

JULIO - SEPTIEMBRE 2024

JOSÉ LEÓN LUQUE | CATÁLOGO TIPOLOGICO

SALA GASCO ARTE CONTEMPORÁNEO

CATÁLOGO **TIPOLÓGICO**

JOSÉ LEÓN LUQUE

TIPOLÓGICO

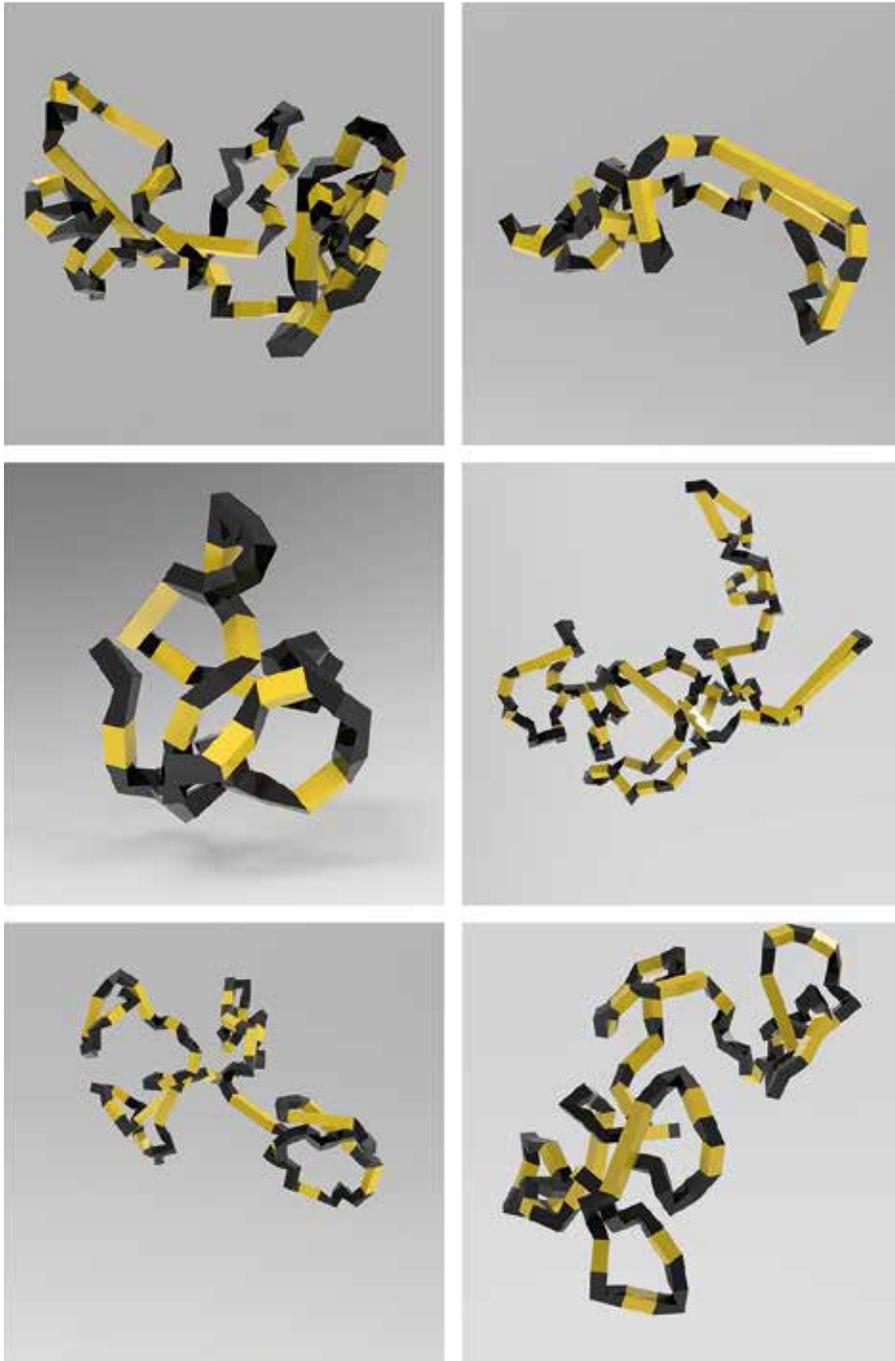




CATÁLOGO **TIPOLÓGICO**

JOSÉ LEÓN LUQUE

24 DE JULIO AL 13 DE SEPTIEMBRE 2024



Sala Gasco Arte Contemporáneo ha dedicado más de 20 años a difundir y exponer las más variadas y heterogéneas propuestas artísticas, con el objetivo de lograr una mayor representatividad de la riqueza del arte actual a nivel regional. Este espacio ubicado en el centro histórico de la capital, se ha consolidado como un referente en la escena, proponiendo ser un lugar para el encuentro de diferentes trayectorias.

En esta ocasión, presentamos la tercera muestra de la temporada 2024 en la que se exhibe el trabajo del artista, investigador y académico José León Luque, reconocido por su destacada carrera a nivel nacional e internacional. Su obra fue seleccionada a través de la convocatoria realizada en el año 2022, difundida por las redes sociales, una de las iniciativas de Sala Gasco Arte Contemporáneo con el fin de presentar anualmente una multiplicidad de propuestas innovadoras.

La muestra titulada “Catálogo Tipológico” es un ejercicio que explora las posibilidades del dibujo paramétrico y la geometría computacional. A través de programas de dibujo 3D, plug-in y renderizado, el artista crea gráficas digitales que reitera y asocia de manera variable, alterando módulos, ángulos y conexiones de forma controlada. Este proceso de combinación genera un sinfín de posibilidades, sin repetición de modelos, imágenes o nexos. La obra invita a reflexionar sobre las circunstancias del arte contemporáneo, su capacidad para explorar las relaciones entre las variables y las infinitas coyunturas que ofrece en su interacción con el observador.

La obra de José León Luque se organiza en sintonía con la orientación de los espacios de Sala Gasco, a partir de las imágenes de gran formato “Paisaje_Frio” y “Paisaje_Calido”, ambas expuestas hacia la calle Santo Domingo en sala Oriente y Poniente respectivamente. Estas obras tienen como temática la acumulación de tetrápodos, que aluden a un borde artificial sin indicios de tierra (*costa*) ni de agua (*mar*). La ausencia de estos elementos, la escala de las obras que interpelan corporalmente al espectador, la geometría parametrizada, la textura y el color que devienen de la imagen renderizada, contribuyen a la articulación de un contexto ficticio y jerárquico respecto del resto de las obras. Cuál sería el lugar para situar las obras que se articulan en torno a estos paisajes. Cuáles serán sus dimensiones, materialidad o textura.

Los impresos digitales sobre metacrilato, las maquetas impresas en 3D y la escultura flotante en pino oregón, interactúan en ese contexto de artificialidad planteando una referencia al paisaje, a la acción y percepción humana; cuestionando también el límite entre lo material e inmaterial, lo virtual y lo real, asuntos sobre los cuales se espera que el observador proyecte sus propias expectativas.

Mariana Silva Raggio

COMISARIO SALA GASCO ARTE CONTEMPORÁNEO

Parámetros para dibujar una idea

*No importa qué forma puede finalmente tener,
siempre debe comenzar con una idea.
Es el proceso de concepción y realización lo que incumbe al artista.
Una vez que el artista le dio realidad física,
la obra está abierta a la percepción de todos,
incluido el propio artista.*
SOL LEWITT, 1967¹

Dibujar es un proceso de síntesis. Dibujar una idea es un proceso multidimensional que trasciende los límites del papel y, en este caso, se adentra en el vasto mundo de la creatividad digital. En la era digital, el arte se encuentra en un estado de constante transformación, impulsado por las infinitas posibilidades que ofrece la tecnología para la producción y representación de imágenes. Esta revolución tecnológica no solo ha ampliado el alcance del arte, sino que también ha generado una profunda reflexión sobre la naturaleza misma de la representación y la construcción de imaginarios. A través de contrastes entre la percepción de la realidad y la virtualidad, los artistas contemporáneos exploran nuevos territorios creativos que desafían las convenciones establecidas y con los avances tecnológicos han redefinido las posibilidades para la producción y representación de imágenes. Desde la fotografía digital hasta la realidad virtual, el arte se ha emancipado de las limitaciones físicas y ha abierto un abanico de posibilidades ilimitadas. Los artistas ya no están restringidos por los materiales tradicionales; ahora pueden dar rienda suelta a su imaginación a través de herramientas digitales que les permiten manipular la realidad a su antojo.

¹ Sol LeWitt. "Párrafos sobre el arte conceptual". Reimpreso de Artforum, vol.5, Nº10, New York, junio 1967 en catálogo Sol LeWitt. Wall drawings, gouaches. Fundación Proa, Buenos Aires. 2001.

En primer lugar, en estas obras la construcción digital se establece como la base sobre la cual se erige la materialización de las ideas de José León. A través del modelado paramétrico ofrece la capacidad de definir cuantificaciones específicas que guían la forma y la estructura del dibujo. Estos parámetros actúan como las reglas y límites que definen la esencia de la idea, permitiendo su manipulación y evolución.

