

Dimensión expandida: cuando la pintura cobra vida

[ENSAYO VISUAL]

(ella) **Cristina Ghetti** [Investigadora Independiente, SP]

(ENG) Expanded Dimension: When Painting Comes to Life

ReCIA – Revista del Centro de Investigación en Artes

MONOGRÁFICO 2 >> septiembre 2025

RAW MATTER #MATERIA EN CRUDO. Investigaciones y discursos artísticos sobre los Estados de la

Materia: líquido, sólido, efímero, inmaterial

ISSN 3045-7769 recia.umh.es cia.umh.es



Licencia ttribution NonCommercial-ShareAlike
CC BY-NC-SA 4.0

Resumen: En el presente ensayo visual, se analiza la obra audiovisual generativa *Folding Pattern* (2014) Una colaboración realizada por Cristina Ghetti, artista visual y Emanuelle Mazza, programador informático. El paso de una obra pictórica matérica a una obra audiovisual implica una transformación significativa en términos de lenguaje, percepción y experiencia sensorial. El desarrollo del presente proyecto nos ha permitido estudiar las distintas situaciones que se producen en el pasaje de una obra material (pintura), que exige una interpretación más pausada y reflexiva a una obra audiovisual que incorpora las variables de movimiento, tiempo y sonido, generando una experiencia inmersiva y multisensorial. La creación de estas piezas surge del concepto de interrelacionar: geometría, color, materia, movimiento y sonido, utilizando los lenguajes desarrollados en el territorio conceptual de la abstracción en el contexto de las nuevas tecnologías y los nuevos modos de producción y difusión de las propuestas artísticas.

Palabras clave: Abstracción, Geometría, Pintura Matérica, Instalación Audiovisual, Luz

Abstract: In this visual essay, the generative audiovisual work *Folding Pattern* (2014) is analyzed. A collaboration between Cristina Ghetti, visual artist, and Emanuelle Mazza, computer programmer. The transition from a material pictorial work to an audiovisual work implies a significant transformation in terms of language, perception, and sensory experience. The development of this project has allowed us to study the different situations that occur in the transition from a material work (painting), which requires a more leisurely and reflective interpretation, to an audiovisual work that incorporates the variables of movement, time, and sound, generating an immersive and multisensory experience. The creation of these pieces arises from the concept of interrelating: geometry, color, matter, movement, and sound, using the languages developed in the conceptual territory of abstraction in the context of new technologies and new modes of production and dissemination of artistic proposals.

Keywords: Abstraction, Geometry, Material Painting, Audiovisual Installation, Light

Introducción

El presente trabajo analiza el proyecto *Folding* (2014), realizado por la artista visual Cristina Ghetti en colaboración con el ingeniero informático y programador Emanuele Mazza. El proyecto es un estudio en proceso sobre la percepción, centrado en el uso de las herramientas digitales para la realización de piezas presentadas en distintos formatos y enfocadas principalmente hacia una evolución desde la pintura al formato de animación audio-visual del arte abstracto y cinético, más concretamente del *op-art*. La idea que anima este proyecto es la de experimentar el paso desde el medio pictórico a la imagen en movimiento, como así también estudiar y analizar las posibilidades de exhibición y presentación de la misma, y sus diferencias con la pintura.

La creación de estas piezas surge del concepto de interrelacionar: geometría, color, materia, movimiento y sonido; utilizando los lenguajes desarrollados en el territorio conceptual de la abstracción en el contexto de las nuevas tecnologías y los nuevos modos de producción y difusión de las propuestas artísticas. Es también un homenaje a las mujeres pioneras del cine abstracto, que lamentablemente se ven escasamente citadas en textos y estudios. Nos ha movido también el interés de utilizar la programación desde una perspectiva visual y creativa. Tanto la programación como las piezas visuales en sí están subidas a la red en la modalidad *copyleft*, con lo que pueden ser libremente visualizadas y exhibidas, o su programación reutilizada, ya que creemos en la tecnología informática como herramienta colaborativa y colectiva.

