

Martín Vitaliti

Martín Vitaliti (Buenos Aires, Argentina, 1978) es artista visual e investiga sobre las lógicas de la representación. Su trabajo parte del análisis de los códigos de la narración verbo-icónica del cómic y sus paralelismos con el cine y la publicidad, para reflexionar sobre estos lenguajes como construcciones narrativas que se insertan en el ámbito del arte contemporáneo. Utiliza una metodología cercana a la apropiación, donde toma prestadas referencias del imaginario popular que le permite examinar el proceso creativo y cuestionarlo, abordando temáticas como cita, autoría, reproducción, originalidad y consumo. Los formatos utilizados para desarrollar su trabajo han transitado la imagen gráfica, la instalación, el video y la publicación.

Martín Vitaliti (Buenos Aires, Argentina, 1978) is a visual artist who explores the logics of representation. His work stems from the analysis of the codes of verbal-iconic storytelling in comics and their parallels with film and advertising, in order to reflect on these languages as narrative constructions that are embedded in the realm of contemporary art. He employs an appropriation-like methodology, borrowing references from popular imagery to examine and question the creative process, addressing themes such as quotation, authorship, reproduction, originality and consumption. The formats he uses to develop his work have encompassed graphic imagery, installation, video and publication.

Silly Symphony

Videoinstalación; 16 canales B/N y sonido sincronizados (bucle)
Dimensiones variables; 16 min 37 s (ancho de proyección: 75 cm c/u)
2022

Video installation; synchronized 16 channel B/W and sound (loop)
Variable dimensions; 16 min 37 s (width projection: 75 cm each)
2022

La crisis económica originada por el crac financiero de octubre de 1929 en Wall Street provocó desempleo, pobreza y un malestar social generalizado, sin embargo, la animación sobrevivió a la crisis como un espacio de evasión social. Esta época se ha conocido como “la era dorada” de la animación con la aparición de las caricaturas en sonido sincronizado que se proyectaban en los cines antes de los largometrajes. Los grandes estudios, como Walt Disney, Fleisher Studios o Warner Bros., entraron en una competición para disputarse el nuevo mercado audiovisual. El proceso de producción de estas animaciones era de cuadro a cuadro, y para hacer un corto de cinco minutos aproximadamente se necesitaban 3.600 dibujos. Un proceso artesanal y costoso que supuso la ampliación de las plantillas de trabajadores en los estudios de forma exponencial. Era el nacimiento de una nueva industria que adoptó el sistema de producción fordista de la época con la aparición de la figura del “inbetweener”. Los “intercaladores” eran trabajadores anónimos que se encargaban de realizar los cuadros intermedios para poder dar salida a la alta demanda. Un sistema de explotación que pronto desencadenó en protestas, huelgas y el nacimiento de los movimientos sindicalistas de la administración Roosevelt, cuyo objetivo era promover prácticas laborales justas durante la Gran Depresión.

En ese contexto surgieron una serie de cortometrajes animados en blanco y negro en los que eran habituales las secuencias de movimientos repetitivos donde los personajes comienzan y terminan en una misma posición reiteradas veces. Estos bucles permitían la sincronización con la banda sonora, pero a la vez, optimizaban los recursos al reutilizar los fotogramas una y otra vez.

Para la instalación se seleccionan dieciséis de estas secuencias de movimientos repetitivos y se sobredibuja digitalmente, cuadro a cuadro, una luz que orbita y moldea los escenarios y la acción principal. La proyección de las animaciones en el espacio expositivo tiene una disposición de cuadrícula que remite a la organización de los tableros de dibujo en los estudios de animación, una arquitectura panóptica del orden fabril que, reforzada por el sonido sincronizado de las animaciones, remite al tiempo de trabajo del dibujante y a su jornada laboral. El título de la instalación **Silly Symphony** [Sinfonías tontas] remite a los cortos de esta tipología de animaciones producidos por Walt Disney entre 1929 y 1939, que a diferencia de la serie de cortometrajes de Mickey Mouse, los personajes no tenían continuidad. Una reflexión sobre los ritmos del trabajo fordistas surgidos en el siglo XX que forjaron la obsesión por el rendimiento y la productividad capitalista del mundo actual.

