del tiempo con flecha (irreversible), al transcurrir cotidiano. En éste, la obra vista a través del símbolo, naturalmente, tiene el sabor de lo eterno (sin principio ni final, sin sucesión). *La obra son los pájaros intentando salir del abismo.*

18 de septiembre de 2001. "...Rondo la idea del "espantapájaros". Sería una manera natural de que los pájaros desaparecieran. Parecen seres de la misma naturaleza, contruidos con objetos. (...) Cada pájaro irá encontrando un objeto, su objeto en la

serie pintada. ¿Recuperarán peso con esta posesión? Estos 7 objetos serán los que construyan su final: *Espantapájaros (escultura)*"¹³.

QUINTA JUGADA

Agnus Dei. In tempo di Vals del Quinteto para piano y cuarteto de cuerda de Alfred Schnittke.

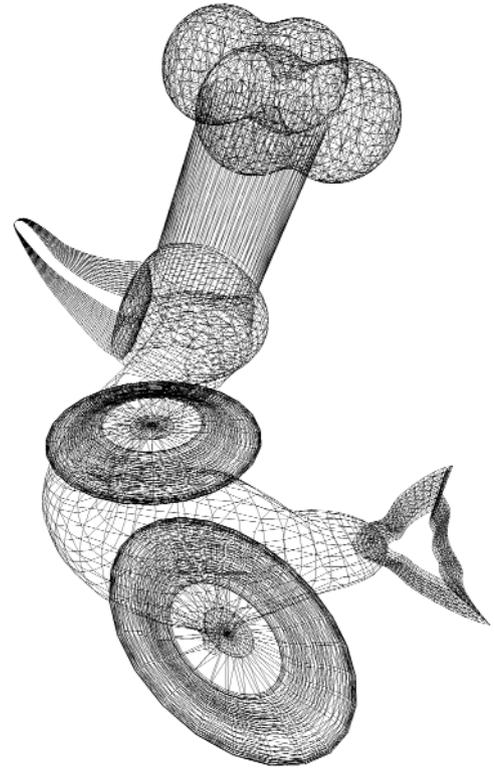
La desaparición de los pájaros tiene lugar como descorporeización, aligeramiento, pero también de otras maneras que tienen que ver con la actividad y marca del tiempo sobre las cosas: la entropía (tendencia a la disgregación y al desorden en el sentido de la flecha del tiempo): desmembramiento. Hay que recordar que los cuadros son visiones de los pájaros. Estos se hacen "abstractos" –se suspende el reconocimiento– ¿en la medida que los pájaros se exponen a la entropía del tiempo con flecha? ¿Qué es lo que se disgrega, los pájaros o sus formas de ver? ¿Son estos modos de ver consecuencia de un proceso irreversible? ¿O lo que se describe es una disolución, suspensión, de los puntos de vista contingentes? Recordemos que los pájaros son las obras, los símbolos, las creaciones, las criaturas de la cultura humana.

Recordemos también que "Cada pájaro tiene una peculiaridad en su modo de ver: Pión ve en los brillos, los indicios, las señales; El mago tiene el poder de ver a los que no están; Musici mira a través de su ojo de cerradura (desde el interior); Tres observa el fenómeno; Galloina ve en negativo; Migas ve el gusto; Fantasma real mira en el interior"¹¹.

Es natural pensar entonces que a cada una de estas formas de ver las cosas le corresponde una forma de disiparlas, desmembrarlas o simplemente abstraerlas. Ocurre a ritmo de un vals que va disolviendo los lazos orgánicos y sistémicos que mantienen unidas a las partes, que "sujetan" el sentido en cada visión, en cada cuadro. Con una incomparable maestría en el manejo de los recursos y posibilidades de la infografía Teresa afina en esta relación entre formas de mirar y de "morir" (disipar, ¿abstraer?): mudos reflejos soportados sobre ninguna superficie en *Pión en Baños*, dibujan a Migas, apenas reconocible. ¿No es así como ve Pión? Pión y Migas pierden cuerpo y masa desde el punto de vista científico de *Tres en Baños*. En *Bisabuelo en Dulce abstracción* los cuatro pájaros ausentes, son vistos por el mago cuando se transmutan en pura textura visual y se hacen casi planos. En cuanto apenas podemos reconocer ya a alguno cristalizado como probetas y alambiques en *Migas en Recetas...* Creo que no está de más decir que con todos estos juegos la pintura se hace más musical, mediante ritmos visuales y tiempos superpuestos, y las cualidades sonoras, tímbricas de los colores. En su conjunto constituye una monumental sinfonía.

SEXTA JUGADA

Lux aeterna. Einojuhani Rautavaara: *Angel of light. III. Come un sogno*. "Estos ángeles no provienen de ningún cuento infantil: son un arquetipo, una de las tradiciones más antiguas y compañeros perennes. Como dice C.G. Jung, *nadie puede resistir la total pérdida*



del *arquetipo*. Debe seguirnos y nosotros seguirle, incluso hoy, si deseamos controlar nuestras vidas y entender el mundo"¹².

En *Musici en Campanadas*, por superposición de luces, se aparece un ángel inesperadamente. Sin embargo el auténtico ángel se le apareció a Teresa como revelaciones en sus lecturas en torno a Mircea Eliade, a *posteriori* del grueso del trabajo. Ya lo decíamos al principio: el simbolismo no admite el azar, la casualidad, ya que todo tiene que encajar en un plan global y unitario. El encuentro de una filosofía ancestral que se ha ocupado de las mismas cuestiones que *Espantapájaros* era algo que tenía que suceder.

Revelaciones:

II: "Los espíritus custodios y auxiliares no son otra cosa que instrumentos indispensables para la experiencia chamánica, como nuevos órganos que el chamán recibe tras su iniciación, para poder orientarse mejor en el nuevo universo mágico religioso que ya es accesible para él. Como órganos místicos".

VIII: "El contenido de estas experiencias extáticas iniciales, aun siendo bastante rico, admite casi siempre uno o varios temas siguientes: descuartizamiento del cuerpo, seguido de una renovación de los órganos internos y vísceras, ascensión a los cielos..."

IV: "El hábito de ave es indispensable para el vuelo hacia otro mundo. Dicen que es más fácil trasladarse allí cuando el hábito es más ligero".

V: "Los espíritus auxiliares de forma animal desempeñan un papel importante en el preámbulo de la sesión chamánica en la preparación del viaje extático a los cielos. Se podría hablar de una nueva identidad del

chaman que se truca en animal espíritu y "habla", canta o vuela como un animal o un ave".

VII: "Cada vez que un chaman llega a participar del modo de ser de los animales, en cierto modo restablece la situación que existe en los tiempos míticos"¹³.

"Juego de pájaros parece la representación de una muerte ritual. Sufrimiento, muerte y resurrección. Una muerte ritual indica un éxtasis. Hallar en cierto modo la fuente misma de la vida espiritual. En las visiones, los cuerpos de los pájaros van desvaneciéndose, transparentándose en los cuadros, muriendo para resucitar en sus órganos interiores o místicos. En las 21 visiones (pinturas), los siete pájaros perciben su órgano interno (cada pájaro en una visión)"¹¹.

SEXTA JUGADA, BIS

Libera me. Se eleva un antiguo himno egipcio, evocado por Rafael Pérez Arroyo: *Hymno 567 de los Textos de las Pirámides*, dedicado a la diosa Nut.

"El texto del *Hymno* hace referencia a la purificación del rey Pepi en el "Campo de los Juncos" y exalta al espíritu del rey, a su Ka, para que vuele como un halcón hacia el cielo. Se invoca al dios Shu para que le ayude a volar hacia el mundo celeste y a la diosa Nut para que le dé la mano y de esta forma pueda convertirse en una estrella imperecedera del firmamento. (...) La diosa Nut, "Señora de Heliópolis", se representaba como una mujer arqueada sobre la tierra con su cuerpo cubierto de estrellas y de astros. Es la deidad que representa al universo físico, a la bóveda

celeste nocturna y diurna que alumbra al sol cada mañana. El dios Shu, de origen heliopolitano cuyo nombre significa "estar vacío", es el aire que se encuentra entre el cielo y la tierra. Sus huesos pueden adivinarse en el cielo en forma de nubes que ayudan al rey en su ascensión a las alturas"¹⁴.