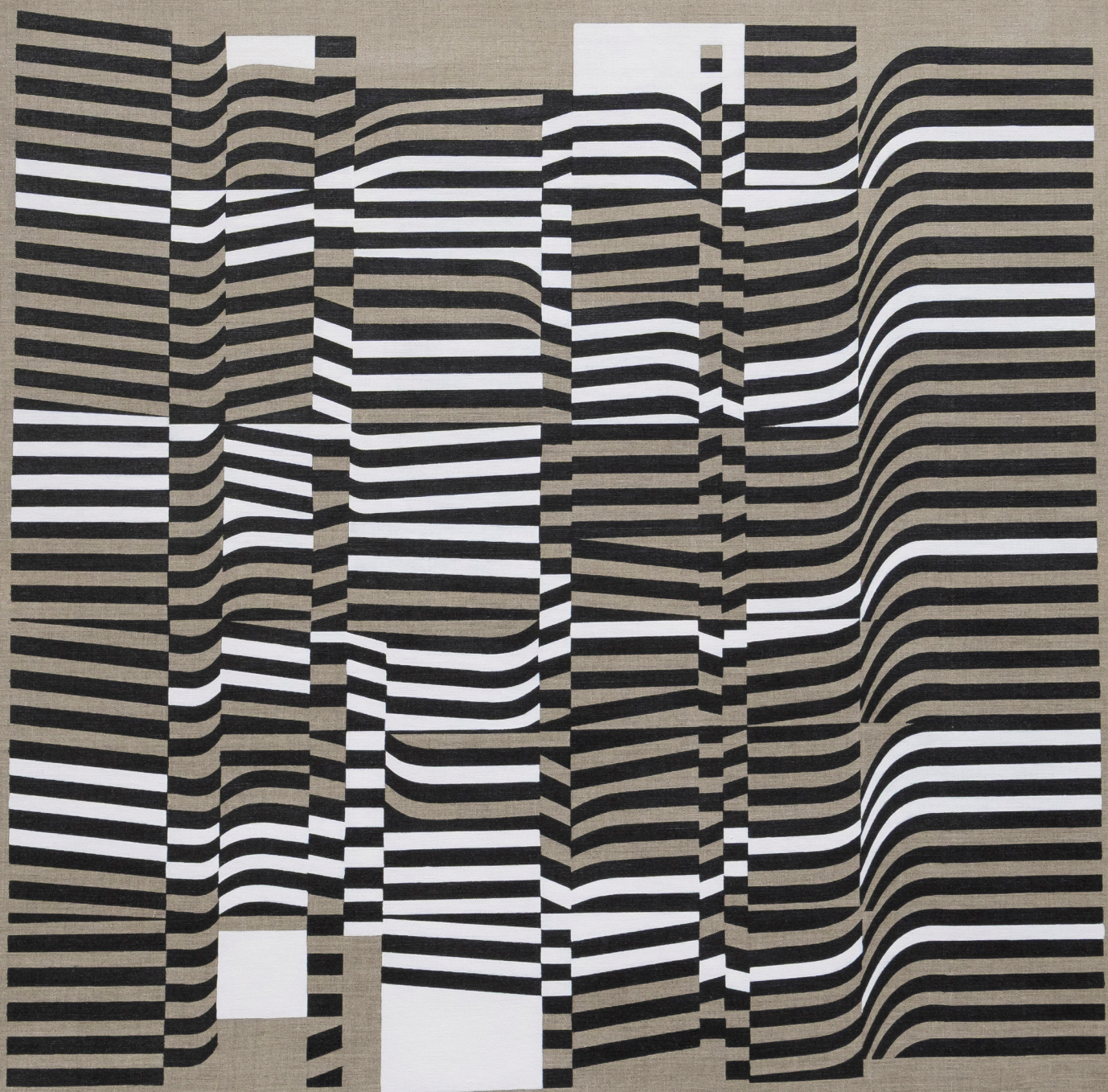
Los autores

Cristina Ghetti, artista nacida en Buenos Aires y residente en Valencia (España), viene desarrollando una dilatada producción artística dentro de la abstracción geométrica. Centrada principalmente en la pintura y la instalación, comenzó a incorporar nuevos medios y materiales en su obra, creyendo que estos pueden enfatizar conceptos como: espacios inmersivos, sinestesia, interactividad y participación, analizando cómo estas características pueden enriquecer las dimensiones conceptuales de la obra. Se posiciona como artista latinoamericana y feminista, investigando el movimiento abstracto desde sus límites, buscando discursos alternativos e hibridaciones, y referenciando e investigando a partir del trabajo de mujeres artistas.