Es importante destacar como antecedente el trabajo reciente que ha realizado el artista José León en sus últimas exposiciones e investigaciones, las que desde las nociones más clásicas del dibujo explora su expansión técnica y conceptual. En esta línea destaca el trabajo realizado en la exposición "Punto de vista" (2022) en la Galería de Arte del Centro de Extensión UC², en donde desde la noción de recorrido en la ciudad de Barcelona registra con gran habilidad y con un trazo sintético mediante dibujo *in situ*, vistas urbanas en láminas apaisadas que se conectan entre sí, transmitiendo el recorrido trazado por el artista. Los registros de esta experiencia se relacionan además con el alcance de los nuevos dispositivos tecnológicos, lo que le permite georreferenciar sus dibujos y establecer un gesto comparativo con las imágenes que se despliegan en "Street View" de *Google Maps*. Esta conexión la realiza agregando códigos QR que llevan al espectador al sitio que se representa en el dibujo. En este gesto establece por una parte el desafío comparativo de dos medios que registran la realidad, uno de forma análoga, singular, a través del ojo y la mano del dibujante, versus el ojo electrónico instalado en los vehículos diseñados para el recorrido/registro digital, lo que se traduce en una nueva representación inmersiva, de un fragmento de ciudad, con los lugares que se registran, recortan, organizan y pegan en un lienzo virtual. Entonces esta presencia de medios analógicos, como el dibujo, y las virtuales desplegadas en los dispositivos del espectador que activa el QR, lo sitúan en dos formatos de registro e interpretación de la realidad.

Teniendo como referencia a David Hockney, conocido por su experimentación con las tecnologías en el arte, el artista inglés ha expresado su fascinación por las nuevas herramientas disponibles para los artistas. Según él, "la tecnología

² Link galería <https://extension.uc.cl/artes-visuales/exhibicion/item/1417-punto-de-vista>



L11
Plaça de Sant Josep Oriol

Registros para Interferencia gente -
Carrer dels Cecs de la Boqueria (R01-1)
Carrer de l'Ave Maria - Estatua de Angel
Guimerà (R01-2), Carrer de la Palla (R01-
3), Carrer del Pi (R01-4).

Bolígrafo negro sobre papel 35 x 100
cm, sin especificar, plegado por el autor.
Domingo 15, jueves 19 de mayo 2016.



nos permite hacer cosas maravillosas. Podemos pintar con luz". Esta declaración subraya su convicción en las infinitas posibilidades que ofrece la era digital para la producción y representación de imágenes. Para Hockney, la tecnología no es solo una herramienta, sino un medio para expandir los límites del arte y explorar nuevas formas de expresión visual. El artista británico no fue el pionero en explorar las nuevas tecnologías con fines artísticos, pero su trabajo ha destacado y validado las innumerables posibilidades que estos medios de producción de imágenes ofrecen. Para él, el uso de estas herramientas no tiene nada de censurable, como sostiene en su libro "El conocimiento secreto" (2001)³, ya que desde hace siglos los artistas han recurrido a tecnologías

en su momento revolucionarias como la cámara oscura para enriquecer sus creaciones, considerando estos nuevos dispositivos como la evolución natural de la disciplina.

Al considerar esta perspectiva en el contexto de la apreciación entre la realidad y la virtualidad, se revelan nuevas capas de significado. Hockney, con su enfoque en la tecnología, desafía la noción tradicional de realidad al sugerir que la luz y el color pueden ser manipulados para crear nuevas realidades visuales⁴. Por otra parte, lo que busca León con esta integración de medios es establecer una rela-

3 Hockney, David. (2002). "El conocimiento secreto: el redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros". Editorial Destino.

4 Son muchas las obras de Hockney que podríamos citar, en este contexto sus investigaciones con la fotografía y la creación de sus collages con polaroid expuestos en 1982 bajo el título de "Drawing with a Camera" (Dibujando con una cámara) o sus obras digitales, pinturas creadas en su iPad, nos invitan a cuestionar nuestra percepción de lo real y a explorar las fronteras entre lo físico y lo virtual.

ción más orientadora que comparativa, en donde ambas visualidades se cruzan en un espacio, pero en tiempos muy disímiles y lo que finalmente provoca es la conexión en el divagar por una localidad, referenciando la experiencia que el propio artista vivió físicamente en ese lugar. Con esto se acercan las percepciones, pero nunca se logran equiparar, ya sea por la habilidad del dibujante o por el HD de la imagen digital, siempre serán acercamientos a la realidad o simplemente experiencias estéticas diferentes.

Una de las principales reflexiones que emerge de este panorama es la exploración de la representación y la construcción de imaginarios. En un mundo donde la línea entre lo real y lo imaginario se desdibuja constantemente, el artista se sumerge en un viaje introspectivo para cuestionar la naturaleza misma de la representación. En esta ocasión, León experimenta directamente con el dibujo digital, construcciones paramétricas en distintos programas, pero especialmente en aquellos que buscan recrear la tridimensionalidad, éstos son los que capturan su interés. En este ambiente formateado y con herramientas cada vez más complejas, es posible construir formas, cuerpos y espacios que se pueden observar desde múltiples puntos de vista, se pueden colorear o agregar texturas que interactúan con focos de luz que se manipulan *a piacere*, también se pueden multiplicar estructuras o clonar formas, en síntesis, un universo de opciones y manipulaciones para crear realidades virtuales.

El conjunto de obras que se exhiben están dibujadas con un programa CAD (*Computer-Aided Design*) o software de diseño asistido por ordenador, utilizado para crear y editar modelos bidimensionales y tridimensionales con la ayuda de *plug-in* (mini programa complementario con una función específica) de modelado paramétrico, que trabajan con variables que proporcionan diversas características al modelo que se piensa o dibuja, tales como su geometría, conexión, dimensión, color, textura, etc. Este tipo de software o programas es comúnmente utilizado en el diseño industrial, arquitectura, diseño de interiores, videojuegos entre otras disciplinas. En este caso, la motivación de León se centró en explorar las oportunidades para producir y representar imágenes, así como en la creación de objetos tridimensionales mediante combinaciones y ediciones paramétricas posibilitadas por este tipo de herramienta, todo en conexión con la percepción e impresión estética, en relación a la escala de las imágenes y objetos escultóricos resultantes. El tamaño final de cada pieza 2D y 3D, establece una relación de proporciones con

el espacio expositivo y la apreciación de las obras, como piezas individuales y en especial como un total de expresiones y variaciones.

Es así como ha explorado con la construcción de estructuras lineales, como las obras de mediano y gran formato “90°_12B_BW” y “Sillas”, ambas impresas digitalmente en metacrilato, en donde podemos ver piezas que se ensamblan en distintas posiciones y ángulos. Tanto en “90°_12B_BW” como en muchas otras obras el título hace alusión a los parámetros principales que construyen el modelo y sus múltiples variaciones. Entonces 90° es el ángulo seleccionado para interconectar 12 Barras (12B) en blanco y negro (BW). En el caso de “Sillas”, el juego paramétrico consiste en una cantidad limitada de geometrías que se conectan entre sí mediante varios ángulos diferentes lo que produce apilamiento. Este procedimiento es similar al empleado en las obras “Paisaje_Calido” y “Paisaje_Frio”, aunque en el caso de “Sillas” la definición material resulta en una maraña ingrátida.

La escala es un recurso explorado de distinta forma en las obras expuestas, por un lado, tenemos cinco maquetas de diversos modelos tridimensionales en tamaños que nos recuerdan piezas de juegos de construcción, pasando a otras obras impresas y enmarcadas que reúnen distintas cantidades de modelos. Luego obras modulares, también impresas enmarcadas en sustratos diferentes en donde la escala 1:1 interpela al espectador, como lo son las obras “Paisaje_Calido” y “Paisaje_Frio” que se presentan como murales, cada uno en su sala, con las que el autor refuerza un contexto artificial.

Otro elemento presente es la variedad de soportes que conforman las distintas obras, pasando de la impresión digital de alta resolución en papel de algodón hasta los impresos en metacrilato. Están también las obras tridimensionales con impresora 3D y filamento PLA+ de colores, hasta la escultura suspendida en madera de Pino Oregón⁵. Esta variedad de soportes y tecnologías utilizadas dan cuenta del proceso investigativo en donde el

5 El Pino Oregón es una madera comúnmente empleada en la construcción en forma de vigas y pilares. Lo interesante es la cualidad estructural de este material que se vincula con las estructuras trabajadas digitalmente para realizar la misma escultura.



L113
Carrer de Mañé i Flaquer

Registros para Carrer de Mañé i Flaquer
hacia Plaça de Sant Vicenç de Sarrià
(R01-1), Plaça de Sant Vicenç de Sarrià -
Carrer de Mañé i Flaquer (R01-2).

