



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Gómez Miranda, Ander
«Nuevo monumentalismo» de Kepa Garraza: Introducción a su obra y entrevista
AusArt, vol. 11, núm. 1, 2023, pp. 245-263
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.24221>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695874948016>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

‘NUEVO MONUMENTALISMO’ DE KEPA GARRAZA: INTRODUCCIÓN A SU OBRA Y ENTREVISTA

Ander Gómez Miranda

Investigador independiente

Resumen

A través de este texto se propone una breve introducción a la obra del artista vasco Kepa Garraza (1979), a punto de cumplir dos décadas de consolidada trayectoria. Para ello, presentamos una reflexión acerca de tres cuestiones principales que, a nuestro juicio, pueden definir y ayudar a comprender su producción. Del mismo modo, hemos entrevistado al artista para preguntarle sobre el proyecto en el que trabaja en la actualidad, llamado *‘Nuevo monumentalismo’*, y que en su ejecución combina software de modelado digital en tres dimensiones con el uso de pintura al óleo tradicional y la creación de esculturas.

Palabras clave: GARRAZA, KEPA (1979-); ARTE CONTEMPORÁNEO; SOFTWARE DE MODELADO 3D; PINTURA; DIBUJO; ESCULTURA

‘NUEVO MONUMENTALISMO’ BY KEPA GARRAZA: INTRODUCTION TO HIS WORK AND INTERVIEW

Abstract

Through this text we propose a brief introduction to the work of the Basque artist Kepa Garraza (1979), who is about to complete two decades of consolidated career. To do this, we present a reflection on three main ideas that in our opinion can define and help to understand his production. In the same way, we have interviewed the artist to ask him about the project in which he is currently working, called *‘New monumentalism’*, and that in its execution combines digital modeling software in three dimensions with the use of traditional oil painting and the creation of sculptures.

Keywords: GARRAZA, KEPA (1979-); CONTEMPORARY ART; 3D MODELING SOFTWARE; PAINTING; DRAWING; SCULPTURE

Gómez Miranda, Ander. 2023. “‘Nuevo monumentalismo’ de Kepa Garraza: Introducción a su obra y entrevista”. *AusArt* 11 (1): 245-263. <https://doi.org/10.1387/ausart.24221>

1. Breve introducción a la obra de Kepa Garraza

Kepa Garraza (Berango, 1979) es un artista plástico formado en la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU, la Universidad de Barcelona y el Bradford Art College de Inglaterra. Con una amplia y reconocida trayectoria, ha trabajado de forma ininterrumpida a lo largo de casi veinte años. Dentro de su actividad expositiva, destacan las muestras *Imágenes de violencia, pasión y muerte* (Sala Rekalde, Bilbao, 2005), *BIDA* (Galería Salvador Díaz, Madrid, 2009), *Oltre ogni ragionevole dubbio* (Real Academia de España en Roma, Roma, 2017) o *Propaganda* (Galería Álvaro Alcázar, Madrid, 2020). Ha sido galardonado con diversos premios, que incluyen, entre otros, el *Premio Obra Abierta de Caja de Extremadura* (2012) o el *Premio Internacional de Pintura Guasch Coranty* (2012). Desarrolla su obra a través de series o proyectos independientes entre sí, en los que reflexiona acerca de diferentes problemáticas actuales que incluyen lo político, lo económico y lo social.



Fig. 1. *Action of assault on art 7. Paris, 2008.* Óleo sobre lienzo, 200 x 300 cm
Imagen cedida por el artista.

Resumir una producción tan extensa como la suya no es tarea fácil. Sin embargo, creemos que se podrían establecer tres constantes que se han mantenido a lo largo de las últimas dos décadas. La primera de ellas es que Garraza ha utilizado desde sus inicios la pintura y el dibujo como procedimiento, siempre desde un planteamiento figurativo y realista, y con el uso de la fotografía y la edición digital como herramientas auxiliares pero

indispensables. La segunda, su empleo de la cita y la referencia a la historia del arte de manera más o menos explícita. Y, por último, la combinación de las dos anteriores cuestiones para plantear a través de sus piezas reflexiones sobre la actualidad y promover un pensamiento crítico.