Ghetti parte de la tradición moderna de la abstracción, intentando activarla, pero desde dentro, sin introducir ningún rasgo que sea gestual, sino respetando el lenguaje intrínseco de la geometría introduciendo elementos que resultan inquietantes o disruptivos. Así, la tradición no es abandonada, sino que se encuentra enriquecida con disrupciones o roturas que ocurren desde dentro del mismo sistema. La idea de una geometría reconfortante, de orden y armonía se ve resquebrajada desde dentro por la realidad de la historia. Es una geometría compleja, incómoda, inquietante y fluctuante. Su lenguaje consiste en un patrón binario de líneas, mediante las cuales se generan todo tipo de cambios. El tema recurrente es el patrón o textura infinita a la cual se la somete a quiebres, flexiones, movimientos. Los patrones binarios de líneas, que son el elemento que se elige para condensar el lenguaje visual de nuestro trabajo, se va alterando por una serie de operaciones y traducciones, muchas veces aleatorias.

Otro tema que es crucial en este trabajo es el poner acento en la condición de la visualidad y su actualidad. ¿Cómo miramos actualmente?, la mediatización de la mirada por el uso constante de las pantallas, la velocidad de lectura, la sobreinformación, todas estas variables influyen a la hora de enfrentar una obra de arte. Entendemos el espacio como una construcción política: ya no se trata de representar un mundo estable, sino de colocar el estado de inestabilidad como condición contemporánea. La óptica y la percepción no son neutrales, son medios cargados de historia y poder.

Emanuele Mazza, el segundo integrante de este proyecto colaborativo, es un investigador e informático italiano, residente en Valencia (España). Ha sido investigador independiente en el Laboratorio de Luz (UPV Valencia) desde 2005, y ha participado en el desarrollo de varios proyectos de instalaciones interactivas relacionadas con el entorno del arte electrónico. Es el autor de Mosaic, un *software* para el desarrollo artístico de instalaciones interactivas basadas en técnicas de *video-tracking*.





Antecedentes

El cine abstracto ha sido un campo históricamente dominado por hombres, pero varias mujeres han contribuido de manera significativa a la experimentación con la abstracción en movimiento.