Bolígrafo negro sobre papel Guarro 35
× 100 cm, 150 gr, plegado por el autor.
Martes 30 y miércoles 31 de mayo 2017.



artista privilegió la variedad de soluciones para, como señala León: “contrastar la percepción del imaginario respecto de la interpretación material en el espacio de la galería”. Pero el elemento común en toda la serie de obras es la producción a través de parámetros a partir de los cuales resultan un sinnúmero de opciones. Como señala el teórico español José Luis Brea “no estamos ya en el orden de la mera re-productibilidad, sino en otro de una productibilidad infinita que genera su contenido innumerablemente –y sin gasto alguno añadido–”⁶. Esta aseveración confirma que los factores de creación mediante dispositivos, en este caso digitales y paramétricos, permiten no solo producir copias ilimitadas, sino que disponer variaciones que son prácticamente infinitas. Esto sin duda genera una puesta en abismo para la

creación de imágenes, en donde pasamos de la creación de la imagen única a su multiplicación y ahora a su infinitud.

En *Catálogo Tipológico*, León presenta varias obras digitales impresas en metacrilato, ordenadas secuencialmente en filas y columnas de acuerdo a como fueron producidas paramétricamente, las cuales se entienden como contenedores parciales. Todas ellas están conformadas por al menos un cuerpo geométrico definido paramétricamente, lo cual implica que puede ser modificada en la secuencia (“40CPT/V_RKY”), puntos y ángulos de conexión, estos últimos posibles también de modificar (“90°_12B_BW”, “JuegoDeEscuadras_25B_YRBK” y “AnguloVariable_50B_BW”). El ángulo de conexión variable también está presente en las obras “Paisaje_Frio” y “Paisaje_Calido”, impresos digitalmente sobre papel Rosaspina o en la escultura “10x3B_AnguloVariable”. Ejemplos de obras impresas digitalmente en metacrilato con ángulo de conexión fijo son “300BP_YK” y “90°_12B_BW”.

⁶ José Luis Brea. “Las tres eras de la imagen, imagen-materia, film, e-image.” Akal, 2010.

En tanto, en la obra “Núcleo_14BPT_OK_30P” impresa digitalmente sobre metal bruñido, la secuencia corresponde a 5 tipos de geometrías conectadas que conforman un núcleo fijo, sobre el cual orbitan una cantidad limitada de las mismas geometrías definidas por su estructura.

Finalmente, las impresiones digitales 3D corresponden a un estado que deviene de las secuencias realizadas. Por ejemplo, “300BP/Estado 24-n” se relaciona con la obra impresa digitalmente sobre metacrilato “300BP_YK”. Lo mismo sucede con “300BP/Estado 24+n”, “40CPT/V_Estado 32+n” y “Sillas/Estado n+1” respecto de las obras 2D correspondientes. En el caso de “BP_17 Estados” corresponde a la combinación aleatoria de las mismas 5 geometrías que constituyen la obra “Núcleo_14BPT_OK_30P”, esta vez limitada a una cantidad de 12, en una secuencia de 17 veces y organizadas en una retícula de 3x6.

Entonces mediante el programa se generan múltiples variaciones siguiendo las instrucciones y parámetros establecidos. Lo que ocurre después es un visionado de estos resultados, los que podrían ser infinitos, y que según el ojo o antojo del artista determina una cantidad de aquellas que expresan algún tipo de interés visual, constructivo y/o estético, definiendo a continuación el procedimiento técnico a realizar su materialización.

En este punto surge la conexión con la obra de Sol LeWitt, quien abordó la cuestión de la representación y la construcción de imaginarios desde una perspectiva conceptual. En sus famosas “instrucciones” para la creación de obras de arte, LeWitt despojaba el proceso creativo de su componente subjetivo, enfocándose en la estructura y el concepto más que en la ejecución técnica. Como él mismo afirmó: “La idea se convierte en una máquina que hace el arte”⁷. Para él, la representación no se limitaba a la mera reproducción de la realidad, sino que se extendía a la articulación de ideas abstractas a través de formas y estructuras. Por otro lado, LeWitt nos insta a reflexionar sobre la naturaleza misma de la representación y la construcción de imaginarios. Al despojar al arte de su componente subjetivo, nos obliga a confrontar la idea de que la realidad es in-

7 LeWitt, Sol, & Zevi, A. (2001). “Sol LeWitt: wall drawings y gouaches”. Fundación Proa. PROA.

herentemente subjetiva y construida por la mente humana. Es así que, con sus instrucciones para realizar su obra permite que el ejecutor interprete y realice los ajustes necesarios según su contexto, como apunta el artista norteamericano: “ni las líneas, ni las palabras son ideas, son los medios por los cuales las ideas son transmitidas”⁸. En las obras de LeWitt, como las estructuras geométricas y las instalaciones modulares, nos desafían a considerar cómo nuestra percepción moldea nuestra comprensión del mundo a través del arte.

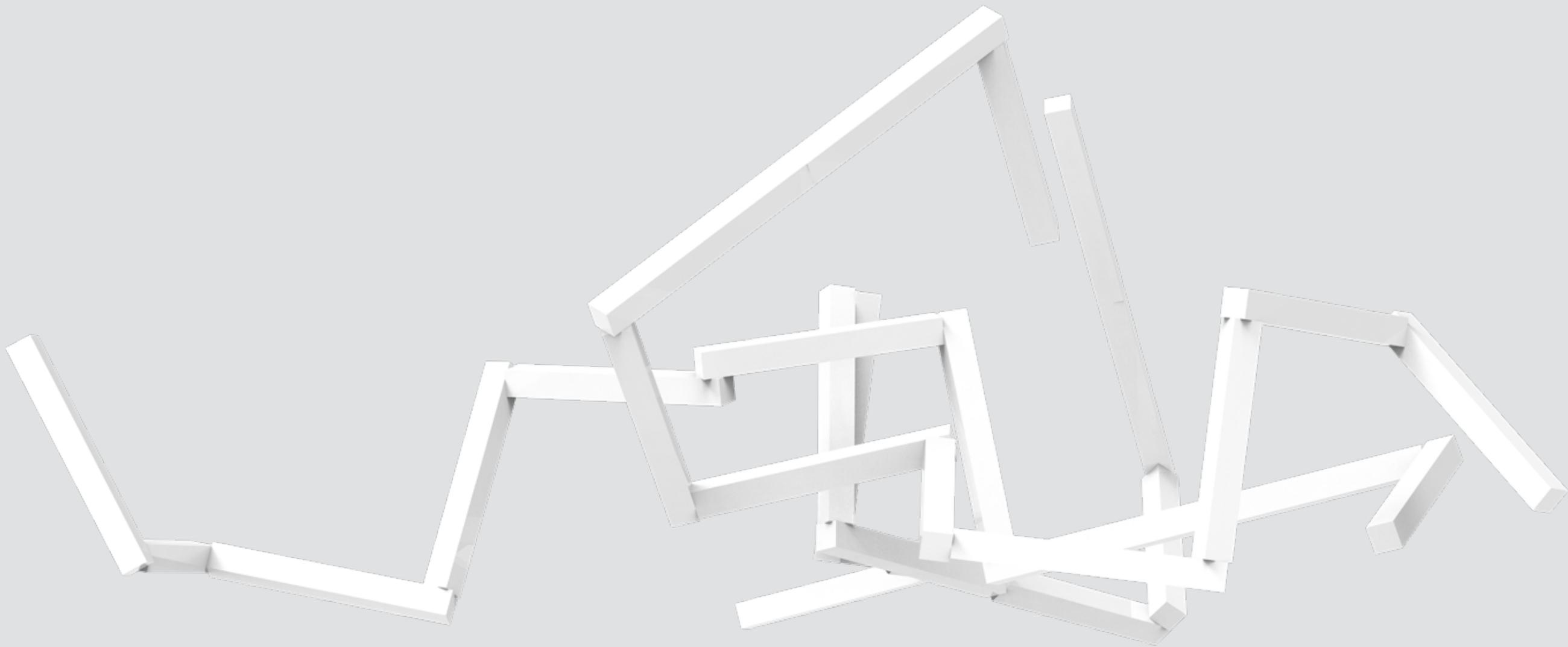
En las obras de *Catálogo Tipológico*, León invita al espectador a cuestionar sus propias percepciones y a explorar nuevos horizontes de significado. El contraste entre la apreciación de la realidad y la virtualidad, emerge como un tema recurrente en esta exploración artística. En un mundo donde la realidad virtual puede ser casi indistinguible de la realidad física, los límites entre lo que es “real” y lo que es “virtual” se vuelven cada vez más borrosos. Esta dicotomía plantea preguntas profundas sobre la naturaleza de la experiencia humana y sobre cómo nos relacionamos con el mundo.

En conclusión, dibujar una idea en el entorno digital requiere un equilibrio delicado entre la libertad creativa y, en este caso, el uso de la estructura paramétrica. Es un proceso en el que la imaginación se fusiona con la tecnología para dar vida a nuevas formas de expresión visual. En este espacio, las imágenes y la realidad se entrelazan en una danza infinita de posibilidades, donde cada trazo es un paso hacia la materialización de la “idea original”, si es que es posible aún este término.