Es de gran interés ver cómo la obra de Garraza ha evolucionado con los años, desde plantear críticas al *establishment* del arte, pasando por representar mundos distópicos, hasta reflexionar sobre la consagración de las figuras de poder a través de las esculturas. Todo ello, como decimos, empleando un lenguaje pictórico que ha ido también enriqueciéndose con el paso del tiempo. A este respecto, Raffaele Quattrone opina que Garraza ha revitalizado un realismo que se consideraba caduco, a través de la creación de piezas que se nutren de los medios de información y del cine. Añade que el artista “a menudo construye sus obras siguiendo una delgada y frágil línea de demarcación que separa lo hiper-real de lo irreal” (citado en Di Fabio & Garraza 2017, 14).



Fig. 2. *Celebration 2*. 2012. Óleo sobre lienzo, 150 x 200 cm. Imagen cedida por el artista.



Fig. 3. *Kepa Garraza, Francis Bacon. London, 1984*. Óleo sobre lienzo, 24 x 33 cm, 2010. Imagen cedida por el artista.

A continuación, analizaremos la obra del artista desde tres vertientes diferenciadas. Por un lado, hablaremos sobre su interés por emplear referentes y lenguajes pretéritos para reflexionar sobre la actualidad. Por otro lado, trataremos la importancia que le da al proceso de trabajo previo a la creación de una serie de dibujos y pinturas. Por último, analizaremos el uso que hace de medios digitales para la creación de sus obras. En este sentido, es de especial interés la incorporación del modelado en 3D en su última serie, cuestión que nos explica con gran detalle en la entrevista que nos ha concedido.

1.1.- Revisitar el pasado para crear en el presente

Pensamos que en el panorama artístico contemporáneo no son pocos los artistas que se nutren de la historia del arte, de manera directa o indirecta, para la creación de sus obras. En el campo de la pintura podemos mencionar, por citar unos pocos, a Lisa Yuskavage (1962), John Currin (1962), George Condo (1957), Glenn Brown (1966) o Michaël Borremans (1963). Todos estos artistas han demostrado con su trayectoria que se pueden realizar piezas contemporáneas y comprometidas con problemáticas de nuestro tiempo, sin renunciar a poder volver la mirada hacia atrás de una manera libre y desacomplejada. En este sentido, Omar Calabrese indica que los creadores tienen la capacidad de volver a hacer nuevo el material de tiempos anteriores. Considera que se trata de un proceso de “desplazamiento”, explicando que “consiste en dotar el hallazgo del pasado de un significado a partir del presente o en dotar el presente de un significado a partir del hallazgo del pasado” (Calabrese [1987] 1999, 194). Del mismo modo, Calabrese advierte de que referenciar épocas pretéritas “(...) se valoriza sólo si existe una conexión propia con el presente. Por esto se podría decir que la historia o ha acabado, como pretenden algunos, o está a la deriva en busca de su propio nuevo significado” (ibíd., 196). Por tanto, coincidimos con el autor deduciendo que no se trataría de referenciar al pasado de manera gratuita, como mero ejercicio de estudio o reproducción, sino que debería haber un propósito de replanteamiento, búsqueda y resignificación.

Garraza emplea la historia del arte como un archivo de consulta y como un soporte para reflexionar sobre nuestra realidad, o sobre cómo plantear hipotéticos acontecimientos en el futuro. Sin embargo, su obra no debe entenderse como una legitimación o ensalzamiento de lenguajes, modos, estéticas o valores pasados. El artista emplea determinadas formas, procedimientos, técnicas, arquetipos e imágenes provenientes de la historia del arte desde una aproximación que muchas veces podría considerarse sarcástica y crítica. Tal y como Garraza nos ha mencionado en varias ocasiones, entiende la representación y la técnica como herramienta, no como fin.



Fig. 4. *Sarcophagus*. 2018. Carbón comprimido y pastel sobre papel, 140 x 240 cm.
Imagen cedida por el artista.

En muchas de sus obras se hacen alusiones directas a obras existentes y, en otras, se apropia de diversos elementos como los visuales, compositivos y procedimentales de siglos anteriores. No obstante, una mirada atenta a sus piezas desvela que Garraza no parte de las obras originales, sino que trabaja a partir de una información superficial que le brindan las fotografías de las mismas, y que con posterioridad, él mismo también edita. Cuando el autor hace una cita a una obra ya existente, vemos que las pinceladas, veladuras, transparencias, empastes o, incluso el mármol de las esculturas, son simulados y reinterpretados; en muchas ocasiones con una técnica completamente distinta como puede ser el carbón comprimido. Esto nos indica que no existe la voluntad de crear una copia exacta de una pieza original, y que el propósito del artista es volver a construir y pensar una imagen a través de nuevas técnicas, formatos, iluminación y, en definitiva, dotarla de un nuevo significado.