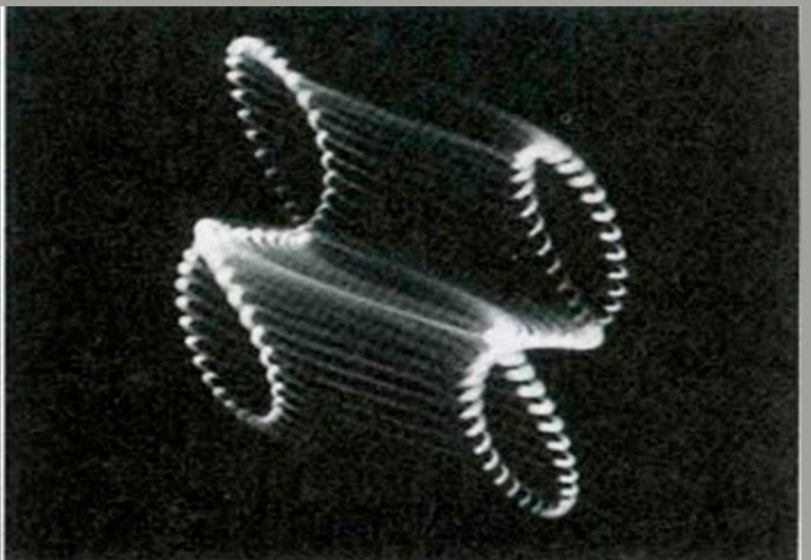
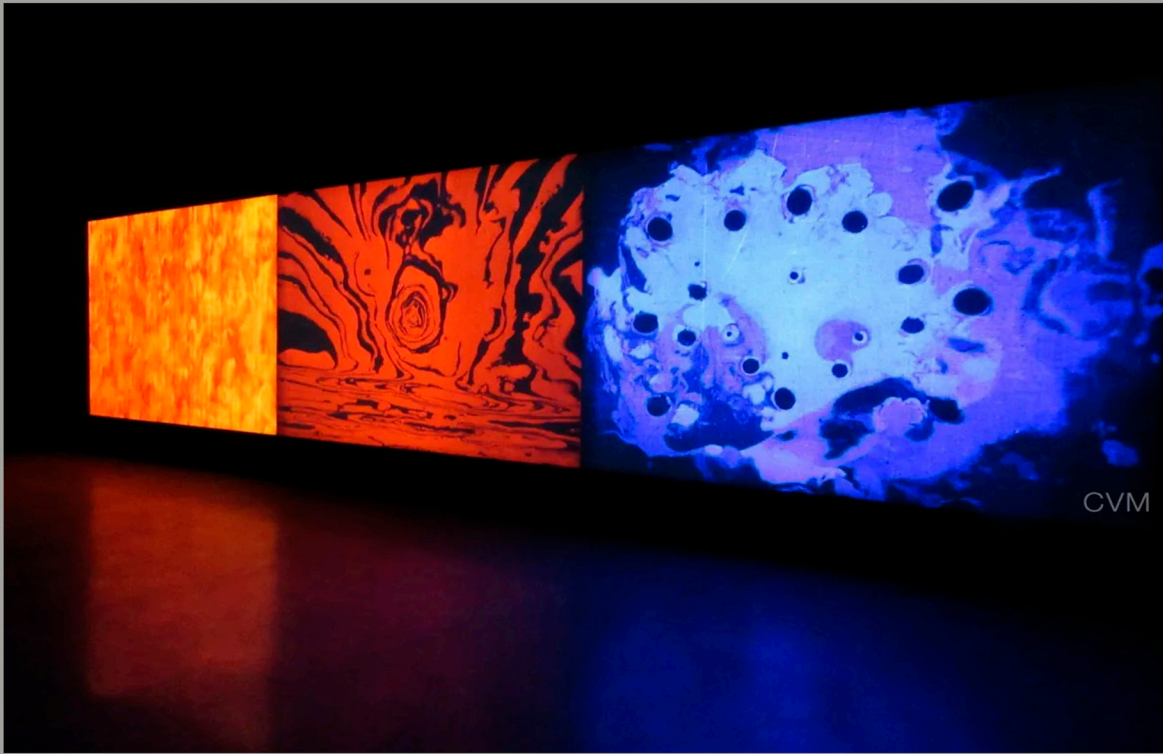
Mary Ellen Bute (1906–1983, EE.UU.): Bute fue pionera del cine abstracto en Estados Unidos. Es la primera mujer en realizar cine abstracto, y, sobre todo, fue una pionera del arte electrónico. Influenciada tanto por la música como por la pintura, realizó filmes experimentales que combinan formas geométricas y ritmos visuales con composiciones musicales. Como ejemplos: *Rhythm in Light* (1934), *Spook Sport* (1939), *Tarentella* (1940) y *Abstronics* (1952), en la que incluye imágenes creadas mediante osciloscopio.

Oskar Fischinger y Elfriede Fischinger (1910–1999, Alemania/EE.UU.): Elfriede trabajaba en equipo con su esposo Oskar Fischinger realizando películas abstractas, y, aunque su trabajo fue históricamente opacado por aparecer como autor Fischinger. Elfriede fue artista y cineasta, y no solo una simple colaboradora de Oskar Fischinger. Su trabajo ha sido menos documentado, pero tuvo un papel clave en la preservación y continuación del cine abstracto. Algunos ejemplos: *Studie Nr. 7* (1931), *Kreise* (1933) y *Komposition in Blau* (1935).

Lillian F. Schwartz (1927–2024, EE.UU.): Fue una artista pionera en el arte digital y experimental, especialmente conocida por su trabajo en cine abstracto y animación por computadora. En las décadas de 1960 y 1970, colaboró con científicos del Bell Labs en EE. UU., donde exploró las posibilidades estéticas del video y la imagen generada por computadora. Algunos ejemplos de su trabajo: *Pixillation* (1970), *UFOs* (1971) y *Mutations* (1972).

Estas cineastas trabajaron en momentos clave del cine experimental, desafiando los límites de la imagen en movimiento. Esta transformación no es solo técnica, sino también filosófica y perceptual. Si la pintura ofrece la expresividad cromática y la vibración óptica, la imagen en movimiento lleva este impulso más allá, introduciendo la dimensión del tiempo y la luz como material primordial.