Jorge Padilla Aravena

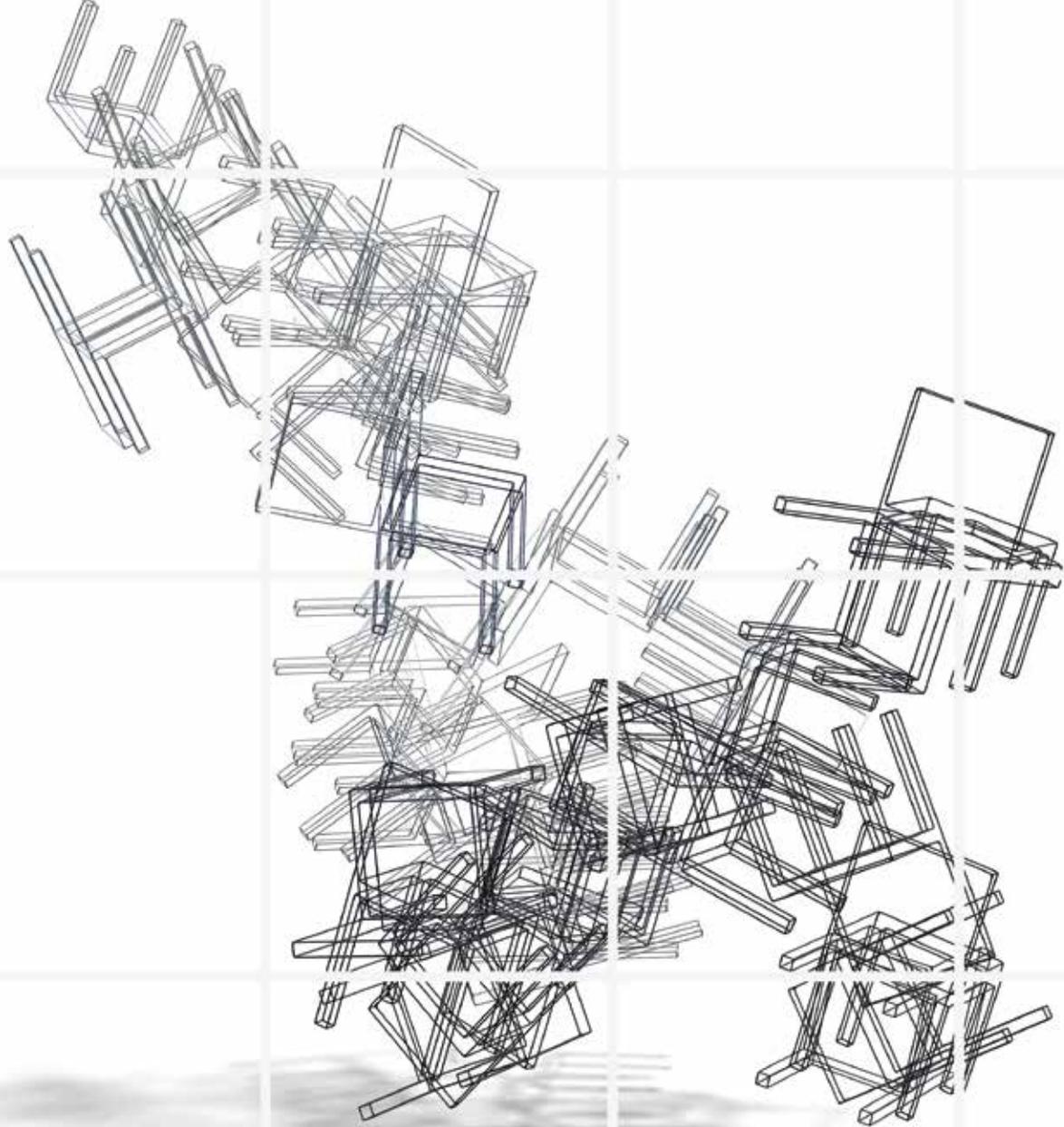
Santiago, junio 2024

8 Ídem anterior.



10x3B_AnguloVariable | Render





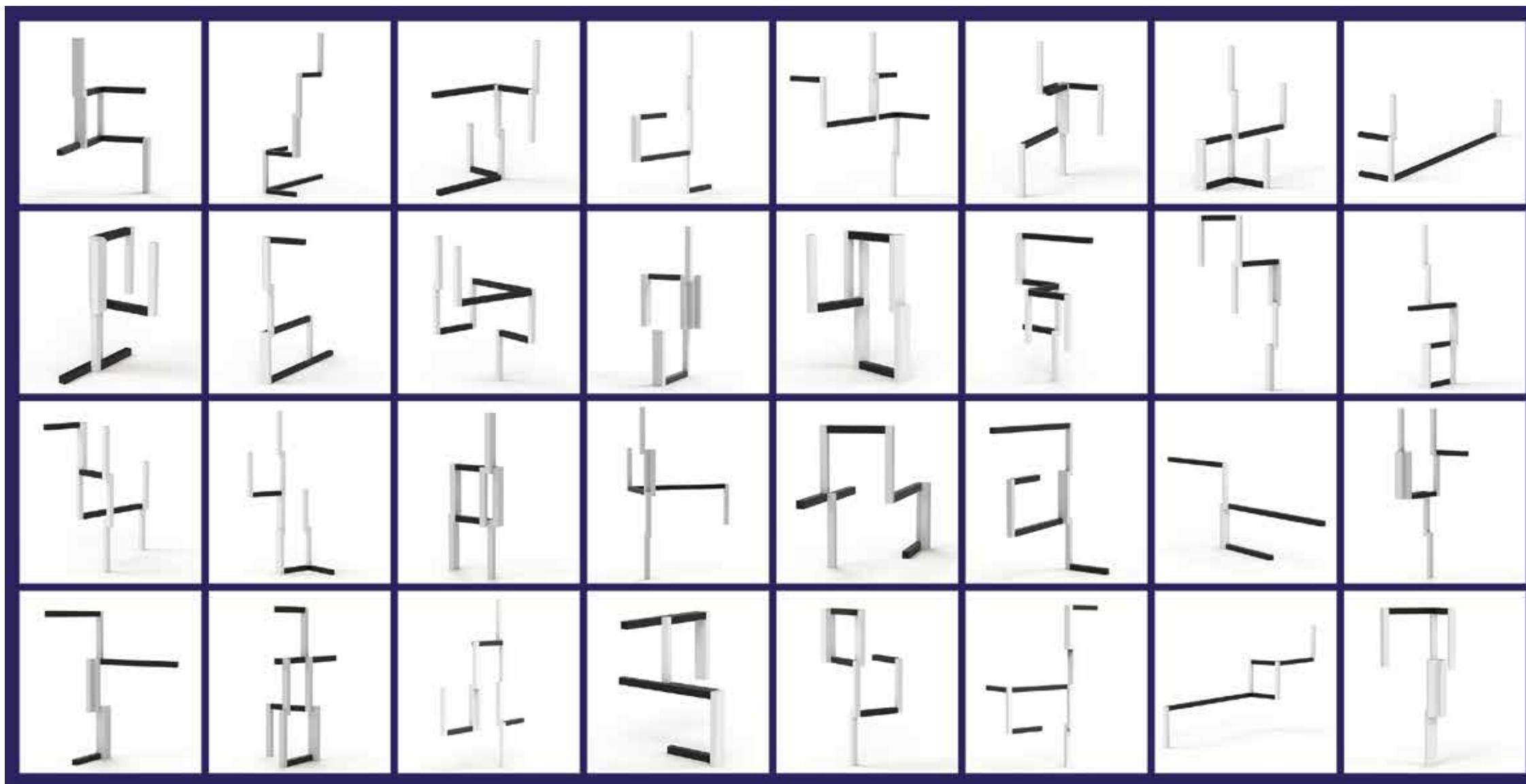
Nucleo_141BRT/Estado | Impresión digital 3D | 30 x 30 x 30 cm aprox | 2023