Francisco Javier San Martín (2018) encuentra varias coincidencias entre las obras pertenecientes a la serie *Power* (2016) de Garraza y la serie *Portraits* del artista Hiroshi Sugimoto (1948), destacando sobre todas ellas que la práctica de ambos creadores se basa en la transformación de procedimientos. En este sentido, apunta que Sugimoto, a través de la fotografía de esculturas de cera, logra obras de aspecto pictórico y que, Garraza, por su parte, utiliza referentes fotográficos de esculturas, aunque el resultado final se acerca más a las obras originales que a una fotografía de las mismas. Por tanto, concluye que “a través de capas de confusión sobre los modos de representación y sus resultados aparentes, ambos artistas ponen en

cuestión el carácter unívoco de cualquier imagen” (San Martín 2018, 81). De igual modo, San Martín considera que también pueden establecerse vínculos con la obra de Robert Longo (1953), en concreto con la colección *Heritage* (2006) en la que, según explica, el americano volvió su mirada al pasado para volver a construir unas obras preexistentes a través del dibujo. Por otro lado, David Barro (2018) considera que podrían establecerse nexos entre las obras de Garraza y del fotógrafo Jeff Wall (1946-). Tal y como señala Barro, el resultado que vemos en la obra de ambos artistas es fruto de un proceso premeditado. Así, argumenta que la fotografía del canadiense nos lleva a pensar en pintura de siglos anteriores y que, por su parte, Garraza la toma como referencia para reinterpretar la actualidad. A este respecto, añade que “se narra con el tiempo de otro siglo, recuperando los formatos y maneras de la pintura del siglo XIX, situando al espectador (...) en una suerte de conflicto, donde se conjuga lo político y la memoria desde lo irónico y perturbador” (Barro 2018, 14).



Fig. 5. *Napoleon crossing the Alps*. 2018. Carbón comprimido y pastel sobre papel, 170 x 140 cm. Imagen cedida por el artista.



Fig. 6. *Innocentius X*. 2019. Carbón comprimido y pastel sobre papel, 140 x 110 cm. Imagen cedida por el artista.

En este sentido, como se señala en *Ways of seeing*, obra coordinada por John Berger, desde que se toma una instantánea fotográfica a una pintura, el carácter de objeto único de la misma desaparece, y que su significado se expande. Garraza opera en dicha resignificación. Y es que tal y como apunta John Berger “The art of the past no longer exist as it once did. Its authority is lost. In its place there is a language of images. What matters now is who uses that language for what purpose”¹ (Berger et al. [1972] 1977, 33). A su

vez, podemos establecer conexiones con los conceptos de “reproducción”, “autenticidad” y “aura” tal y como los concibió Walter Benjamin (1939). Con todo, aunque no haya duda de que las obras creadas por Garraza son bien distintas a las originales, consiguen generar un innegable impacto y sensación de familiaridad en el espectador.

Muy acertadamente, San Martín explica, en relación a las piezas pertenecientes a la serie *Power* (2016) de Garraza, que en las obras confluyen tres disciplinas: “la escultura como texto de origen, la fotografía como repertorio en el que la escultura ha sido reproducida y difundida, y el dibujo como traducción y síntesis de todo ello” (San Martín 2018, 75). Del mismo modo, añade que posiblemente por motivo de “las pérdidas de esta traducción el hecho de que a pesar de que los modelos pertenezcan mayoritariamente al pasado y la técnica de reproducción en pastel sea tan fiel al modelo fotográfico, los dibujos tienen un inequívoco sabor contemporáneo” (ibíd.).



Fig. 7. *Queen Victoria*. 2016. Pastel sobre papel, 100 x 140 cm.
Imagen cedida por el artista.



Fig. 8. *Abraham Lincoln*. 2016. Pastel sobre papel, 140 x 200 cm.
Imagen cedida por el artista.