Ver video aquí / Watch the video:

https://www.youtube.com/watch?v=SX-L8pEQyRE&ab_channel=Fundaci%C3%B3JoanMir%C3%B32CBarcelona

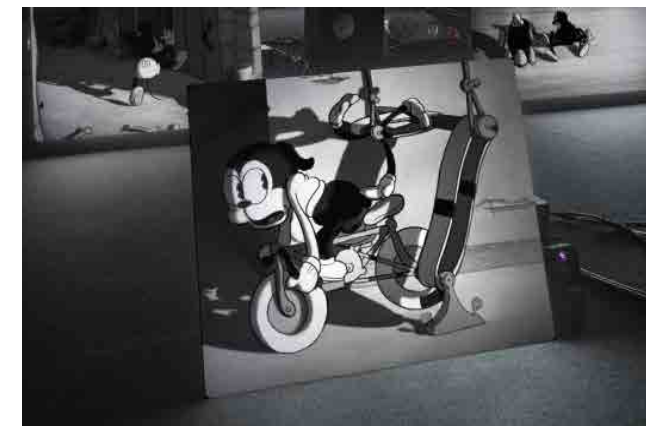
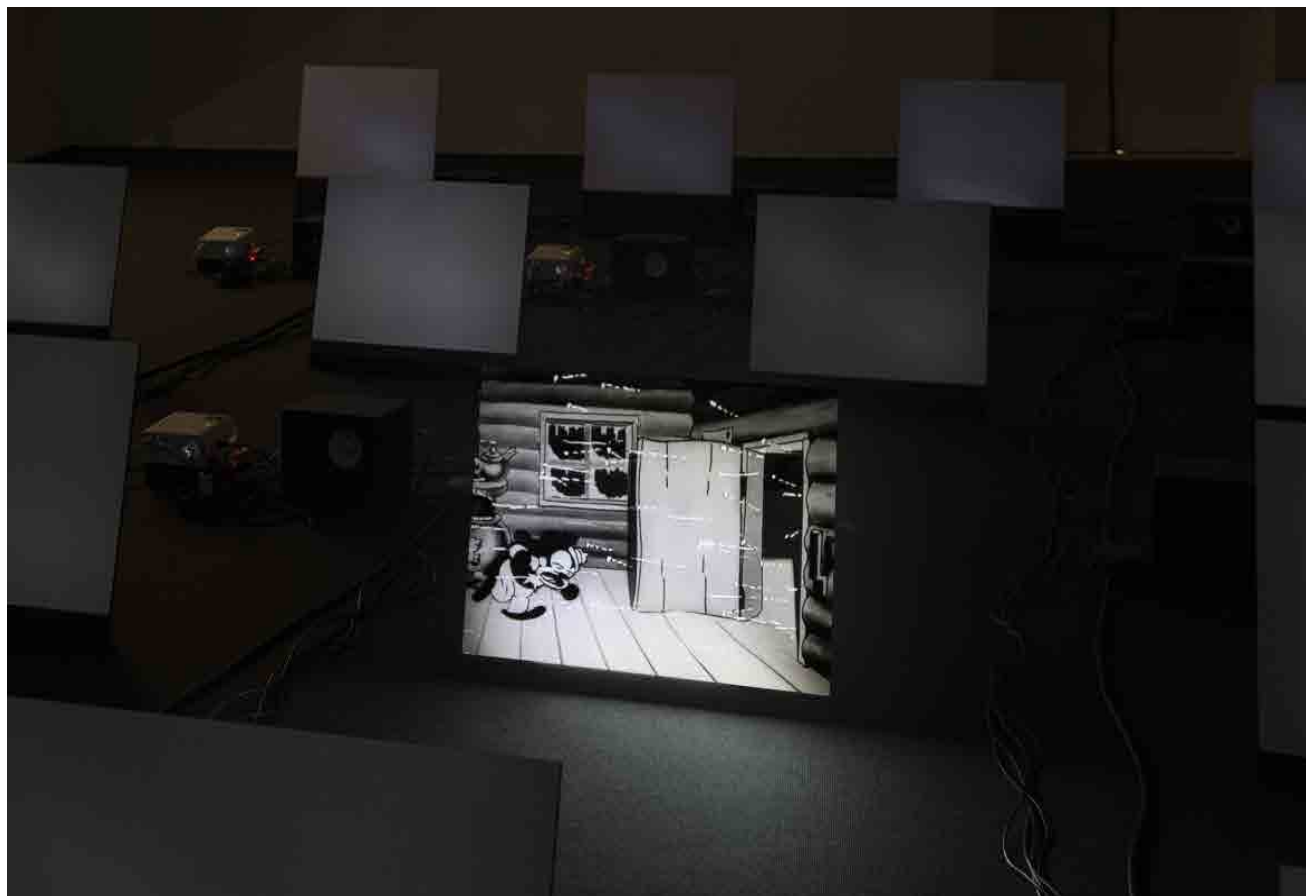
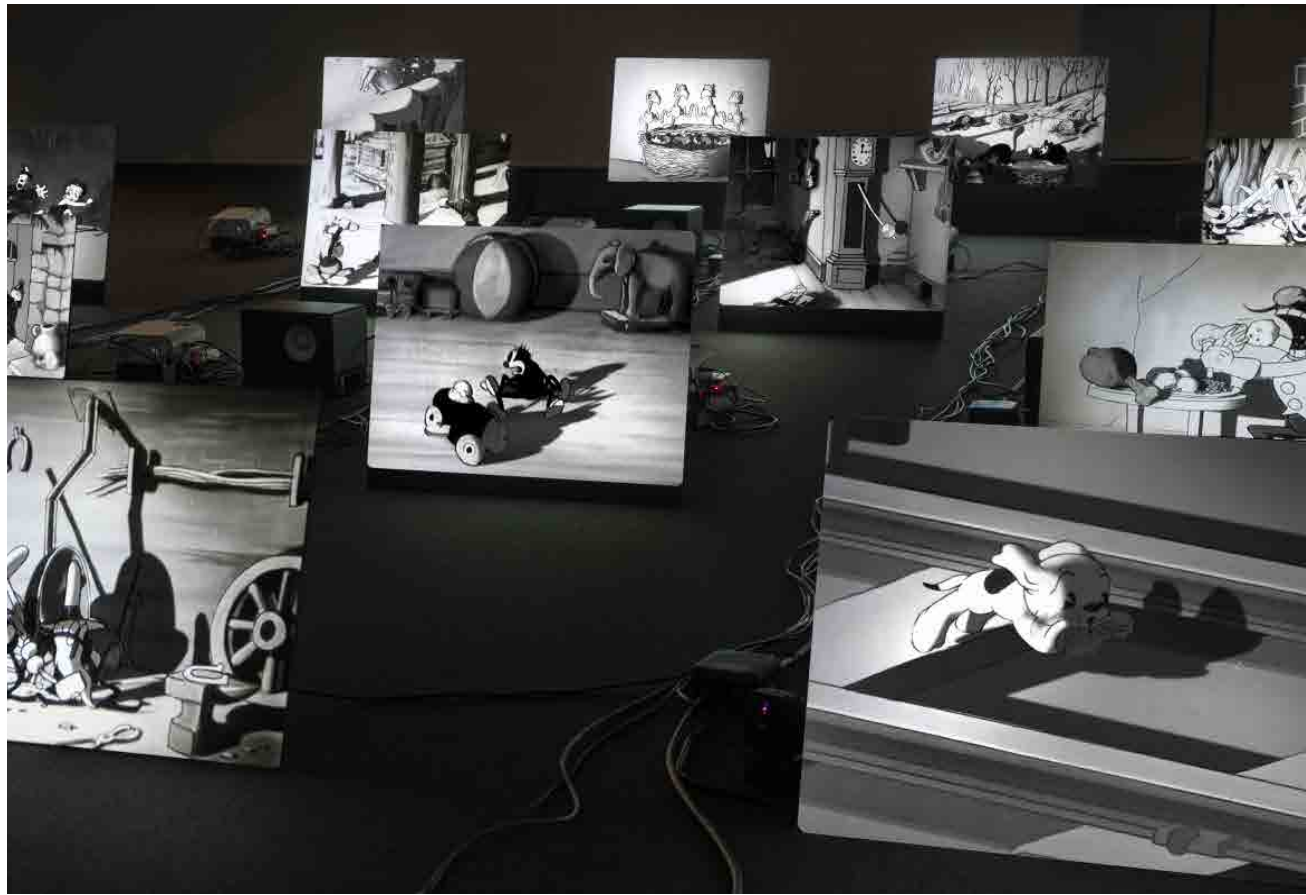
Silly Symphony. Espai 13 — Fundació Joan Miró, Barcelona, Spain, 28 Oct 2022 — 15 Jan 2023.