¿A qué liberación se refiere *Espantapájaros*? Me parece que a la liberación de la mirada: del "yo" trascendiendo las visiones limitadas y cercenadoras. Lo hemos descrito antes como "desmembración", "abstracción", esa transmutación de la mirada que se describe en los cuadros.

El concepto o los conceptos de tiempo refuerzan la dependencia/emancipación respecto de la mirada: la liberación de Pión y los demás a medida que se desdibujan sus referencias es como el cumplimiento del deseo de eternidad, de inmortalidad. Como el vuelo de los pájaros elevándose. Así, la emancipación respecto del punto de vista corresponde a la inmortalidad, el símbolo incorruptible y eterno, sin

tiempo (recordemos el palíndromo), todo lo cual tiene su correspondencia en el proceso reversible (sistemas de reglas), el proceso creador. Y, al contrario, la esclavización del punto de vista corresponde a la entropía, el tiempo con flecha, irreversible, perecedero que todo degrada y disuelve, que corresponde a la idea de desaparición, olvido y muerte.

SÉPTIMA JUGADA

In Paradisum. Gabriel Fauré, *Réquiem*, VII. *In paradisum*. El Espantapájaros es el símbolo y el resultado de las fuerzas creativas que constituyen lo más noble de la condición humana. Quizás, sólo quizás, por esa razón habita el espacio.

Valencia, 3 noviembre 2002

¹ Véase *Simbolismo general, mundo y desplazamiento* en J.-E. Cirlot: *El mundo del objeto a la luz del surrealismo*, Anthropos, Barcelona, 1986. Citado también con motivo de la exposición *Objetos e imágenes de otros mundos*, pg. 18, Ediciones L3C, Valencia 1995, en la que Teresa Tomás expuso la serie sobre *La mujer botella*.

² Para los que no estén familiarizados con la teoría informática, estos se denominan sistemas de reglas de producción, o sistemas de producción simplemente. Este incluye a cualquier sistema generativo, y, por supuesto a cualquier juego.

³ Email recibido el 16-09-01.

⁴ Olivier Messiaen, *Quartet for the End of Time* por Amici Ensemble. Naxos © 2001 HNH.

⁵ Email recibido el 18-09-01.

⁶ Citado en *Piön entra en el Juego*, catálogo p. 15, Fire Drill Eds. Galería My Name's Lolita Art, Madrid-Valencia, mayo 2001.

⁷ Véase Douglas Hofstadter: *Gödel, Escher, Bach*. Ed. Tusquets, Barcelona 1987.

⁸ Patricia Althaparro-Minck, citando a Messiaen, en el álbum: *Messiaen. Catalogue d'oiseaux*. Naxos © 1997 HNH.

⁹ D. Hofstadter, Op. cit., pg. 9.

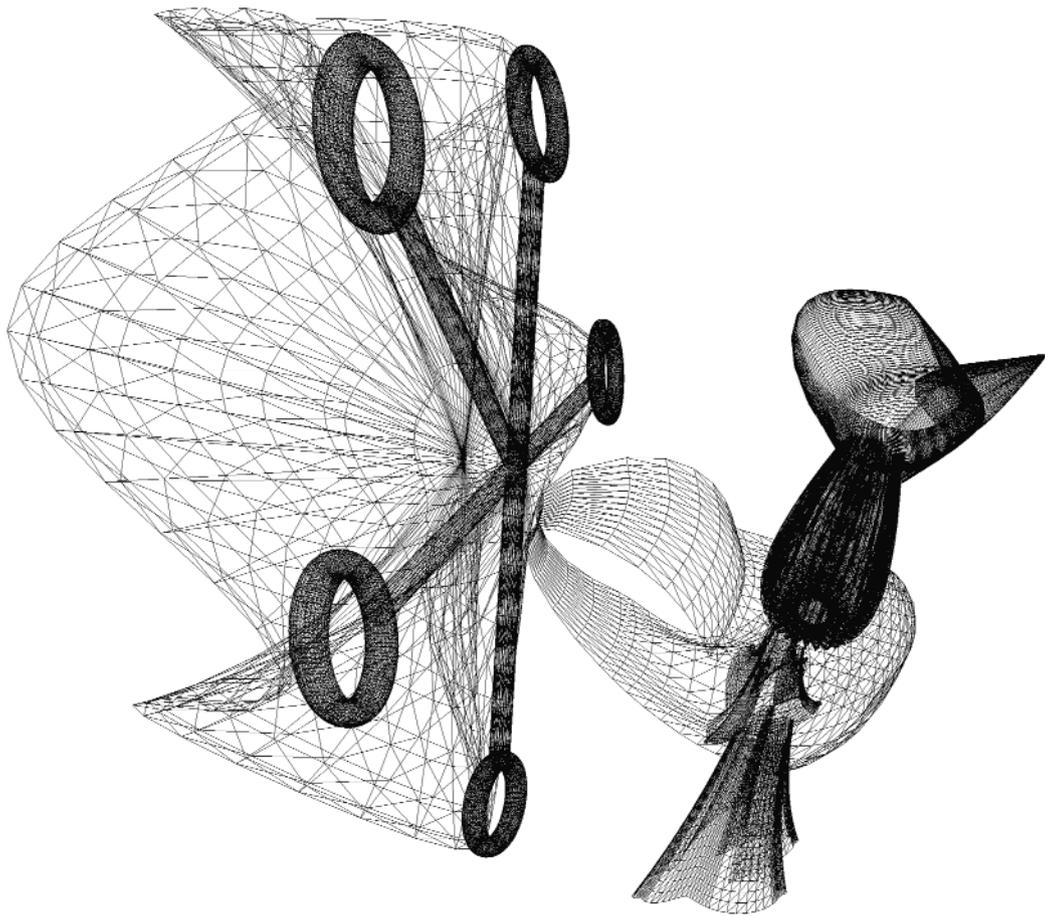
¹⁰ Sobre palíndromos véase la detallada exposición de Màrius Serra: *Verbalia*, pp. 130-152. Eds. Península, Barcelona, 2001.

¹¹ Email recibido el 28-04-02.

¹² Einojuhani Rautavaara, *Angel of Light*, Ondine, Helsinki 1996 © Edition Fazer.

¹³ Citadas por Teresa en email del 28-04-02

¹⁴ Rafael Pérez Arroyo: *La música en la era de las pirámides*, Natural Acoustic Recordings, Madrid, 2001.



LA OTRA TERESA - Á L'ŒIL NU

Alberto Barberá

α

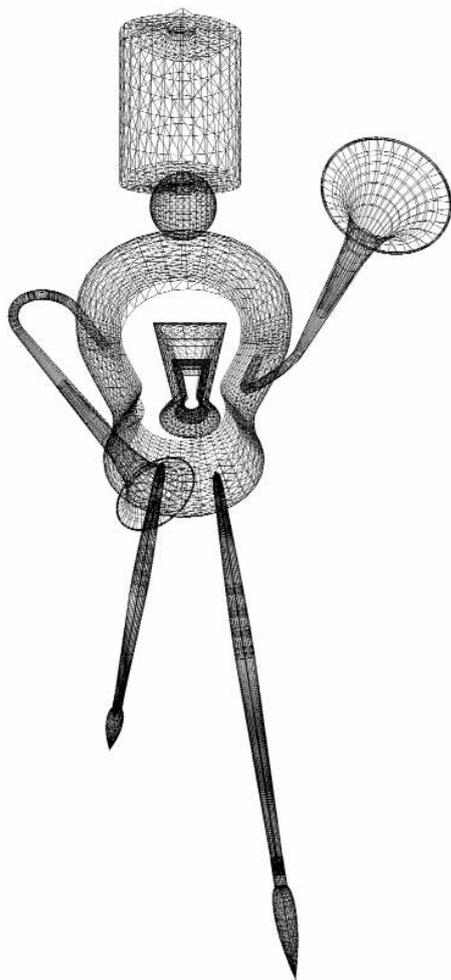
UN RECUERDO

El viajero se detiene ante una chapa de hierro en la que ha quedado adherida una brizna de hierba o tal vez un resto de celofán, una marca imperceptible sobre la superficie tersa del metal algo oscurecido. El viajero queda imantado por la brizna, quizás una hilacha, un desprendimiento de corteza o uña aventada y –lo más decisivo– con sombra. (La sombra es el nombre del cuerpo.)