Como hemos podido observar en sus últimas series de obras, los bustos escultóricos y las estatuas provenientes de la historia del arte han tenido una gran influencia en Garraza. Sin embargo, otra de sus grandes inspiraciones ha sido el género de pintura de historia. En relación a ello, Paco Barragán (2014) considera que una parte del arte posmoderno ha recuperado el género de pintura de historia desde un enfoque de cuestionamiento. En este sentido, apunta que algunos artistas crean lo que denomina como “anti-pintura de historia”. Esta, según explica, lejos de emplear los elementos más característicos del género, trata sucesos de la actualidad económica, social y política desde una aproximación reflexiva, discordante o indefinida. Por su parte, Javier González de Durana (2015), en relación con las obras pertenecientes a la serie *This is the end of the world as you know it* (2015) de Garraza, encuentra un nexo entre las mismas con el género de pintura de historia, debido principalmente a las coincidencias existentes en cuestiones compositivas, de representación y de querer plasmar una narración.

A pesar de ello, también observa divergencias. Según explica, la pintura de historia trataba acontecimientos pretéritos de relevancia, en contraposición a la obra de Garraza, quien desde la actualidad imagina y plantea un hipotético porvenir. Con todo, González de Durana advierte que los pintores del siglo XIX también emplearon su creatividad e ingenio en sus propias piezas, y que no siempre reflejaron en las mismas los acontecimientos de manera fehaciente.



Fig. 9. *TFI news, June 2014, 2014.* Gouache sobre papel, 43 x 74 cm. Imagen cedida por el artista.



Fig. 10. *Action of Assault on art 14, Brussels, 2009.* Óleo sobre lienzo, 200 x 300 cm. Imagen cedida por el artista.

1.2.- La importancia del proyecto

Garraza, desde sus inicios, sigue un método de trabajo muy definido y estructurado que ha mantenido a lo largo del tiempo. Su proceso creativo comienza por la investigación y documentación teórica y visual de la cuestión sobre la que quiere trabajar. Cuando tiene claras la intencionalidad y el contenido del trabajo a desarrollar, establece cuáles serán las obras de la serie, su aspecto y contenido, técnicas, tamaños, títulos y orden de creación. Para poder trabajar dicha parte, tal y como se ha explicado anteriormente, suele emplear dos tipos de referentes visuales: los que ya existen, como pueden ser fotografías de obras de la historia del arte, y los que debe crear desde cero, para los que realiza sesiones fotográficas en su estudio con modelos. Una vez tiene todas las imágenes necesarias para la realización del proyecto, procede a trabajar en las piezas de manera individual hasta concluir con la serie en su totalidad. Trabaja de forma intensiva en cada serie durante aproximadamente uno o dos años.



Fig. 11. *Action of Assault on art 4, Paris*, 2007.
Óleo sobre lienzo, 150 x 200 cm.
Imagen cedida por el artista.



Fig. 12. *Aggression 4, Frieze London*, 2015.
Óleo sobre lienzo, 100 x 140 cm.
Imagen cedida por el artista.

Cuando tiene que trabajar con modelos en su estudio, suele emplear elaborados procesos de caracterización, preparando con gran detalle las tomas fotográficas. En este sentido, Barragán, en referencia a la serie *Osama* (2013), señala que Garraza “recurre al género de historia para recrear una contravisualidad teatralizada, dramática y sensacionalista (...) no duda en mezclar personajes de ficción y personas reales, héroes y anti-héroes, con familiares y amigos (...) a fin de reproducir una escena creíble” (Barragán 2014, 114-115). Del mismo modo, Ángel Calvo Ulloa (2014) destaca la elaborada puesta en escena que realiza Garraza antes de pintar, y encuentra similitudes con el proceder del fotógrafo Andrés Serrano (1950). Según explica, el estadounidense brinda más importancia a los preparativos previos que a la propia captura fotográfica.



Figs. 13. Sesión fotográfica con modelos en el estudio. Imágenes cedidas por el artista.

Como posteriormente podremos leer en la entrevista, en su último proyecto ha incorporado nuevas metodologías de trabajo que le permiten enriquecer el trabajo previo al acto de dibujar y pintar, pudiendo personalizar al máximo las referencias que va a emplear. De igual manera, estos nuevos procesos tecnológicos le han brindado la posibilidad de llevar el boceto digital al terreno de la escultura.