Sillas | Impresión digital en metacrilato | 412 x 358 cm | 2024

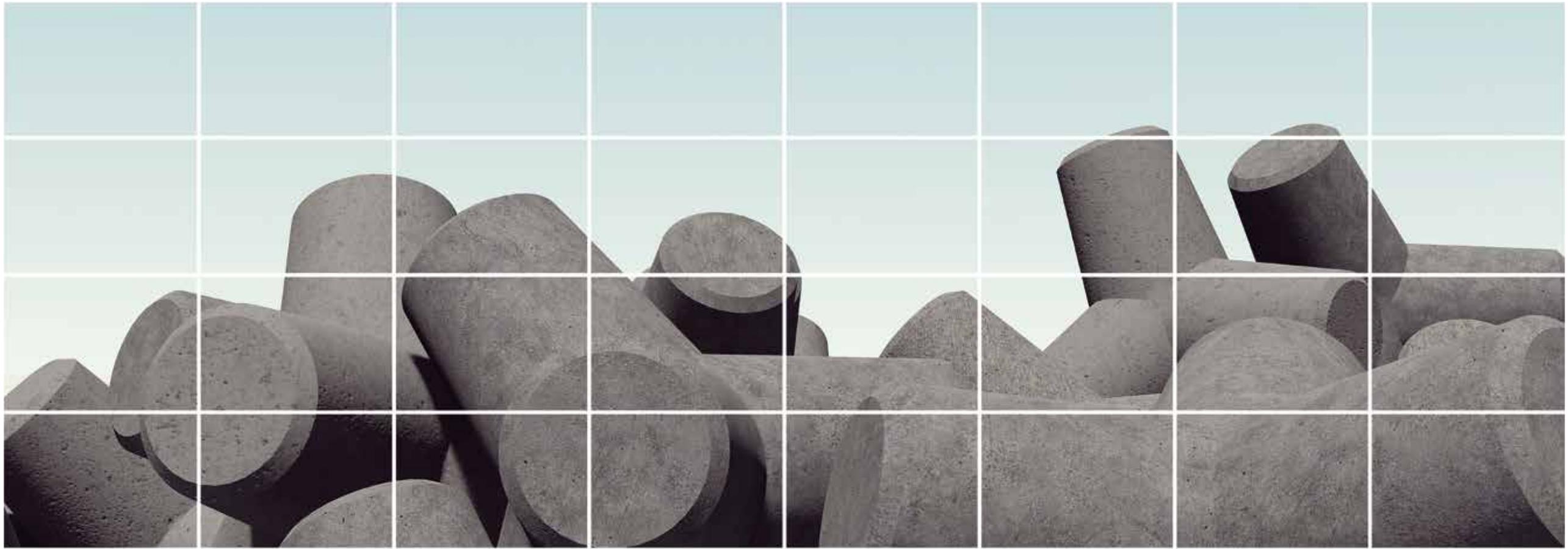




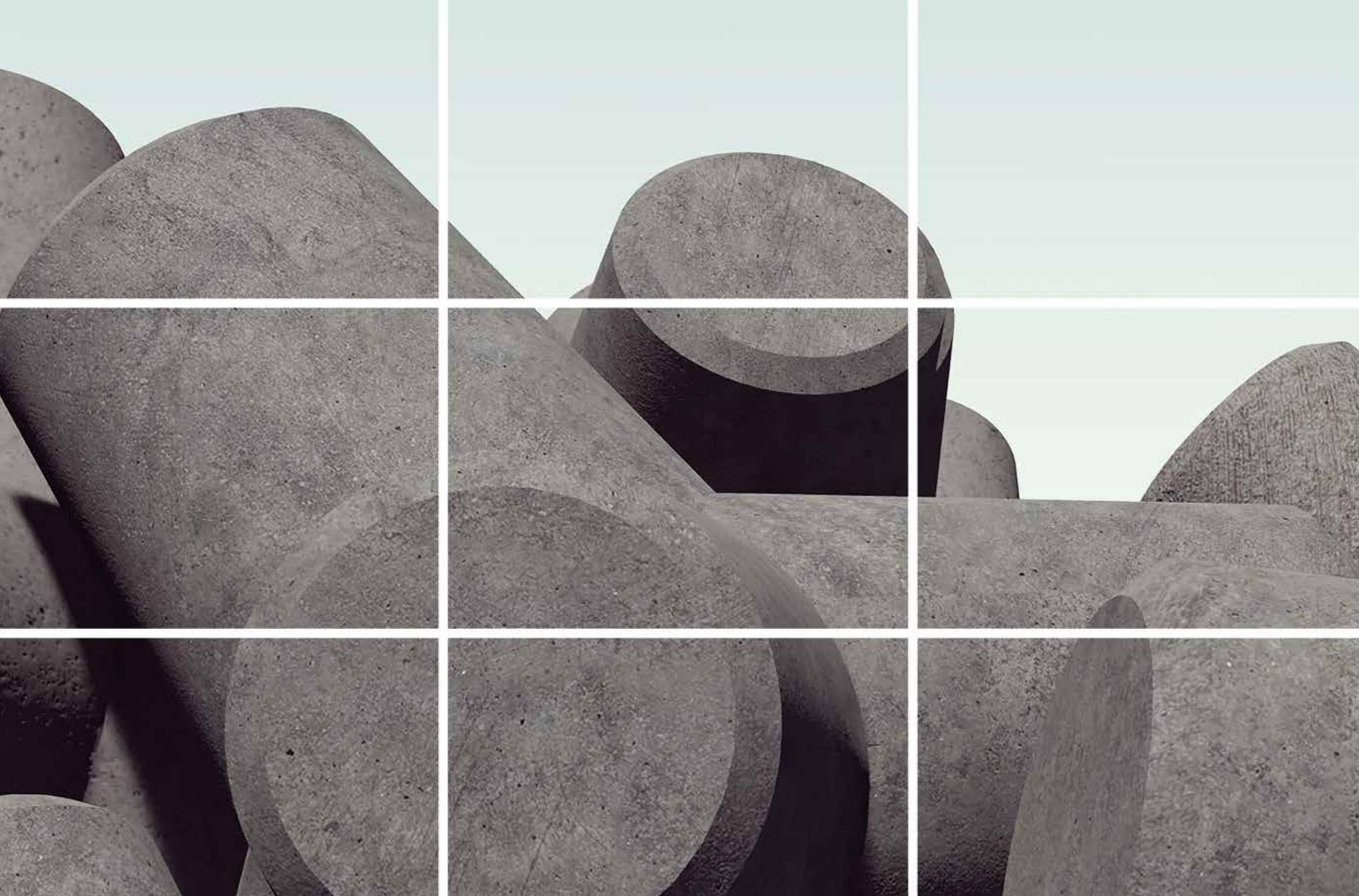
BPT/17 Estados | Impresión digital 3D pintado | 160 x 64 x 30 cm aprox | 2023