Atraído como un niño por la dobladura, el peregrino mira de cerca, examina durante dos minutos o media hora la perdida escena que un transeúnte con menos tiempo no hubiera podido descubrir. Se trata de un trozo de cinta adhesiva transparente de una pulgada, cuyo borde desprendido muestra las marcas irregulares de la sierra sobre la que la cinta fue cortada con leve presión digital. Esa es la máquina que puso en

marcha la mirada, el movimiento de aproximación de cuerpo y ojos del peregrino, últimamente más proclive a la observación de rejas, hendiduras, arañazos. Una vieja idea regresa a cada paso: la obra se abre en derredor, se muestra con el esplendor de una sonrisa conocida en medio de la bruma. No es sólo la obra de los *objetos encontrados*, de las materias reciclables en el lujo de un vertedero o de una fábrica, desafectada anfitriona de Vertumno. Manchas de muros que perdieron su revoque insinúan –parlantes– su nueva existencia en el cielo del claroscuro: «*Nos creó una mano anónima –el golpe de pala de una grúa poco cuidadosa, el roce accidental de un volquete cargado de escombros, la furia festiva de una banda de indigentes– para saludarte desde el rasgo*».

Así, un ángel de subida al cielo dejó olvidada una pluma: desprendida, olvidada, depositada, encajada: sobre el ojo indispensable del pintor.



α

LA INVENCION

Desde hace 14 años, cuando aparecieron en juego de café, y hasta su pasión y muerte en el cuerpo final de un espantajo, el peregrino asiste extasiado a una operación que dejó de ser juego (con el tiempo, peligroso) para dar paso a una cuña incrustada en el mundo. El seísmo fue tan imperceptible como grave en consecuencias: Teresa Tomás ha *inventado* la muerte.

Lleno de aprensión ante el poliéster negro, el apacible paseo ha concluido de manera brusca. La práctica mágica resurge en el juego de combinaciones. La otra Teresa echó los idollillos al río para acabar con el embrujo. Andaba el actor algo engualichado, sin poder recitar su papel, sufriendo a cada frase la irrupción, en su interior, de imágenes de sacrificio, derramamientos, fluidos vertidos, subversión del mundo claro dibujado en la pantalla. Conjuero, filtro, adivinación, espasmo, éxtasis: avatares de una forma que no puede renunciar a *tener cuerpo*. Es esa la verdad de la muerte tal como la contempló Juan el Desafortado en el libro del Apocalipsis. *At the end of the day*, algo de cuerpo tiene que volver. El viajero se desternilla al sentir que no habría necesidad de pacto para:

- 1) liberar a los cuerpos de su peso y de la política de la peana;
- 2) soportar –en retorno– la pertinaz y refractaria subsistencia de los cuerpos (de su resto).

Es una escena perfecta de *margaritez* contemporánea. Baile de los vampiros, El dormilón, Retrato de Dorian Grey, Scooby-Doo, where are you? Ay. De nada sirvió

el pacto. Pión entra en el juego. Invade lienzos con paso invicto. Invita –ya lejos el invierno y sus cuarteles– a sus secuaces a abandonar las peanas: «Juguemos, aunque sólo sea en el cielo de la pantalla, a que sólo tenemos un cuerpo».

Fiel a su naturaleza ávica, el cuerpo transfigurado en la pantalla toma vuelo: aventura. Fieles a la recomendación del fiador, baten alas, se calan a la fuente de los suspiros, *mystes* del culto de un ojo sin niña. Espantados acuden los menos vecinos, habituados como están a avistar rapaces. Mas acá sólo impera la domesticidad de la gallinácea, con la elocuente excepción del fiscal de Prosérpina: según la otra Teresa, sus dos *topacios bellos* no ven objetos, no ven presencias, sólo pueden ver lo que no está.

α

EL ACOTAMIENTO

Manejando un rito, el del café en su juego, Teresa Tomás trajo al mundo siete pájaros. Tenían (y tienen) cuerpo de taza con la excepción del mago (Bisabuelo), que oficia de cafetera. La taza tomó vuelo y entró en otro juego –el que Pión descubre y propone a los otros. La propuesta (*Pión entra en el juego*) da lugar a encuentros entre los pájaros. Las tazas (que tenían una cabeza-cuerpo propia, sólida) atraviesan (transgreden) el orden de los cuerpos para adquirir un cuerpo de pájaro más liviano, liberado del peso, evolucionando en el plano del lienzo. Los hallazgos técnicos de Teresa Tomás en esta operación han dejado huellas

inconfundibles en la serie *Flor*. En cuanto a las presu- puestos ideológicos de esa aventura, hay que referirse a la serie de los ángeles– *los ojos del ángel*, la posibilidad real de una kenosis.¹

α

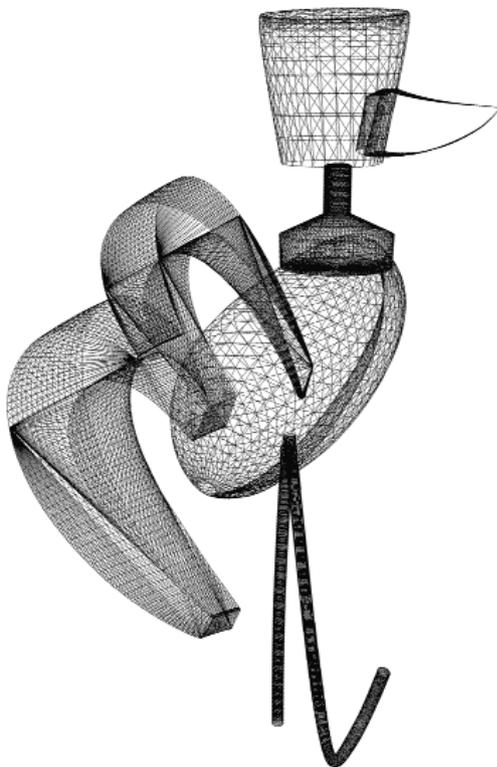
CONTRASEÑAS

Los prismáticos pisan la sombra del agua, parece santo y seña o cripta de sentido. Es una frase de la otra Teresa. No desmiente el paso, la salida de un medio en otro, hacia otro. Porque a primera vista se diría que la otra Teresa viene explorando desde hace años la entraña de lo visible, la parte de visible que hay en los cuerpos, y es el paso de la visión, más o menos eidética, más o menos platónica, hacia el cuerpo, más o menos funerario, más o menos egipcio, el rasgo distintivo de esa aventura inédita.

¿Trabajo de la muerte? El trabajo es siempre de la *muerte*. Hacer de la cosa una imagen: sacrificio. Maldición. Peste. Epidemia. A pesar (e incluso contra) su indigestión hegeliana, Maurice Blanchot abrió alguna vía. Hay algo profundamente malsano en la operación de convertir –mediante un artificio óptico– una cosa en imagen.

El punto brillante flotando en el éter lechoso, el "fondo sórdido... sobre el que la imagen continúa afirmando las cosas en su desaparición".

Hacer de la cosa una imagen: esto es imagearla, y no imaginarla, ya que hay disolución de la cosa y subsistencia de la cosa en su disolución, o por decirlo



con las palabras de Luc Richir: "el cuerpo se ha derrumbado en su propia visibilidad".

Y en el Cuaderno del Observatorio, leemos: "Había entrevisto días atrás, al contemplar el punto (tan pequeño como brillante) de Mercurio bañado en el éter lechoso del crepúsculo, el principio y la razón de ser de la imagen. Esta tarde, diez minutos después de la puesta del sol, había visto a Mercurio por primera vez en varios meses. Como en la última ocasión, pude observar a Mercurio "à l'œil nu" – ciertamente es el límite."