The economic crisis triggered by the financial crash of October 1929 on Wall Street led to unemployment, poverty, and widespread social unrest. However, animation survived the crisis as a space for social escapism. This period became known as the “golden age” of animation with the emergence of synchronized sound cartoons that were screened in cinemas before feature films. Major studios such as Walt Disney, Fleisher Studios, and Warner Bros. entered into competition to claim the new audiovisual market. The production process for these animations involved frame-by-frame animation, requiring 3,600 drawings to create a five-minute short film approximately. It was a labor-intensive and costly process that resulted in a substantial expansion of the workforce in the studios. It marked the birth of a new industry that adopted the Fordist production system of the time, with the introduction of the “inbetweener” role. The “inbetweeners” were anonymous workers responsible for creating the intermediate frames to meet the high demand. This exploitative system soon led to protests, strikes, and the emergence of union movements under the Roosevelt administration, aimed at promoting fair labor practices during the Great Depression.

In that context, a series of black-and-white animated shorts emerged, featuring repetitive movement sequences where characters start and end in the same position repeatedly. These loops allowed synchronization with the soundtrack while optimizing resources by reusing frames over and over.

For the installation, sixteen of these repetitive movement sequences are selected and digitally overdrawn, frame by frame, with a light that orbits and shapes the settings and main action. The projection of the animations in the exhibition space is arranged in a grid layout reminiscent of the organization of drawing boards in animation studios—an architectural panoptic structure of factory order. Reinforced by the synchronized sound of the animations, it evokes the working time and labor day of the animator. The title of the installation, **Silly Symphony**, refers to the shorts of this animation typology produced by Walt Disney between 1929 and 1939, where, unlike the series of Mickey Mouse cartoons, the characters did not have continuity. It reflects on the rhythms of Fordist labor that emerged in the 20th century, shaping the current world’s obsession with performance and capitalist productivity.



Al final de la escalera

Objetos (vaso de cartón, café, cigarrillo, cuchara de plástico, envoltorios de chicle, papel, cartón, celo y pintura) y audio 4 canales
Dimensiones variables; 14 s (bucle)
2022

Objects (cardboard cup, coffee, cigarette, plastic spoon, chewing gum wrappers, paper, cardboard, tape and paint) and audio 4 channel
Variable dimensions; 14 s (loop)
2022

Este *site-specific* toma como punto de partida el emplazamiento, la escalera de acceso a los talleres de artistas Trama34 ubicados en la Calle Isaac Peral 7 de Barcelona, y la película de Peter Medak, **The Changeling** (1980). En Argentina y España este clásico del cine de terror se tituló **Al final de la escalera** por una de las escenas más características de la película, cuando una pelota cae escaleras abajo sin saber que la ha impulsado a rodar hasta los pies del protagonista.

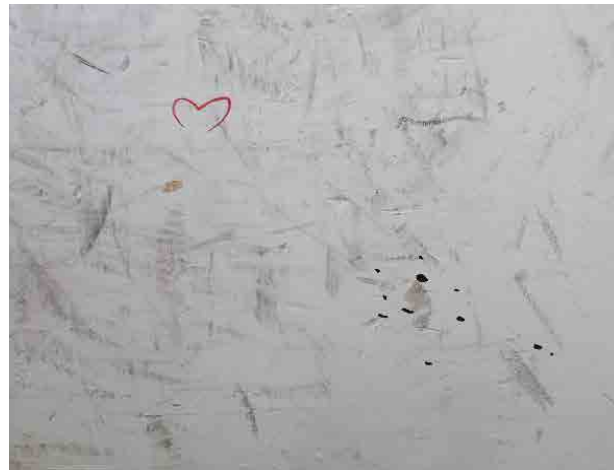
Para la instalación se construye la misma escena cotidiana con carácter accidental en los cuatro pisos de la escalera y un fragmento de la banda sonora de la película se reproduce sucesivamente en cada uno de los pisos. El espectador, al subir y/o bajar las escaleras, se encuentra con la misma escena en un bucle temporal, sin principio ni final, que cuestiona la idea de percepción.