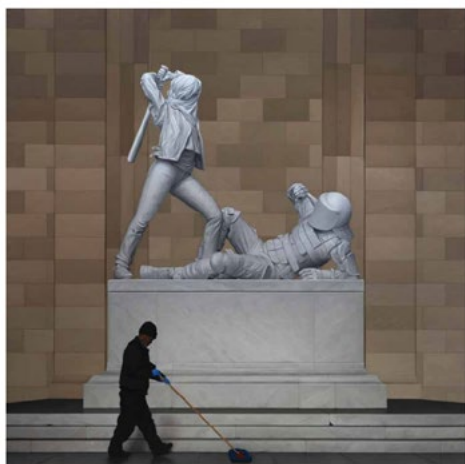


Fig. 14. *Proposal for monument 3, Lincoln Memorial, Washington DC. 2022. Óleo sobre lienzo, 200 x 200 cm. Imagen cedida por el artista.*



Fig. 15. *Model for statue 3 (silver). 2022. Carbón comprimido sobre papel, 195 x 200 cm. Imagen cedida por el artista.*



Figs. 16 y 17. *El artista en su estudio e imagen de referencia en modelado 3D. Imágenes cedidas por el artista.*

1.3. El uso de la tecnología como complemento al dibujo y la pintura

Garraza utiliza cámaras fotográficas, herramientas propias de un plató fotográfico y programas de procesamiento de imágenes como *Photoshop* para la creación y edición de sus referencias visuales. A la hora de transferir la referencia al soporte, emplea proyectores que le ayudan a trazar el dibujo con gran precisión, generalmente en lienzos o papeles de gran formato. Una vez transferida la imagen, el uso de una imagen de alta definición en una tablet u ordenador le ayuda a ampliar el contenido y ver con detalle la referencia mientras dibuja o pinta.

Las obras de Garraza son, en la actualidad, dibujos y pinturas en soporte físico. En conversaciones mantenidas en su estudio, el artista nos comenta que no descarta el uso de otros procesos de trabajo como puede ser la pintura digital en el futuro. Tal y como hemos dicho anteriormente, para la serie en la que trabaja en este momento, el artista ha colaborado con un profesional del modelado en 3D, y dicha cooperación ha llevado a Garraza a trabajar con nuevos programas como puede ser *Marmoset Toolbag*. La incorporación de esta nueva tecnología a su proceso de trabajo le ha permitido poder crear una escultura, cuyo proceso de elaboración queda detallado en la entrevista adjunta.



Fig. 18. Imagen de referencia en modelado 3D. Imagen cedida por el artista.



Fig. 19. *Model for statue 1 (aluminium).* 2021. Carbón comprimido sobre papel, 200 x 110 cm. Imagen cedida por el artista.



Fig. 20. *Proposal for monument 1 (Wall Street, New York).* 2021. Carbón comprimido sobre papel, 200 x 130 cm. Imagen cedida por el artista.

2. Entrevista a Kepa Garraza

Pregunta²: ¿Sobre qué trata tu obra?

Kepa Garraza: Mi obra trata sobre los conflictos que nos genera la propia realidad. Intento reflexionar sobre las problemáticas actuales, y más que aportar una solución a estas problemáticas, lo que intento es plantear preguntas.

P: Trabajas por series de obras bien diferenciadas. ¿Cómo ha evolucionado tu obra en los últimos 20 años?

K.G: Las primeras series a las que haces referencia eran, quizás, unas series un poco más experimentales, donde comenzaba a mostrar intereses que luego han sido recurrentes a lo largo de estos 20 años de carrera. Las primeras series hacían referencia, de una forma más directa o más velada, al mundo del arte y a los sistemas que lo rodean. Poco a poco, han ido evolucionando y tocando otros aspectos, como la historia, la política o incluso el mundo del cine. En cualquier caso, las referencias al mundo del arte siempre han estado muy presentes.

P: ¿Por qué haces referencias al pasado en tu obra?

K.G: Las referencias al pasado son algo muy constante en prácticamente toda mi obra. A veces se circunscriben a meros guiños y, otras veces, es algo muy literal. Esencialmente son copias de esculturas o de pinturas ya existentes. Es una forma de establecer un diálogo con el pasado o, incluso a veces, con el presente, pero sobre todo con obras del pasado. Hacen referencia y reflexionan acerca de temas sobre los que estoy muy interesado y, que en el fondo, me apasionan.