α
CODA

Para quien el trabajo de Teresa Tomás no es una novedad (ni una "propuesta original" ni una "apuesta arriesgada"), no es una sorpresa descubrir (con la emoción de quien profana una cripta) los 21 cuadros (visiones) y el espantapájaros de poliéster negro que coronan una aventura iniciada 14 años atrás en claro desafío a todas las categorías del objeto *vendible* y sus secuelas: "la rabiente actualidad", "la intuición de nuestro tiempo", "una reflexión magistral sobre los desafíos de la técnica visual", etc. etc..

No: este pedazo de vida no se puede vender; los cuadros sí, el espantapájaros tal vez ya fue comprado antes de que estas líneas llegaran al impresor.

Estamos ante un caso asaz curioso de contaminación entre artistas. A mediados de los ochenta la otra Teresa diseñó un juego de café. Recuerdo como algo divertido la cafetera-búho acompañada de las tazas-pájaro. Me

lo contaba una mujer con medias negras (Teresa) la noche en que el pintor Paco de la Torre se despedía camino de Milán. (También hablaba de su abuela.) La cesura que trajo ese viaje se marcó de presto en el pintor (irrupción de la geometría y del *disegno* en el sentido más clásico), mientras que en la escultora el deslizamiento de *cierta necesidad* del dibujo (hacia la pintura) fue más pausado.

Para poder animar a los personajes del juego de café, la escultora pasó por varias hipótesis hasta llegar a la decisión de pensar el problema: ¿cómo soplarle vida a las tazas? Las referencias eruditas y fáciles apuntarían con el dedo a escenas más o menos faústicas en las que el pacto de animación se traduce en invención de la muerte (Golem, cuentos infantiles, Pinocchio, Copelia, etc.). Pues bien, Teresa desarrolla las técnicas de animación (o de transgresión, o el pacto, si se prefiere) en los años de *Cabezas*, *Flor*, *los ojos del ángel*. O con las palabras de la otra Teresa "*La sombra de la botella debía ser una mujer pintada.*"

La otra Teresa explora, investiga, agota todas las posibilidades del espacio virtual – del éter lechoso.

Rito: Juego – Combinatoria puesta al servicio de la creación, facilitadora de la platicidad y del surgimiento (como pueden serlo algunas matrices chinas de cambiadinación), no sustituyéndola.

En el inicio: el rito del café y una serialidad de cabezas de pájaro.

Piñón entra en el juego: inicio de la combinatoria a partir de esculturas de pájaros que vienen de las tazas-cabezas. (Botella/Cuerpo – Taza/Cabeza).

Los pájaros dan lugar a encuentros que *se pintan*, "entran en el juego" peligroso, ya que en él arriesgarán, hasta perderlo, el cuerpo con el que se colaron en el mundo. A través de sus visiones, y al tiempo que el cuerpo se desvanece, se pierde, se agota, van muriéndose en un nuevo cuerpo (siempre-ya) muerto.

"Entran en el juego" quiere decir: dejan la peana, quieren que su sombra se pinte (recordemos una vez más las múltiples sombras de la flor), buscan liberarse del peso y acaban por convertirse en visión/imagen. La otra Teresa, su trazo – no es coherente, si así fuera estaríamos ante un delirio.

Algo encaja, cada gesto encuentra milagrosamente su lugar, estamos ante *un* destino, su huella. Muy raras veces un artista lo ofrece en su plenitud creadora.

La extraña familiaridad, el aire de familia del espantapájaros. Sólo un aire.

Samborombón, 27 de octubre de 2002

¹ * [de kenoo, -o = desocupar, dejara vacío, evacuar.] El término kenosis se utiliza no tanto para designar el proceso de vaciamiento o evacuación de un recinto dado, sino el de su contorno", García Sierra, Pelayo, Diccionario filosófico. Manual de materialismo filosófico. Una introducción analítica, sección 89 (<http://www.filosofia.org/filomat/df089.htm>).

TERESA TOMÁS

www.teresatomas.com

Valencia 1964

Licenciada por la Facultad de B.B.A.A. Escultura. Valencia

EXPOSICIONES INDIVIDUALES

ESPANTAPÁJAROS My Name's Lolita Art. Valencia. 2002

PIÓN ENTRA EN EL JUEGO My Name's Lolita Art. Madrid. 2001

FLOR My Name's Lolita Art. Valencia. 1999

CABEZAS My Name's Lolita Art. Madrid. 1998

LOS OJOS DEL ÁNGEL Galería Der Reiter. Valencia. 1995

USAR O TIRAR Galería Postpos. Valencia. 1989

JACQUE TATE Galería Postpos. Valencia. 1987

TESPEIAME QUE TESPEJO Galería Postpos. Valencia. 1986

TODOS SOMOS LAGARPOS Galería M2. Valencia. 1985

EXPOSICIONES CON L3C

EL LIBRO DEL GOBIERNO DE LOS PIES Crisol. Valencia. 1996

OIOM Universidad Literaria. Valencia. 1995

6 MERCADERES EN SÁBADO CAM. Valencia. 1994. Alicante. 1994

CABEZA LLENA DE INSECTOS Círculo de B.B.A.A. de Madrid. 1993

ENTRE AJO Y ZAFIRO Sala del Club Diario Levante. Valencia. 1992

EL GOBIERNO DE LOS PIES Galería Valgamedios. Madrid. 1991

EXPOSICIONES COLECTIVAS

ARCO 02 Stand Galería My Name's Lolita Art. Madrid. 2002

ARCO 01 Stand Galería My Name's Lolita Art. Madrid. 2001

ARCO 00 Stand Galería My Name's Lolita Art. Madrid. 2000

ÁREA INDUSTRIAL Instituto Cervantes y Consorci de Museus de la

Generalitat Valenciana. Milan, Italia. 1999

FORMALISMOS EN LOS AÑOS 90 Caja Murcia. Cartagena. 1999

XXVI PREMIO BANCAIA P y E S. Muralla. IVAM. Valencia. 1999

ARCO 99 Stand Galería My Name's Lolita Art. Madrid. 1999

IMÁGENES DE CULTO Sala Parpalló. Valencia. 1998

ARTE EN EL HOTEL INGLÉS My Name's Lolita Art. Valencia. 1998

ANÓNIMOS Y FARSANTES Sala Josep Renau. UPV. Valencia. 1998

HOMENAJE A GOYA Galería Bat. Madrid. 1997

FRENTE AL SIDA Arte Reale. Madrid. 1996

LA CASA QUE RIE Galería La Gallera. Valencia. 1995

3+3 Galería Der Reiter. Valencia. 1995

MEMORIA INDUSTRIAL Fábricas Cross. Valencia. 1995

PROGRETTI E TERRITORI La casa que ríe. Abitare el Tempo.

Verona, Italia. 1994

BODEGONES Galería My Name's Lolita Art. Valencia. 1994

ARCO 94 Stand IVAJ/Club Diario Levante. Madrid. 1994

TIEMPO DE LEVANTE Espacio D. Bubión. Granada. 1993

ENTRE LOS 80 Y LOS 90 Exposición Universal de Sevilla.