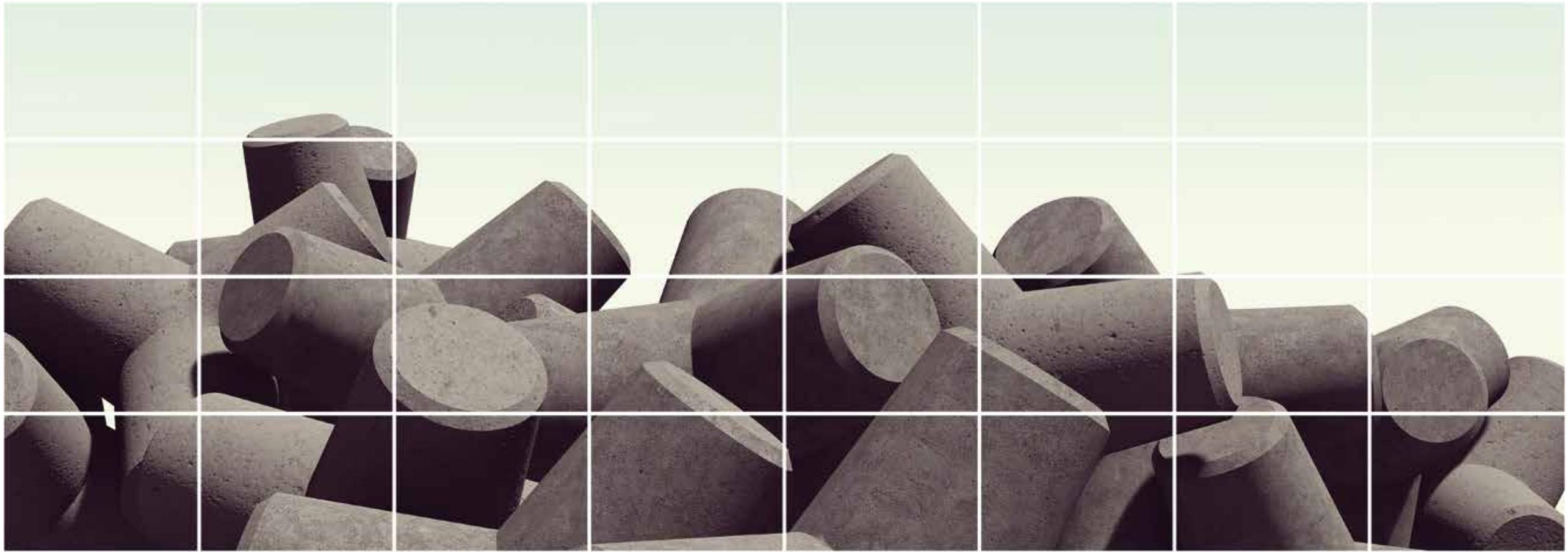


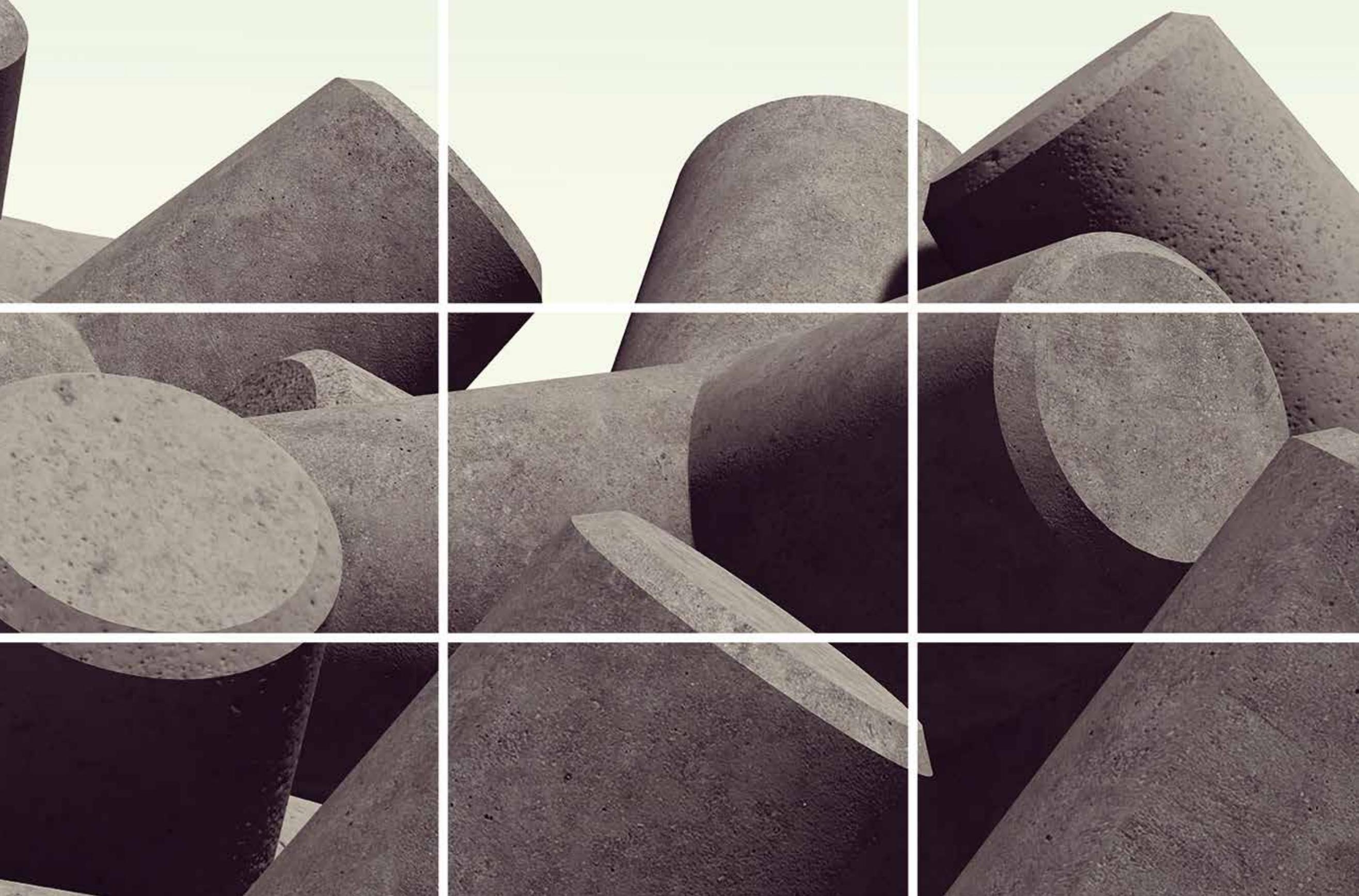
90°_12B_BW | Impresión digital en metacrilato | 107 x 211 cm | 2024