P: ¿Cuál es la serie en la que trabajas en la actualidad?

K.G: Es una serie llamada *Nuevo Monumentalismo*. Básicamente, es una reflexión acerca del poder y de la función del monumento público en nuestra realidad paisajística y urbana. Reflexiono sobre cómo eso no sólo influye en nuestra vida diaria, en nuestro deambular por la ciudad, sino también en las construcciones ideológicas sobre cómo se representan las figuras de autoridad y de poder. Tiene mucho que ver con la estatuaría del siglo XIX, ya que hay que tener en cuenta que la escultura pública funcionó como un elemento de propaganda muy importante y que ayudó en la construcción de la idea de estado-nación.

P: ¿En qué medida influye la tecnología y los medios digitales en tu proceso de trabajo?

K.G: Yo estoy formado en el ámbito de los procesos artísticos analógicos. Recuerdo que al final de mis estudios en la Facultad de Bellas Artes empezaba a jugar con algún elemento digital, pero estoy formado meramente en lo analógico. He ido incorporando esos medios digitales como una forma de actualización. El mundo ha cambiado radicalmente a lo digital en estos últimos 20 años: nuestra forma de consumir información, escuchar música, procesar las imágenes... Incluso la manera en la que nuestro cerebro funciona se ha visto alterada drásticamente por esta inmersión tan acelerada en el mundo digital. Todo esto, al final, se ha incorporado en mi forma de trabajo. La razón más obvia es que me ofrece unas herramientas muy interesantes, que me ayudan mucho a la hora de plantear ciertas representaciones en pintura. Sin esos medios no podría desarrollar algunas de las obras que realizo posteriormente.

P: ¿Qué herramientas digitales estás utilizando para la realización de esta última serie?

K.G: Lo primero que hago es organizar una sesión de fotos muy planificada, puesto que hay que fotografiar un modelo en 360 grados. Por tanto, preparo el vestuario y algunos ensayos fotográficos realizados sobre mí mismo. Se

trata de unos bocetos fotográficos muy básicos preparados de antemano. Hecho eso, convoco a los modelos, e ilumino el estudio de forma bastante naturalista y homogénea, con el objetivo de que la luz barra y cubra todo el cuerpo de los modelos y no se generen zonas de sombra. Los modelos se sitúan sobre una plataforma giratoria con ocho posiciones que se va moviendo manualmente, como las manecillas de un reloj, y cada uno de esos giros se corresponde con una toma fotográfica de alta definición. Ese material se lo paso con posterioridad al modelador, que modela el objeto desde cero. Es decir, no hay ningún tipo de escaneado sino que se modela directamente desde cero, con un programa que se llama *Zbrush*. Una vez el modelado está terminado, el modelador me pasa un archivo en formato STL y yo lo ilumino, lo texturizo y, finalmente, lo renderizo con un programa llamado *Marmoset Toolbag*. A través del programa voy explorando el objeto, pruebo diferentes materiales, diferentes soluciones para, por así decirlo, la piel del modelado. Del mismo modo, experimento con diferentes puntos de vista: picados, contrapicados, ángulos... Decido si ponerlos sobre una base o no... Me permite jugar muchísimo con el modelo virtual. También lo utilizo para insertar a los modelos dentro de un lugar existente. Intento calcar las perspectivas, ponerlo en un sitio donde la simulación sea eficaz, e iluminarlo de la forma más fidedigna posible para que la inclusión quede clara. Finalmente, una vez que está finalizado y renderizado, creo un archivo formato PNG o JPG de alta resolución, que es lo que utilizo para pintar.

P: ¿Cuál ha sido el proceso de elaboración de la escultura que has realizado?