(Pabellón de la Comunidad Valenciana) Sevilla. 1992

HOMENAJE A GIL-ALBERT Palau de la Música. Valencia. 1991

AL OESTE Once perros. Valencia. Alicante. 1991

INTERARTE 90 Stand Galería Postpos. Valencia. 1990

ARCO 90 Stand Galería Postpos. Madrid. 1990

ARTISTAS ARCO 90 Galería Postpos. Valencia. 1990

POSTPOS PRESENTA Galería Artual. Barcelona. 1989

VALENCIANOS Galería Trajecte. Tarrasa. 1989

INTERARTE 89 Stand Galería Postpos. Valencia. 1989



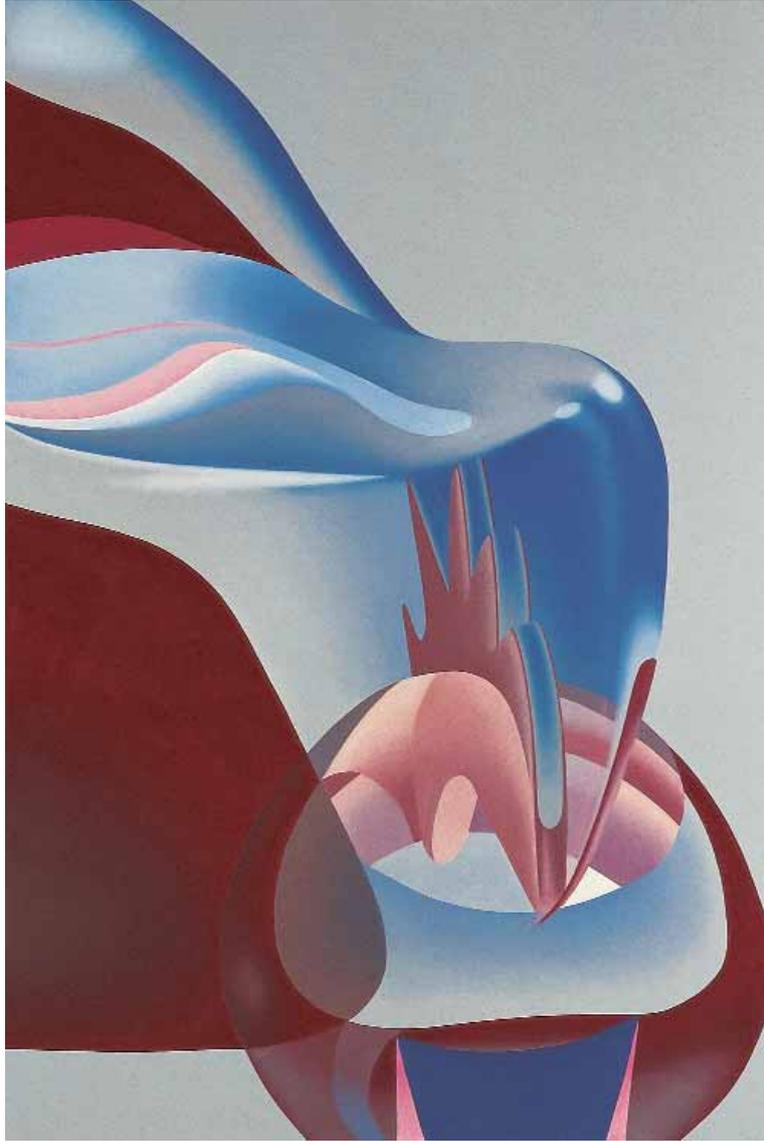


Espantapájaros. 2002
Poliéster pintado. 45 x 35 x 35 cm









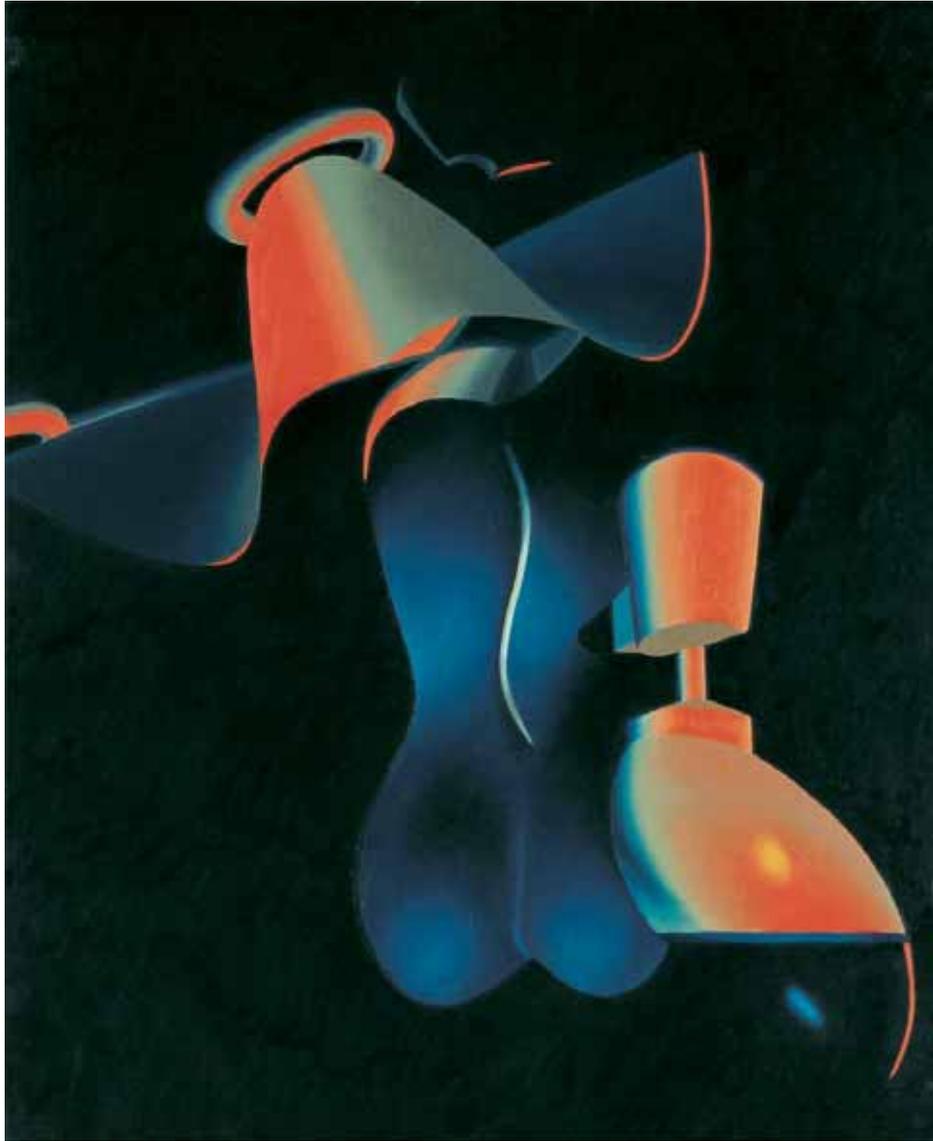
Tres en Dulce abstracción. 2002
Óleo sobre tela. 195 x 130 cm



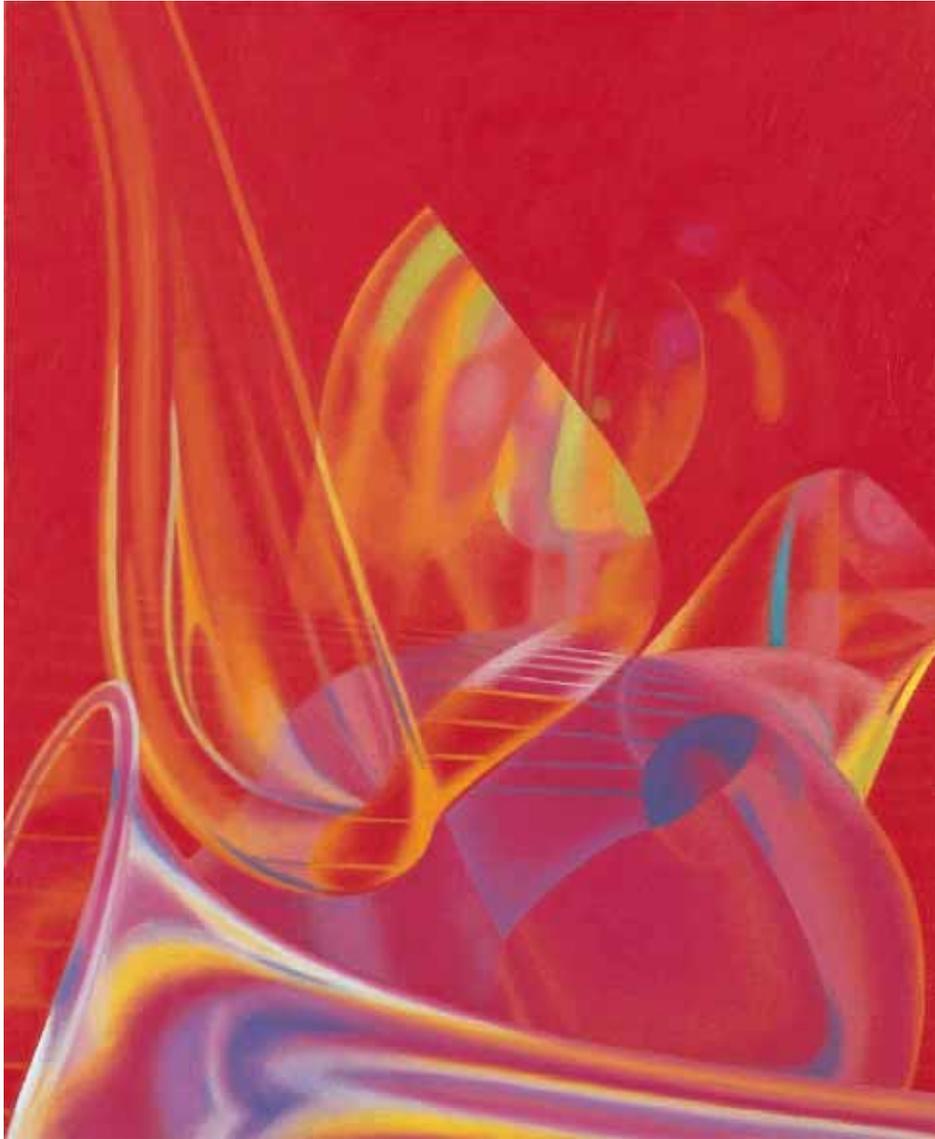
Migas en Baños. 2002
Óleo sobre tela. 130 x 97 cm