Citar autoras mujeres en este trabajo es una decisión ética alineada con mis intereses feministas y con el enfoque de mi investigación. En un campo donde las narrativas dominantes han invisibilizado sistemáticamente sus contribuciones, esta elección busca ampliar el canon y cuestionar las jerarquías establecidas. No se trata solo de referenciar, sino de restituir voces, reconocer genealogías alternativas y ejercer una práctica crítica.



Comparación clave: transformación material

Pintura Abstracta	Cine Abstracto
Pigmentos sobre lienzo o papel	Luz proyectada sobre una pantalla u objetos
Espacio estático	Movimiento en el tiempo
Materialidad táctil (textura, grosor)	Inmaterialidad lumínica
Relación con el cuerpo del espectador (tamaño, ángulos)	Relación con la percepción en el tiempo y la persistencia retiniana

Esta transformación de la materialidad hacia la inmaterialidad puede compararse con la evolución de la física, donde la materia se concibe como energía en ciertas teorías cuánticas. El cine abstracto no solo amplifica las exploraciones de la pintura abstracta, sino que transforma la relación entre el espectador y la imagen. La abstracción ya no es solo un objeto contemplado, sino una experiencia vivida en el tiempo y la luz.

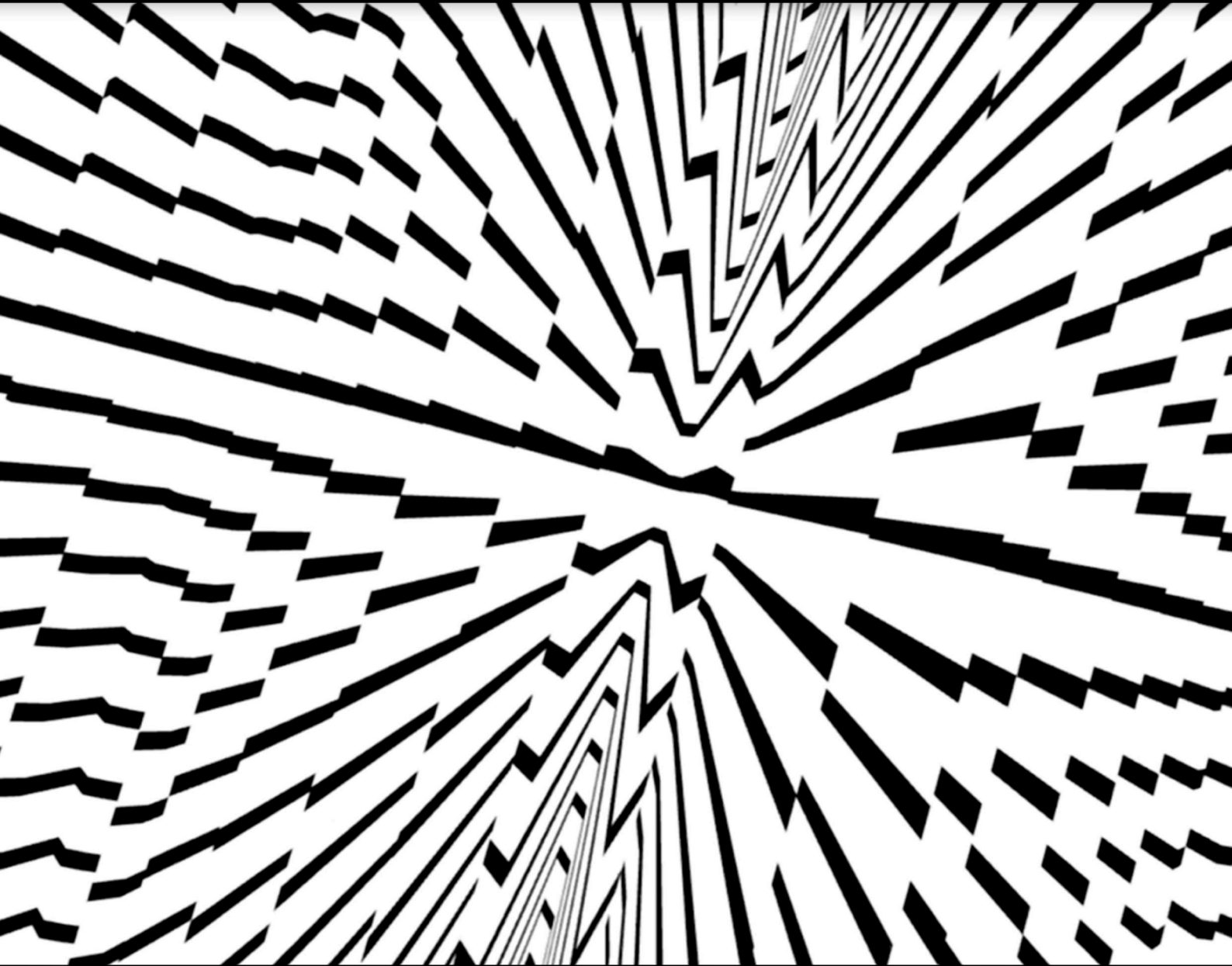
Descripción de la pieza

Folding (2014) es una instalación audiovisual que genera animaciones de patrones geométricos de líneas mediante un algoritmo principal que controla el sistema, el mismo está centrado en la temporización y cadencia del flujo de datos que va alimentando las estructuras de patrones visuales. Al mismo tiempo, el algoritmo va escribiendo una partitura dinámica coordinada con la imagen, en escala pentatónica, para la construcción sonora de la pieza.

Para la realización del trabajo hemos escogido un vocabulario visual reducido a líneas blancas y negras, ya que en la obra pictórica de Cristina Ghetti, el lenguaje utilizado por la artista se compone de líneas alternas, La idea de la pieza sería activar las pinturas realizando sus versiones en movimiento, para permitir a los espectadores tener una experiencia expandida y diferente.

Tanto el planteamiento del trabajo como el esquema de programación tienen como base un sistema simple que genera un gran número de configuraciones. Los juegos de escala e intensidad de las formas y sonidos se entrelazan creando un campo de energía de gran densidad. Establecimos relaciones entre la forma y el sonido intentando incorporar a la experiencia un carácter sinestésico. El arte contemporáneo está hoy íntimamente ligado con conceptos científicos y a campos de hibridación, estos puntos potenciados por la utilización de nuevos medios nos permiten abordar temas complejos. (Ghetti y Mazza, 2014, pp. 399-402).