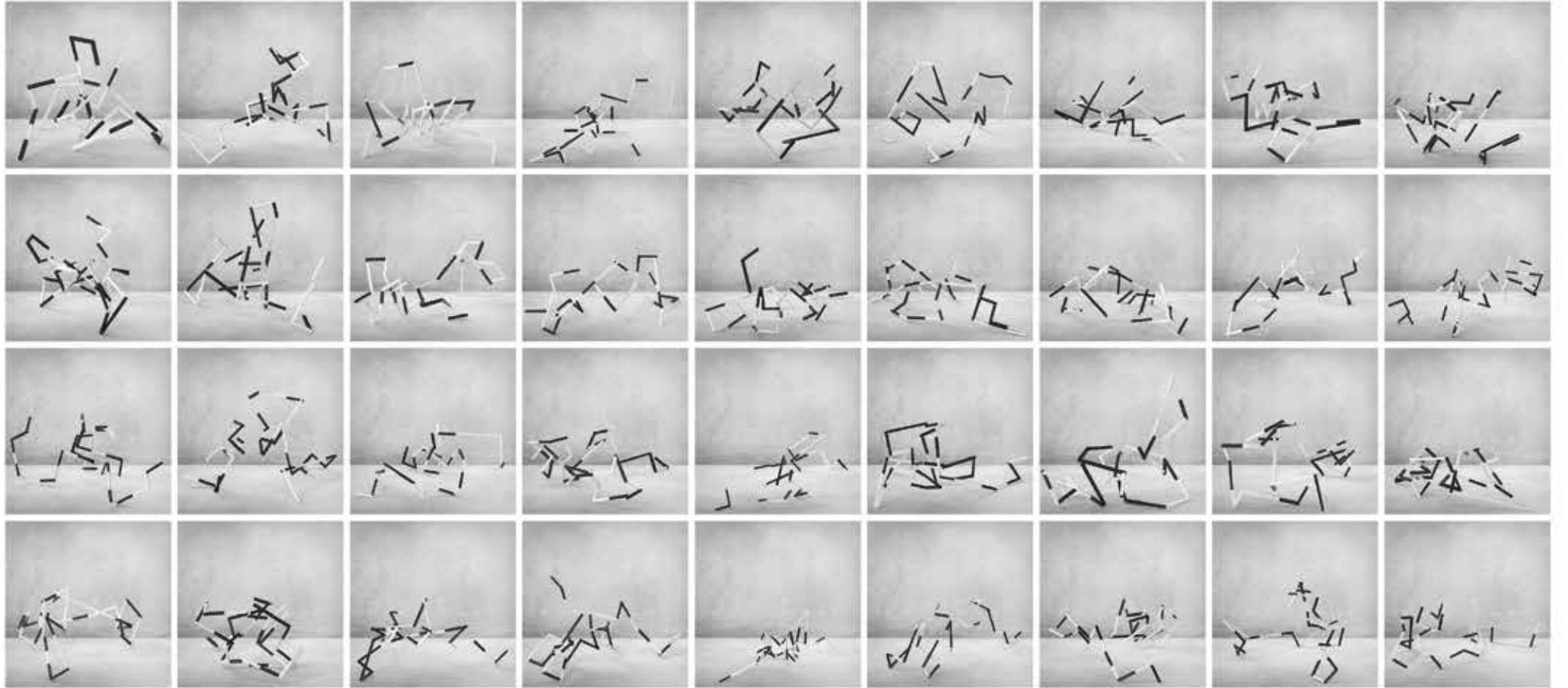


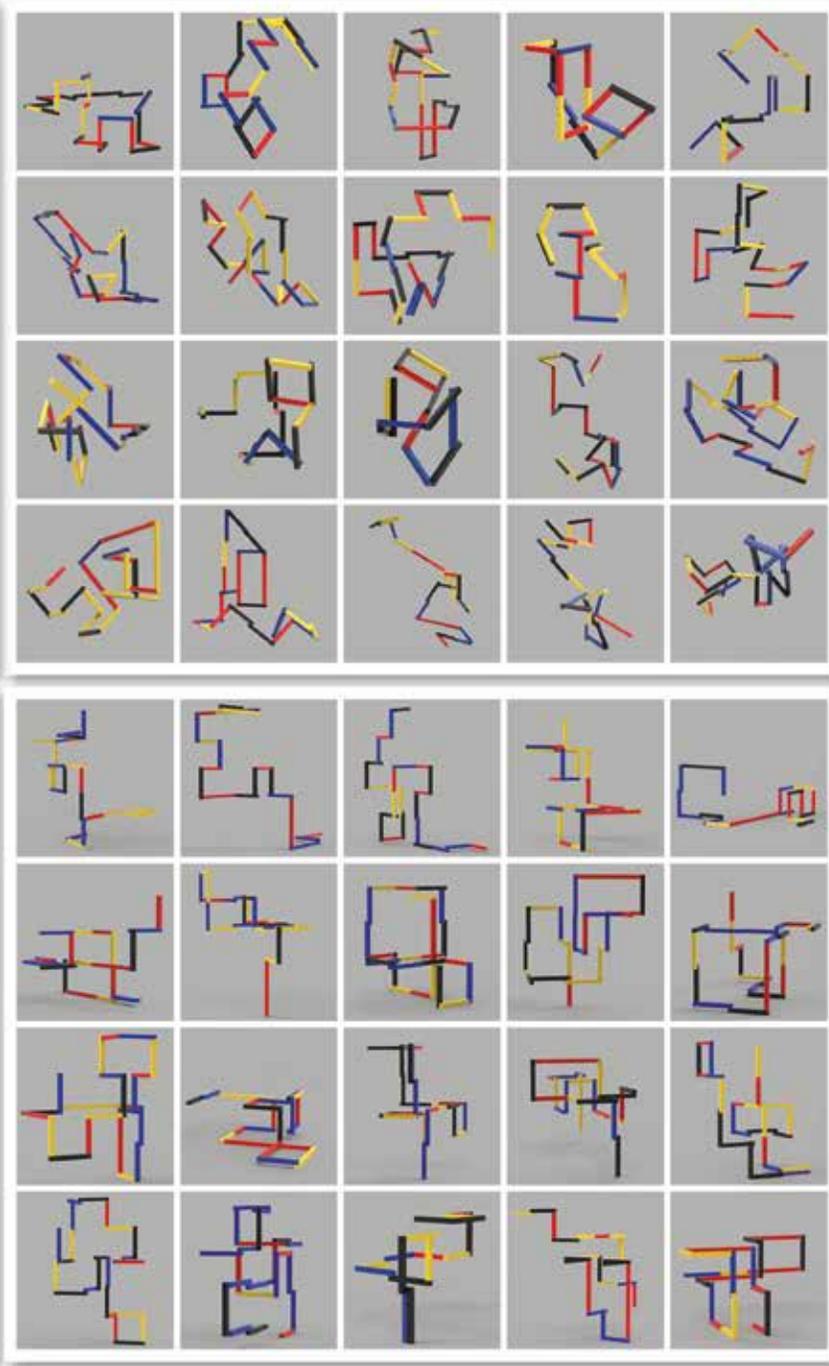
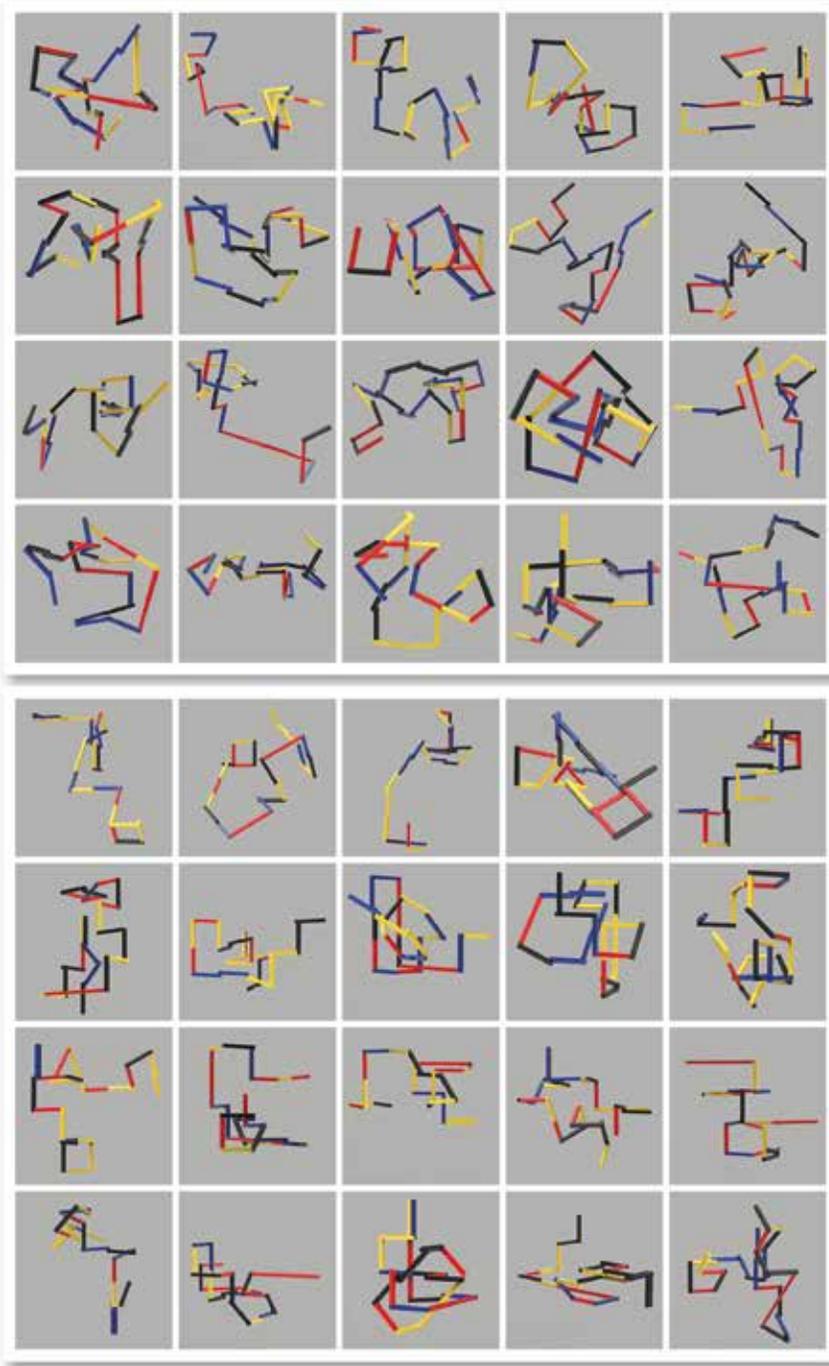
Paisaje_Frio | Impresión digital sobre papel Rosaspina | 280 x 800 cm | 2024