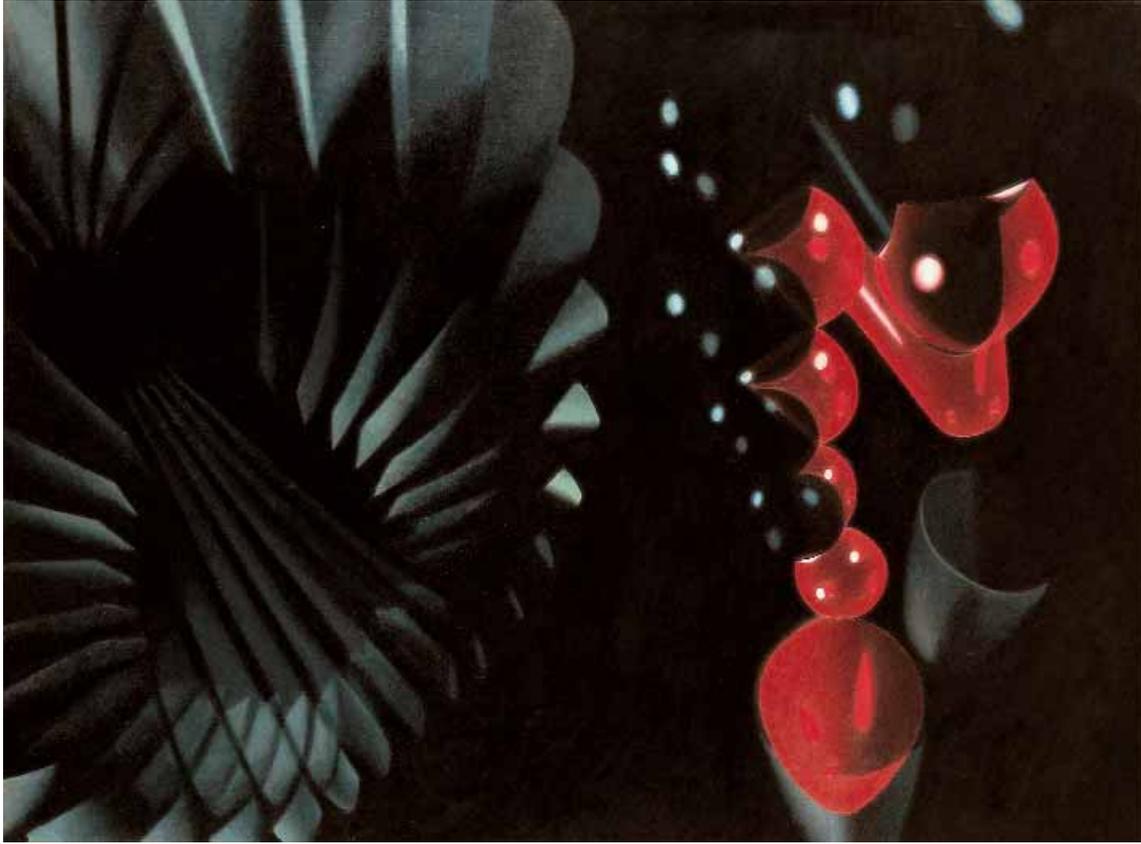
Bisabuelo en Recetas. 2002
Óleo sobre tela. 97 x 130 cm



Galloina En la fuente. 2002
Óleo sobre tela. 73 x 60 cm



Migas en Recetas. 2002
Óleo sobre tela. 73 x 60 cm



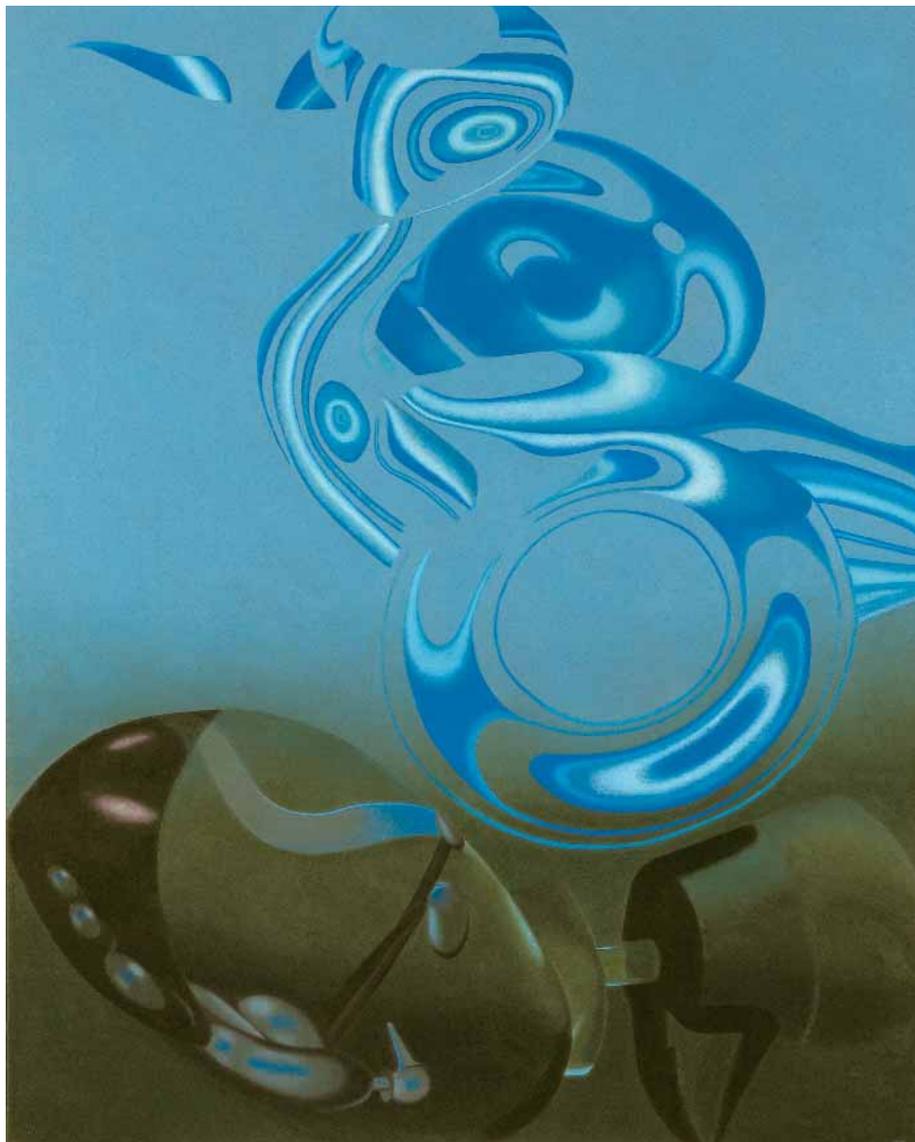
Galloina en Deslumada. 2002
Óleo sobre tela. 97 x 130 cm