Los juegos de escala e intensidad de las formas y sonidos se entrelazan creando un campo de energía de gran densidad. Identificamos esta energía como un fenómeno intenso, continuo, representado visualmente con un sistema de patrones. Procuramos





crear con los planos de proyección un dinamismo que se suma al de la proyección en sí, donde, partiendo de la base de que la verticalidad, o del plano que, según la psicología de la Gestalt, refleja la propia organización del cuerpo (superior, inferior, derecha izquierda), alteramos en lo posible esa proyección especular colocando los planos de manera que generen el mayor dinamismo posible. La idea es proponer experiencias que interactúen con el espacio circundante, estableciendo juegos entre disolución y solidez, entre el adentro y el afuera, generando un espacio concebido como un patrón de conexiones. Un espacio ilocalizable e inestable.

Este proyecto se inscribe en las nuevas prácticas artísticas vinculadas a la abstracción geométrica; se sitúa en un contexto que se diferencia de la abstracción clásica por la utilización y generación de sistemas complejos, dinámicos e inestables, lo que la diferencia del esencialismo geométrico de las vanguardias. Partiendo de esta idea, desarrollamos un trabajo donde la luz y la geometría muestran su relación con la sociedad de la información, donde la imagen abstracta se nutre de datos, y los devuelve al espectador como imágenes y sonidos fluctuantes y dinámicos.

Una vez la pieza terminada, se han escogido dos versiones de la misma: *Folding Pattern Zero*, donde se trabajó con diferentes paletas de color. Y *Folding Pattern One*, donde se utiliza una paleta reducida al blanco y el negro.¹

Planteamiento conceptual

Atendiendo a las definiciones clásicas de Abstracción geométrica, nos encontraremos indudablemente con algunos puntos generales que nos hablan a las claras de la necesidad de repensar y redefinir esta tendencia. La mayoría de las definiciones clásicas parten de un modelo de pensamiento caracterizado por planificar una obra sobre principios racionales, una obra que aspira a la objetividad y a la universalidad, premisas propias de la visión "moderna" que ha intentado simplificar la complejidad del mundo con miras a controlar aquello que escapa los límites de nuestro entendimiento.