K.G: El proceso de la escultura fue un poco fortuito, puesto que no tenía pensado realizar una pieza en escultura. La obra nace de los archivos digitales en STL, que son esculturas virtuales. Al principio, tal y como te decía, solo pensaba hacer dibujos y pinturas con ellas pero, teniéndolas en el ordenador, dando vueltas con ellas, jugando y probando diferentes soluciones, pensé que se podría llevar al campo de la escultura. Ahí empecé un periplo bastante complejo y un poco lento para encontrar modos de materializar una escultura partiendo de ese modelo digital. Me topé con un primer problema, a la hora de encontrar un sitio donde pudiesen hacer una impresión de alta definición que tuviese un tamaño de sesenta centímetros. Parece una tontería, pero en temas de impresión en tres dimensiones, por lo visto, el tamaño puede ser un problema. Conseguir una impresión de detalle, donde no se utilizan impresoras de filamento, no era tan fácil, por lo que pedí muchos presupuestos y hablé con varios profesionales. Finalmente, conseguí encontrar una empresa en Zaragoza que me lo hizo bastante bien y a un precio relativamente decente, teniendo en cuenta el trabajo tan técnico que es y el tipo de impresión tan poco habitual que supone. Esta es una impresión que permite bastante más grado de detalle pero, a su vez, es un tipo de tecnología que lleva menos tiempo y que, por lo tanto, sale más cara. Una vez obtenida la pieza (una impresión en resina que equivale a lo que

hubiese sido el clásico modelado de barro o de cera), la llevé a la fundición Alfa Arte, en Eibar. Ellos se encargaron de todo el proceso de serialización de la pieza, es decir, a partir de ese positivo hicieron un molde y, posteriormente, se hizo una copia de acero inoxidable utilizando la técnica de moldeo a la cera perdida, un clásico de la escultura. A partir de ahí hicimos una sola pieza, puesto que el proceso es muy caro y la pieza en particular tenía bastante trabajo de postproducción, como la unión de las partes que componen la escultura. Fue una experiencia muy enriquecedora pero, a la vez, muy complicada, puesto que descubrí una serie de obstáculos que no podía solventar por mí mismo porque estaba encargando un trabajo a un tercero. La obra resultante es una pieza en acero inoxidable de sesenta centímetros y de unos veintipico kilos de peso. La pieza está pensada para ser una obra seriada en seis copias, más dos pruebas de autor [Fig. 23].

P: Has pasado del proyecto realizado en lenguaje digital al dibujo, a la pintura, y a la escultura. De hecho, comentas que la escultura estará seriada.

K.G: Efectivamente, concibo el proyecto desde una perspectiva muy multidisciplinar. El trabajo digital en el proyecto actual es muy importante y el grado de virtualidad que tiene es algo nuevo para mí. Hasta ahora, el trabajo que realizaba estaba fundamentado en fotocomposición creada a partir de imágenes reales, por así decirlo. En este caso, esas imágenes reales, que también son el origen, se acaban convirtiendo en un modelo virtual. Esto fuerza la naturaleza del proyecto y lo cambia según se va desarrollando. Creo que esto es algo importante. Mis horizontes creativos se han ampliado con este proyecto gracias a la naturaleza de las técnicas que estoy utilizando, es aprender una técnica nueva que me ha dado pie a nuevas formas de expresión. Por supuesto, siempre tengo en cuenta que la técnica no es un fin en sí mismo sino que siempre tiene que responder a una intencionalidad y a un proyecto que esté muy claro. Pero, inevitablemente, todo en este proceso está muy ligado y es claramente el más multidisciplinar de mis proyectos. Se comienza con la fotografía, pasando por el modelado digital y el prototipado, al dibujo, la pintura y la escultura. Del mismo modo, se combina tecnología puntera con técnicas muy clásicas. En ocasiones, cuando lo explico, la gente se pierde un poco puesto que son muchos los pasos que he de seguir para poder generar el proyecto. Pero yo creo que ahí está la gracia, que en las obras finales se perciban ciertos gestos de este proceso.

P: ¿Cuáles son tus futuros proyectos?

K.G: Tengo en mente un proyecto donde parto desde una situación de cierto desconocimiento, o de experimentación en muchos aspectos, y sé que me llevará algún tiempo. Se trata de una visión futura, una crónica de una realidad aproximadamente a diez años vista. Plantearé una crónica narrada exclusivamente a través de pantallazos de móvil, llevado al mundo

del dibujo y de la pintura. Es algo relacionado con obras que realicé en el pasado, en las que representé portadas de periódicos y escenas televisivas. Por cuestiones obvias, lo llevaré al terreno donde me definiendo, que es el dibujo y la pintura, pero haciendo mención a que nuestra forma de consumir información o, incluso las noticias, ha cambiado drásticamente. La mayoría de la gente en la actualidad lo hace a través del móvil. Me interesa mucho la configuración de la información a través de ese formato fijo. Por tanto, serán piezas idénticas y lo único que cambiará será el contenido y los medios de comunicación empleados para informarse. No tiene porque ser la página web, sino que puede ser, por ejemplo, la página en *Instagram* de *CNN News*, entre otras.