Fantasma real En la fuente. 2002
Oleo sobre tela. 130 x 97 cm



Bisabuelo en Campanadas. 2001
Óleo sobre tela. 100 x 200 cm



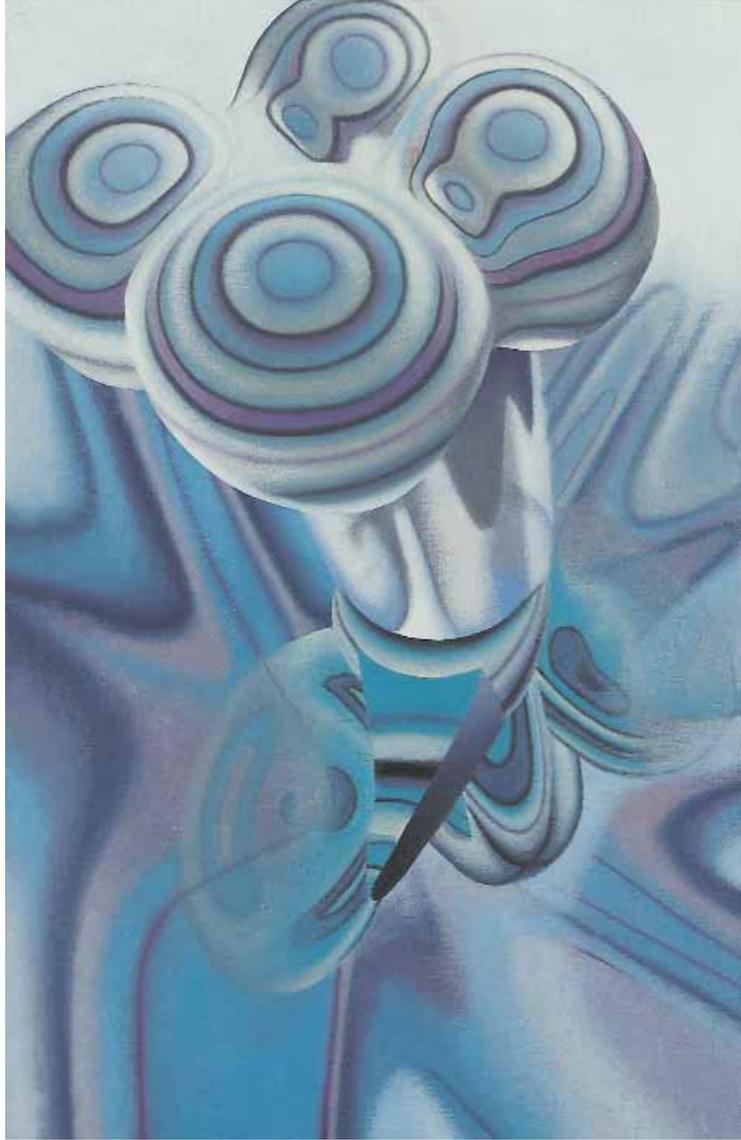
Piñon en Baños. 2002
Óleo sobre tela. 160 x 130 cm



Galloina en Campanadas. 2001
Óleo sobre tela. 60 x 92 cm



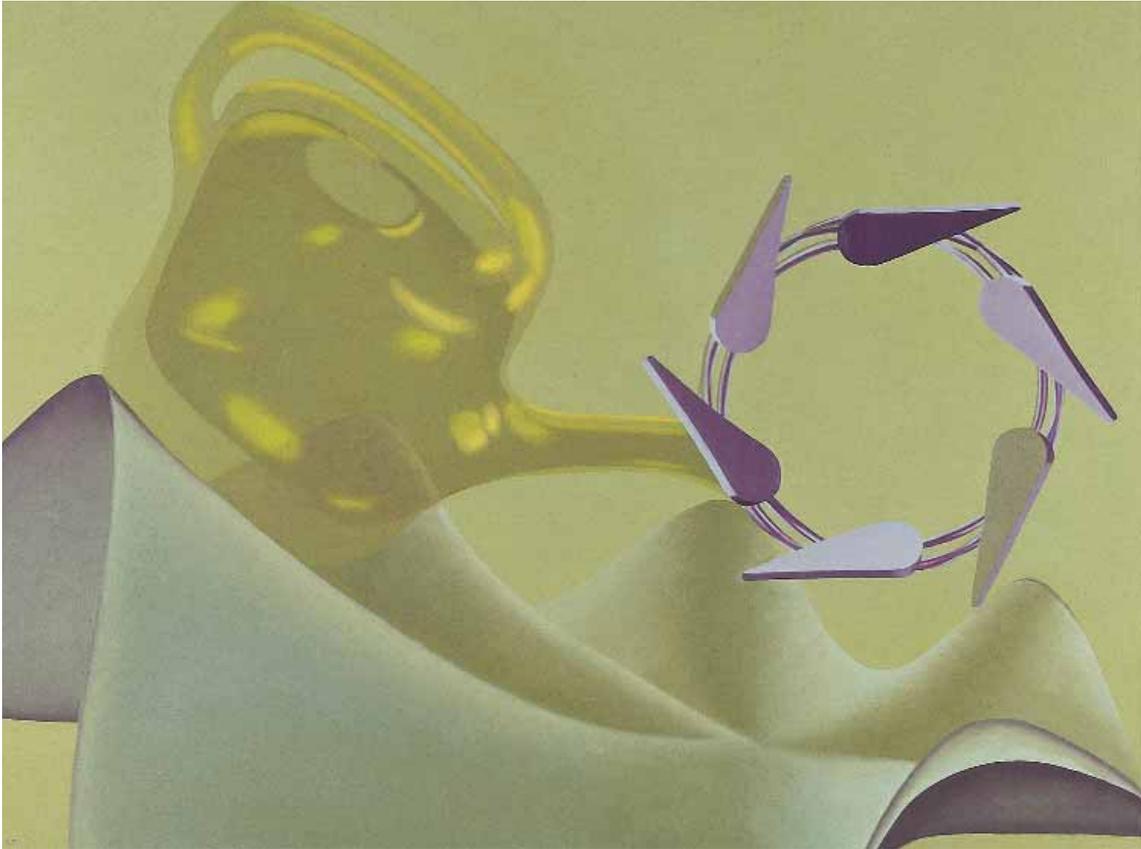
Tres En la fuente. 2002
Óleo sobre tela. 97 x 130 cm



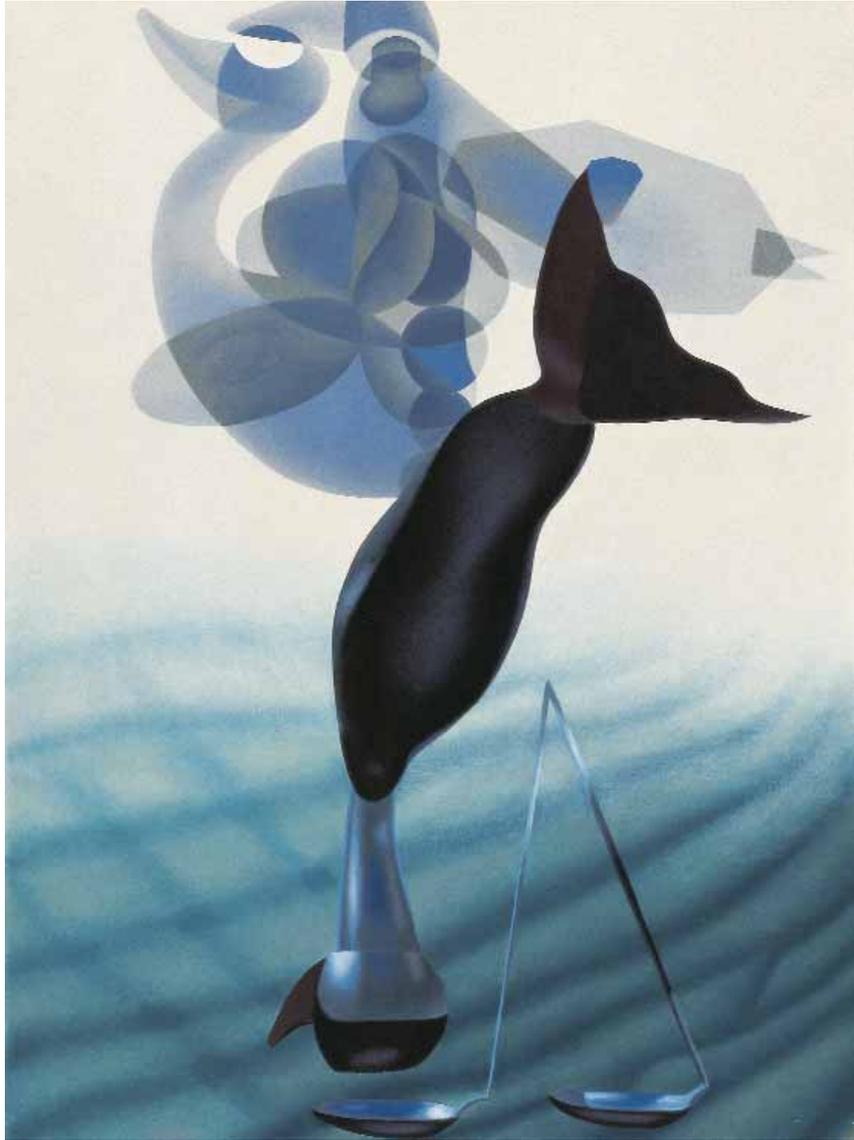
Tres en Calor con Tres con frío. 2002
Óleo sobre tela. 92 x 60 cm