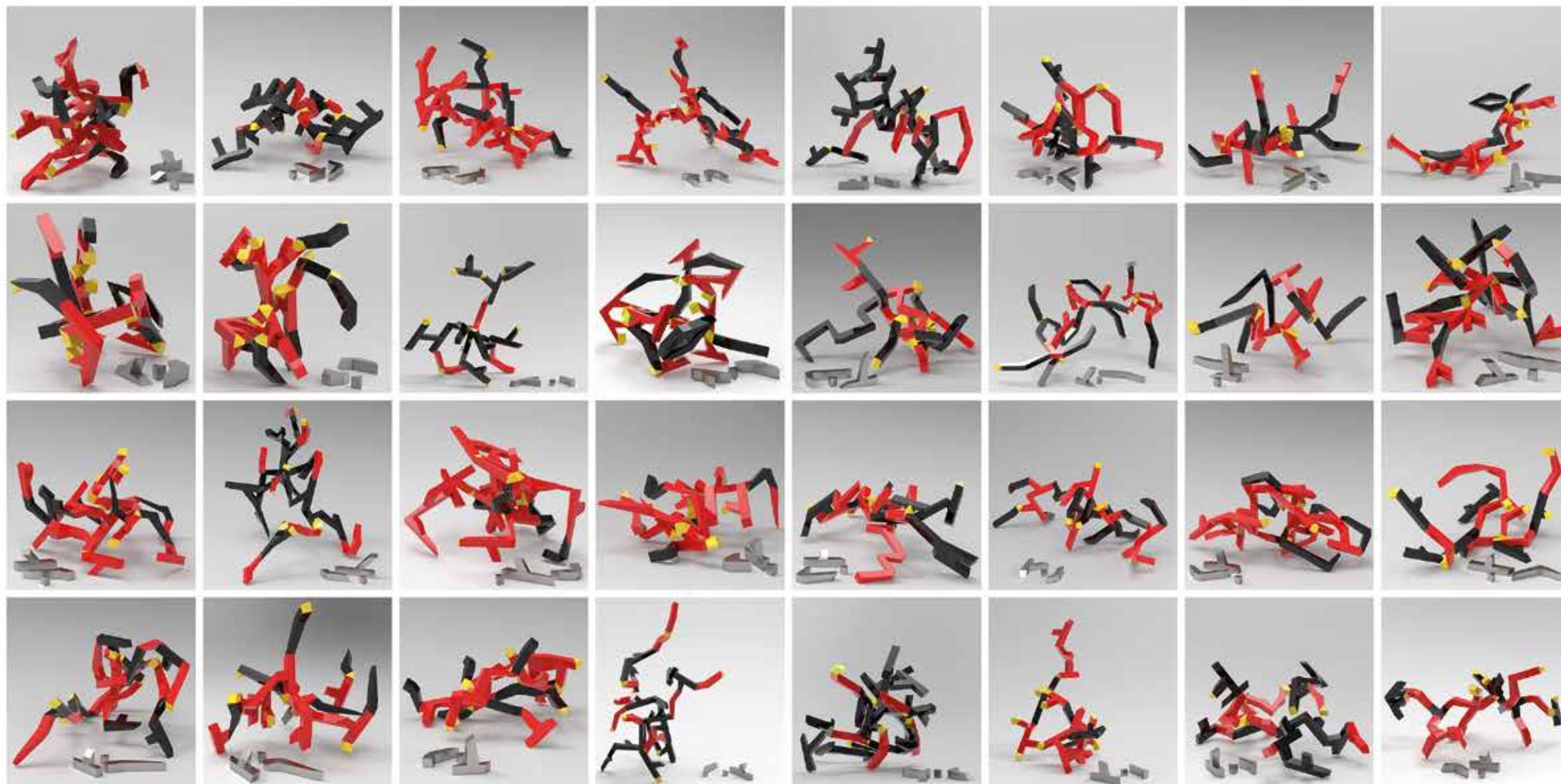






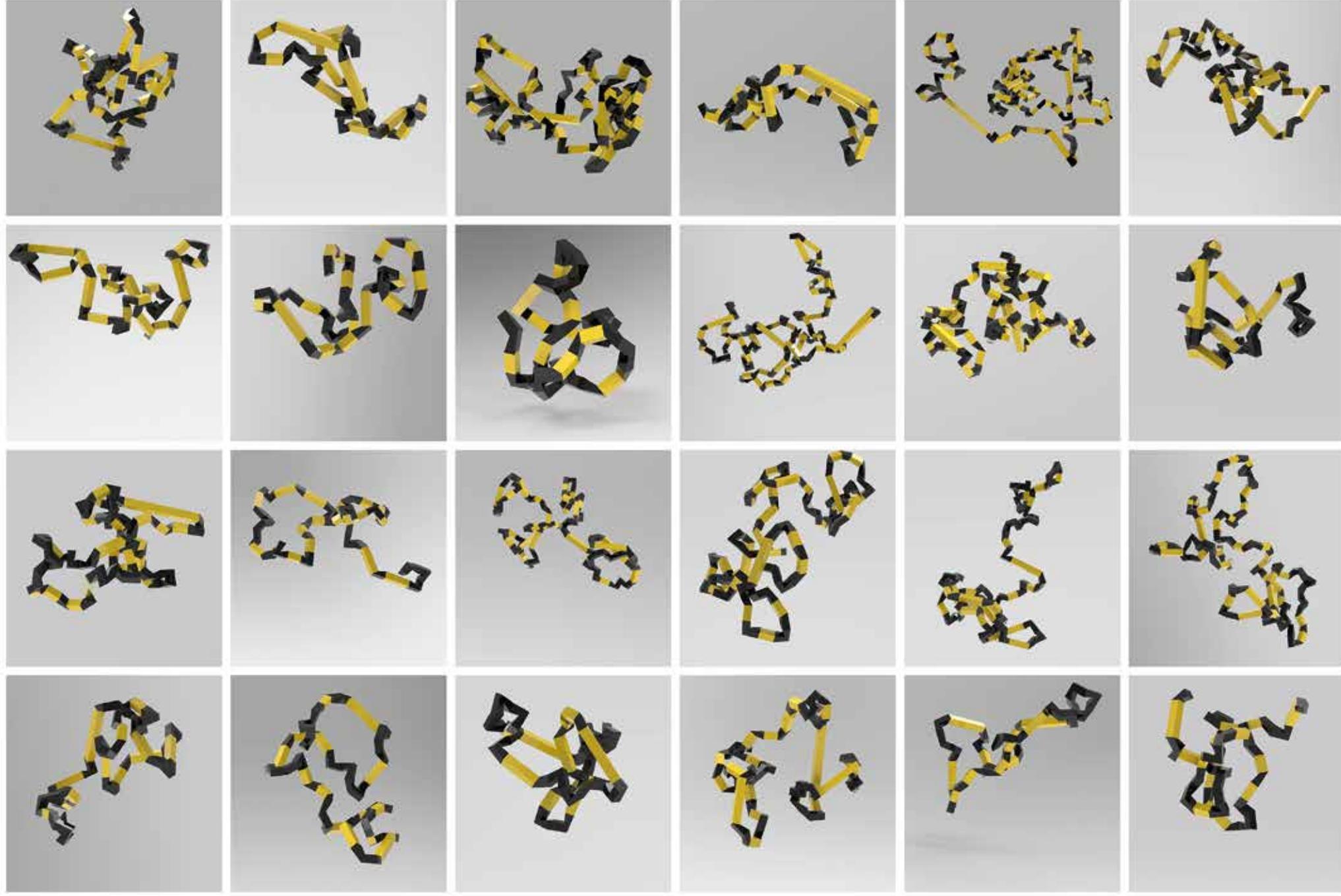






40CPT/V_RNY | Impresión digital en metacrilato | 107 x 211 cm | 2024





José León Luque

1962

Doctor por la Universidad de Barcelona, Programa de Doctorado: La Realidad Asediada. Procesos y Experimentación Artística, Universidad de Barcelona, España, 2019.

Magíster en Arquitectura, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2010.

Licenciado en Arte mención Dibujo, Pontificia Universidad Católica de Chile, 1993.

Actualmente es profesor Asociado en la Escuela de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Fue profesor Asociado de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Central desde el año 1993 hasta el año 2016.

Su ejercicio profesional y académico se ha desarrollado principalmente desde la práctica e investigación en dibujo.

EXPOSICIONES INDIVIDUALES

- 2024 *"Catálogo Tipológico"*. Sala Gasco, Santiago, Chile.
- 2022 *"Dibujos en Barcelona"*. Centro Cultural Casa Prochellel, Valdivia, Chile.
"Punto de vista". Sala de Exposición Centro de Extensión Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.
- 2001 *"Frontón"*. Centro de Extensión P. Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.
- 1999 *"Catastro"*. Sala Taller Chacabuco, Santiago, Chile.
- 1991 *"Individual"*. Museo Casa Colorada, Santiago, Chile.

EXPOSICIONES GRUPALES

- 2024 *"65 años Escuela de Arte UC"*. Galería Macchina, Facultad de Artes UC, Santiago, Chile.
- 2016 *"Deseo - Click"*. Centro Cultural Convent Sant Agustí, Barcelona, España.
- 2015 *"Dibujos para un registro colectivo en el casco histórico Quiteño"*. Sala La Pecera, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Paisaje Universidad Central de Chile, Santiago, Chile.
- 2014 *"In-transit/En tránsito"*. Wellesley College, Massachusset, USA
- 2013 *"Reconocimiento, experiencia y registro en el casco histórico quiteño. Aproximaciones perceptivas a un modelo de arte público"*. Facultad de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, Quito - Ecuador

- 2012 *"Santiago de Chile 2011. Registros y observaciones a partir de un itinerario turístico"*. CAC, Centro de Arte Contemporáneo de Quito, Ecuador.
"Santiago de Chile 2011. Registros y observaciones a partir de un itinerario turístico". Galería Macchina, Facultad de Artes Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.
- 2009 *"El objeto del objeto. Prácticas del dibujo"*. Corporación Cultural de las Condes, Sala Sócalo, Las Condes, Santiago, Chile.
- 2008 *"Horas D"*. Biblioteca de Santiago, Sala Sócalo, Santiago, Chile.
- 2003 *"Paisaje Antónimo"*. Sala Blanca, Centro de Extensión UC, Santiago, Chile.
- 2001 *"Estados Cardinales"*. MAC Valdivia, Valdivia, Chile.
- 2001 *"Límites del dibujo"*. Galería de Arte Plaza Aníbal Pinto, Temuco, Chile.
- 2000 *"En tierra de ciegos"*. Sala Chacabuco, Santiago, Chile.

EXPOSICIÓN POR SELECCIÓN EN CONCURSO

- 2003 *"12ª International Print Biennial Varna 2003"*. Varna, Bulgaria.
- 2000 *"3ª Bienal de Temuco"*. Galería de Arte Municipal Temuco, Temuco, Chile.
"The 5th Sapporo International Print Biennale". Sapporo, Japón.
- 1999 *"Concurso de grabado Ana María Matthei"*. Galería de Arte Ana María Matthei, Santiago, Chile.
- 1992 *"Concurso Nacional de Arte Joven"*. Universidad de Valparaíso, Valparaíso, Chile.
- 1991 *"III Bienal de Artes Plásticas en la Universidad de Santiago-París"*. Centro de Extensión Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago, Chile.

ARTÍCULOS DE REVISTA

- 2022 *"Instante, acontecimiento y lugar. Análisis perspectivo de la obra 'Blue Terrace Los Angeles 8th 1982'"* de David Hockney. Revista 180
- 2021 *"Pensar el Dibujo: el Acontecimiento del Verbo Dibujar y el Debate en Torno a su Evaluación"*. Revista BR::AC
- 2020 *"Pensando el Dibujo: esquemática para la Figura Humana"*. Revista Panambí.

PRESIDENTE

Matías Pérez Cruz

COMISARIO SALA GASCO

Mariana Silva Raggio

TEXTO CATÁLOGO

Jorge Padilla Aravena

FOTOGRAFÍA

Jorge Brantmayer Barrera

DISEÑO

Ximena Milosevic Díaz

COORDINACIÓN GENERAL

Paula Reyes Rodríguez

IMPRESIÓN

Ograma Ltda.

Edición limitada
250 ejemplares

www.salagasco.cl
Santo Domingo 1061
Santiago, Chile
Julio 2024