Fig. 21. *Model for statue 2 (detail)*. 2022. Carbón comprimido sobre papel, 100 x 70 cm. Imagen cedida por el artista.



Fig. 22. *Model for statue 2 (marble)*. 2022. Carbón comprimido sobre papel, 200 x 120 cm. Imagen cedida por el artista.



Fig. 23. *Model for statue 2.* 2022. Acero inoxidable, 60 x 25 x 25 cm. Edición de 6 + 2. Imagen cedida por el artista.

3. Conclusiones

En el presente artículo se ha propuesto una introducción a la obra y trayectoria del artista Kepa Garraza. Se ha mostrado su proceso de trabajo habitual, que se caracteriza por la realización de proyectos o series de obras bien definidas y diferenciadas entre sí. Del mismo modo, se ha presentado una explicación detallada sobre el origen, razón de ser y creación de su última serie, titulada *Nuevo Monumentalismo*. Para la realización de este proyecto de carácter multidisciplinar, el artista ha empleado el dibujo, la pintura, la fotografía y software de modelado 3D y de edición digital, entre otros. El resultado ha sido una colección de dibujos, pinturas y una escultura de acero inoxidable.

Se ha destacado el habitual empleo de referencias a la historia del arte en su proceder. Tal y como se ha explicado, el artista realiza citas directas e indirectas a obras de arte existentes, estableciendo una comunicación entre pasado y presente, y proponiendo nuevas lecturas, reflexiones e interpretaciones desde determinadas problemáticas actuales. De igual manera, se ha señalado cómo la técnica y la representación figurativa realista se convierten en una herramienta para lograr un propósito, lejos de ser un ejercicio de mero virtuosismo o reproducción.

Referencias bibliográficas

- Barragán, Paco. 2014. "La verdadera historia de Osama Bin Laden contada por Kepa Garraza: Relaciones entre medios de masas, política y arte en la representación de la muerte de Osama Bin Laden". En *Kepa Garraza*, editado por Nerea Ayerbe, 109-119. Bilbao: Consonni
- Barro López, David. 2018. "El conflicto como experiencia oscura". En *Kepa Garraza*, textos de David Barro & Francisco Javier San Martín. Santiago de Compostela: Dardo, 11-20. Santiago de Compostela: Dardo
- Benjamin, Walter. (1939) 2021. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Traducción de Wolfgang Iser. Madrid: Casimiro Libros
- Berger, John et al. (1972) 1977. *Ways of seeing*. Based on the BBC television series with John Berger. London: British Broadcasting Corporation
- Calabrese, Omar. (1987) 1999. *La era neobarroca*. Traducción de Anna Giordano. Madrid: Cátedra
- Calvo Ulloa, Ángel. 2014. "Kepa garraza: El artista que se parecía a Kepa Garraza". En *Kepa Garraza*, editado por Nerea Ayerbe, 7-12. Bilbao: Consonni
- Di Fabio, Alberto & Kepa Garraza. 2017. *Oltre ogni ragionevole dubbio [Más allá de toda duda razonable]*. Exposición, 11 maggio-11 giugno,

comisariado y textos, Raffaele Quattrone. Roma: Real Academia de España en Roma

González de Durana, Javier. 2015. "La política como imitación del arte". En *Kepa Garraza: This is the end of the world as you know it*, 7-13. Bilbao: Fundación Bilbaoarte

San Martín Martínez, Francisco Javier. 2018. "El lado oscuro". En *Kepa Garraza*, textos de David Barro & Francisco Javier San Martín, 71-91. Santiago de Compostela: Dardo

Notas

1. "El arte del pasado ya no existe como antes. Su autoridad se ha perdido. En su lugar hay un lenguaje de imágenes. Lo que importa ahora es quién usa ese lenguaje y con qué propósito". Traducción realizada por el autor del artículo.
2. Transcripción escrita de la entrevista en formato de grabación de voz realizada al artista en su estudio de Bilbao el 7 de marzo de 2022. Parte de la entrevista ha sido ampliada con posterioridad a través de dos grabaciones de voz enviadas por el artista a través de medios telefónicos el 10 de enero de 2023.

(Artículo recibido: 19/01/2023; aceptado: 02/03/2023)