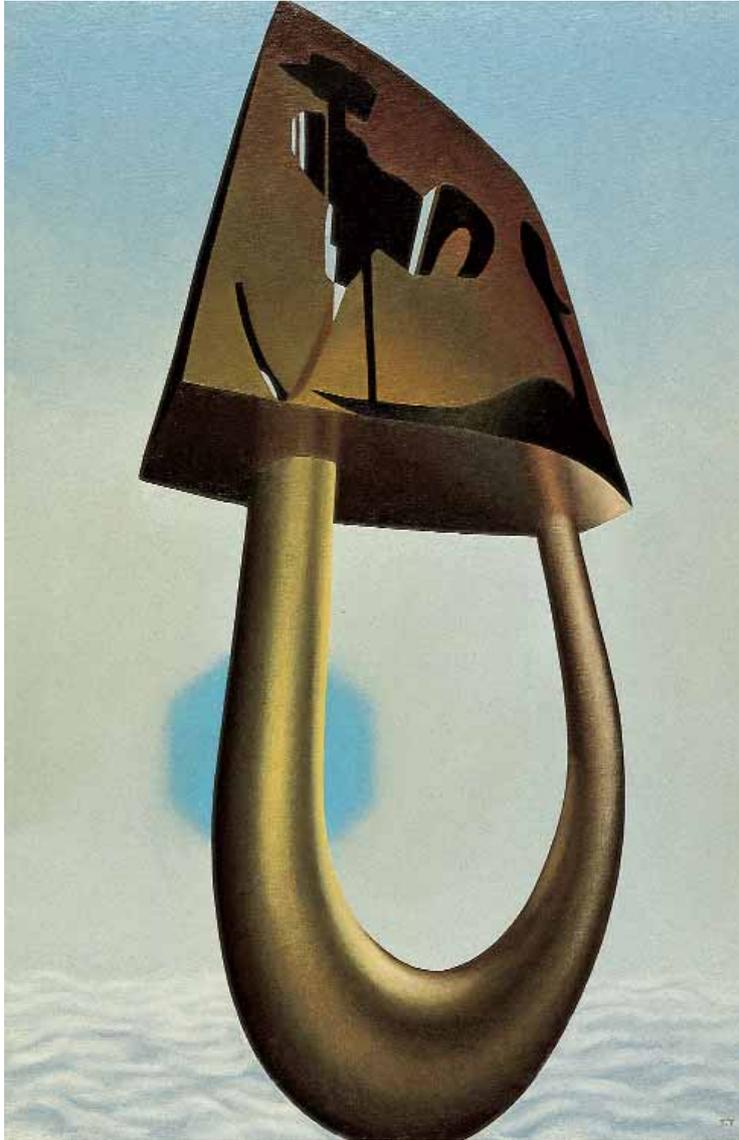
Bisabuelo en Dulce abstracción. 2002
Óleo sobre tela. 100 x 100 cm



Piñon en Desplumada. 2002
Óleo sobre tela. 97 x 130 cm



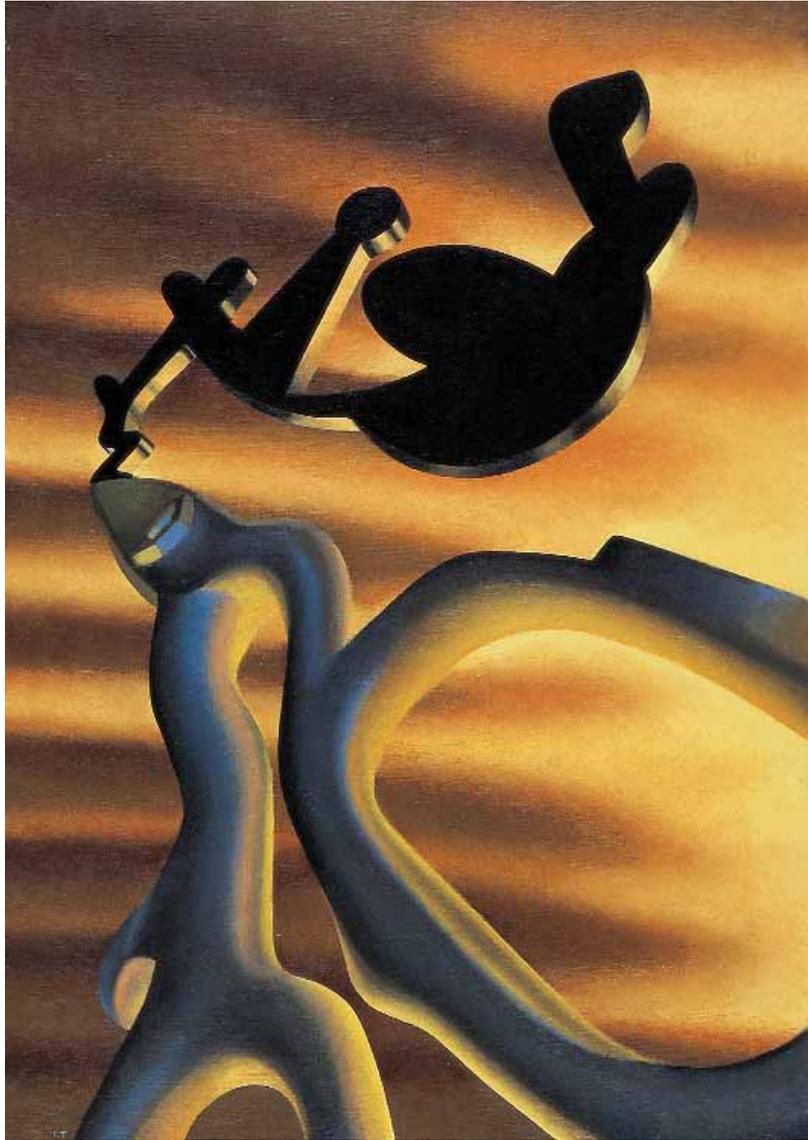
Tres en Baños. 2002
Óleo sobre tela. 130 x 97 cm



Fantasma real en Calor con Tres con frío. 2002
Óleo sobre tela. 92 x 60 cm



Fantasma real en Desplumada. 2002
Óleo sobre tela. 100 x 100 cm



Musici en Recetas. 2002
Óleo sobre tela. 90 x 65 cm



Migas en Calor con Tres con frío. 2002
Óleo sobre tela. 97 x 130 cm



Galloina en Dulce abstracción. 2002
Óleo sobre tela. 60 x 92 cm



Musici en Campanadas. 2001
Óleo sobre tela. 60 x 92 cm