Estos puntos son los que busca el presente trabajo cuestionar en todas sus formas de producción, desde la pintura, hasta en las mencionadas piezas audiovisuales. Los autores se interesan fundamentalmente en construir una lectura de la abstracción geométrica desde una perspectiva feminista, y no centrada en los centros de poder.

El discurso *mainstream* de esta tendencia ha sido sumamente hegemónico con nombres y fechas que siempre citan a los mismos "padres" y mismos centros de arte del "primer mundo", aunque la riqueza de estos movimientos en otras zonas periféricas, sus particulares desarrollos y permanencia, y sobre todo el imprescindible aporte de las artistas mujeres dentro de la abstracción deben incorporarse totalmente al discurso del arte contemporáneo para poder tener una dimensión más rica, plural y justa de esta tendencia. En la totalidad de la propuesta de investigación de Cristina Ghetti y en esta serie colaborativa junto a Emanuele Mazza, se busca realizar un aporte en sistematizar esta presencia e insertar en los

¹ Disponibles en <https://vimeo.com/19359159> y <https://vimeo.com/25925925>, respetivamente.





discursos ya existentes alternativas que prioricen un panorama más plural y con perspectiva de género.

El modelo evolutivo que se nos presenta de la historia del arte se basa en lo que realizaron algunos artistas en unas pocas ciudades de Europa y luego en Estados Unidos. Es un modelo limitado que alimenta la idea de que las innovaciones en el lenguaje del arte se produjeron en esas ciudades y que fueron replicadas en otras, periféricas. El punto de vista que se propone en este trabajo se aleja de este modelo y permite observar artistas y agrupaciones que nos muestran una historia del arte concebida más desde la horizontalidad que desde la verticalidad que radica en universalizar lo que se hizo en unos pocos lugares.

Nuestra intención es proponer una nueva mirada de la abstracción geométrica, más acorde con la producción y pensamiento contemporáneos. Nuestra percepción del espacio ha cambiado, este es un punto fundamental al hacer un análisis acerca de nuevos medios y abstracción, el espacio es en ambos, un componente estructural y básico de su lenguaje. Hemos pasado de un mundo de geometrías Euclidianas, –un mundo cuya representación en Occidente ha estado marcada en el arte por el concepto de “ventana”–, a vivir inmersos en un mundo donde mediante la geometría se organizan también los espacios de la información, en los que se produce el arte cibernético: mapas topológicos de redes, sistemas y bases de datos. Habitamos un espacio de geometrías cambiables y complejas, un mundo no vertical, multidimensional, y un espacio energético también fluctuante, todas estas percepciones deben forzosamente llevarnos a nuevos paradigmas en las maneras de percibir y representar nuestro mundo.

Estos espacios de intercambio que transitan entre lo múltiple y lo individual, entre lo público de las redes sociales y lo privado del móvil se abren a interpretaciones desde una nueva transversalidad para analizar las formas contemporáneas de lo público y lo privado (Sucari, 2011).

Descripción técnica

El sistema generativo de imagen y sonido en tiempo real está controlado por un software desarrollado con la herramienta de programación creativa *openFrameworks*.² El algoritmo principal de control del sistema está centrado en la temporización y la cadencia del flujo de datos que va alimentando las estructuras de patrones visuales, al mismo tiempo que va escribiendo una partitura dinámica, en escala pentatónica, para la construcción sonora. A nivel alto de código, el sistema generativo está constituido por un sistema de ecuaciones de oscilación bidimensional, aplicadas a superficies compuestas por QUADS *OpenGL*, correctamente ordenadas para crear el patrón visual de líneas de distintos grosor y alternancia de colores aleatoria. Las ecuaciones de oscilación están embebidas en un sistema de generación pseudo-aleatoria controlada por varios parámetros restrictivos necesarios para lograr la estética deseada. El mismo sistema oscilatorio que genera y transforma los patrones visuales, es el que está modulando la generación sonora (notas-tiempo-silencio) y controlando su secuencia temporal.

² Disponible en <https://openframeworks.cc/>.





Conclusiones

El paso de una obra pictórica a una obra audiovisual implica una transformación significativa en términos de lenguaje, percepción y experiencia sensorial. El presente proyecto nos ha permitido estudiar el pasaje de una obra material con efectos ópticos virtuales (pintura) que exige una interpretación más pausada y reflexiva a una que incorpora las variables de movimiento, tiempo y sonido, generando una experiencia inmersiva y multisensorial. A ello se suma la posibilidad (que no analizaremos en este trabajo) de una flexibilidad espacial, ya que las piezas pueden exhibirse en diversos contextos y formatos, adaptándose a diferentes espacios con más facilidad que una obra pictórica. Su formato nos permite acceder a espacios no convencionales para la exhibición de piezas artísticas, algunos ejemplos serían:

- El espacio público: Pantallas urbanas, *video mapping* en edificios o instalaciones en plazas y parques.
- Espacios interiores alternativos: Proyecciones en fábricas, casas abandonadas, iglesias desacralizadas, etc.
- Entornos digitales: Redes sociales, plataformas de *streaming*, realidad virtual o metaverso.

Exposiciones y ciclos:

Festival Espacio Enter, Tea Tenerife, Canarias. Festival Internacional de Creatividad, Innovación y Cultura Digital 2014.

Art After Dark, Art Museum of the Americas, Washington, USA.

Fem code Festival Miradas de mujeres, Facultad de BBAA de Sant Carles, Universitat Politècnica de València, 2014.

New Media Valencia, Centro Cultural de España en Buenos aires.

Punto y raya. Festival de animación abstracta; Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2015.

Op&kinetic art then & now. Exposición colectiva, Galería Punto, Valencia, 2014.

Arte y matemáticas. Sala Josep Renau, Universitat Politècnica de València, 2015.

2º Congreso Internacional ASC: Art, Science and City, Universitat Politècnica de València, 2015

FRAME research 2014, 4ª EDIÇÃO Museu Soares dos Reis, Porto. Portugal, 2014.

1st Women Media Arts and Film Festival, Sidney, Australia, 2014.

ExUrban Screens, Melbourne, Australia, 2014.

Imágenes (pp. 210-222): Cristina Ghetti y Emanuelle Mazza, *Folding Pattern Zero* y *Folding Pattern One*, de la serie *Folding*. 2011-... <https://folding.d3cod3.org/>

Referencias

Bute, Mary Ellen (1964). Women Light Music "Abstronics". *Films in Review*, junio-julio. https://elumiere.net/exclusivo_web/xcentric_23/abstronicsbute.php

Faxedas, Lluïsa (2013). ¿Contra sí mismas? Mujeres artistas en los orígenes de la abstracción. *Barcelona Research Art Creation*, 1(1), 27-61. <https://doi.org/10.17583/brac.2013.v1i1.a607>

Getty (s.f.). *Filmografía de Elfriede Fischinger*. <http://vocab.getty.edu/page/ulan/500404181>

Ghetti, Cristina y Mazza, Emanuelle (2014). Folding pattern: A study about perception. *Proceedings of the 2014 International Conference on Cyberworlds* (pp. 399-402). <https://doi.org/10.1109/CW.2014.62>

Gil Claros, Mario Germán (2011). Subjetividades contemporáneas: Un acercamiento estético y político a Félix Guattari. *A Parte Rei: Revista de Filosofía*, 75.

Giunta, Andrea (2010). Abstract art and politics in Argentina: The dilemmas of modernity. En M. C. Ramírez y H. Olea (Eds.), *Inverted Utopias: Avant-Garde Art in Latin America*. Yale University Press.

Lenarduzzi, Víctor (2012). *Placeres en movimiento: Cuerpo, música y baile en la escena electrónica*. Aidós.

Manovich, Lev (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.

Sucari, Jacobo (2011). *El espacio público en la época de la presencia virtual*. <https://jacobosucari.com/assets/pdf/El-espacio-publico-en-la-epoca-de-la-presencia-virtual1.pdf>

Wikipedia (s.f.). *Filmografía de Mary Ellen Bute*.

Cómo citar: Ghetti, Cristina (2025). Dimensión expandida: cuando la pintura cobra vida. *ReCIA – Revista del Centro de Investigación en Artes*, (2), 207-224. <https://doi.org/10.21134/On3gfg70>