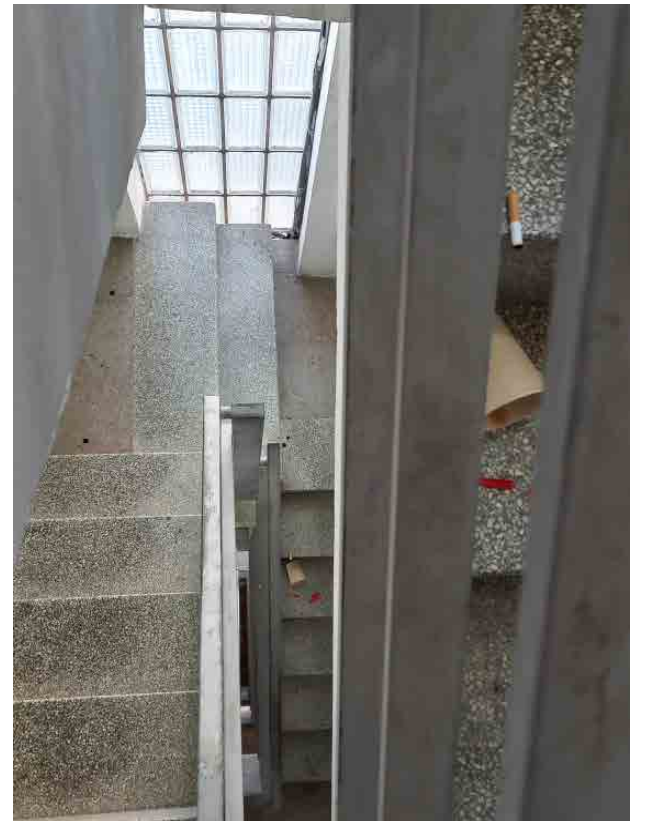
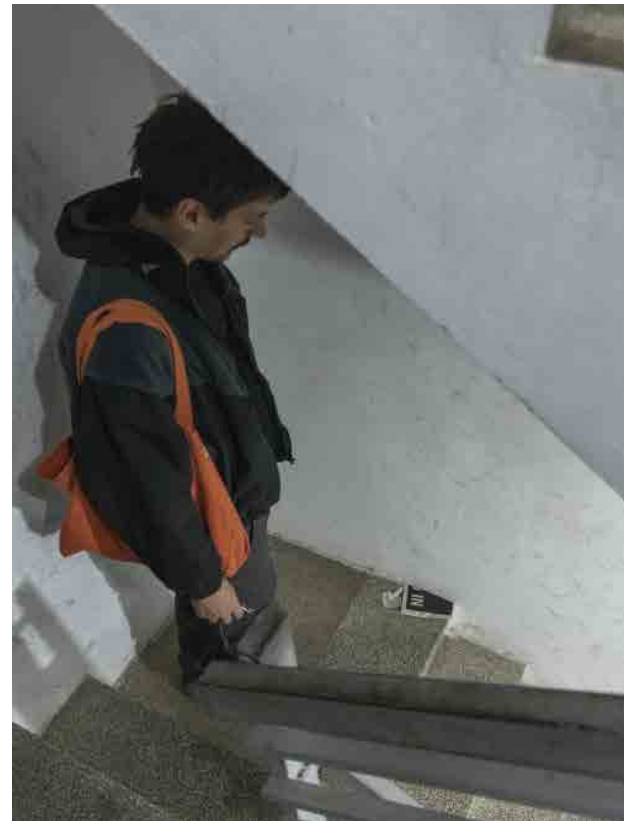
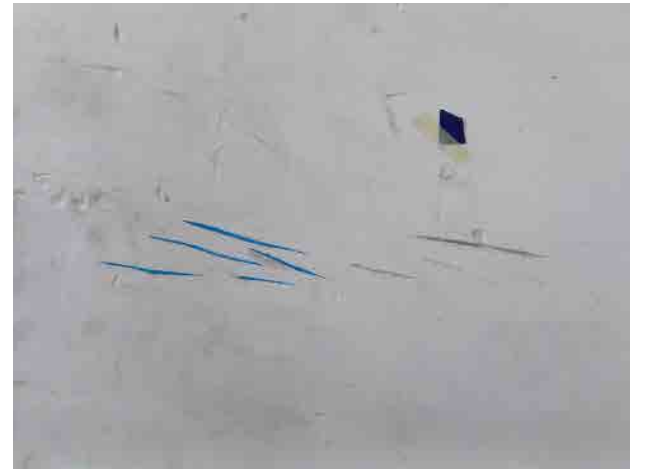
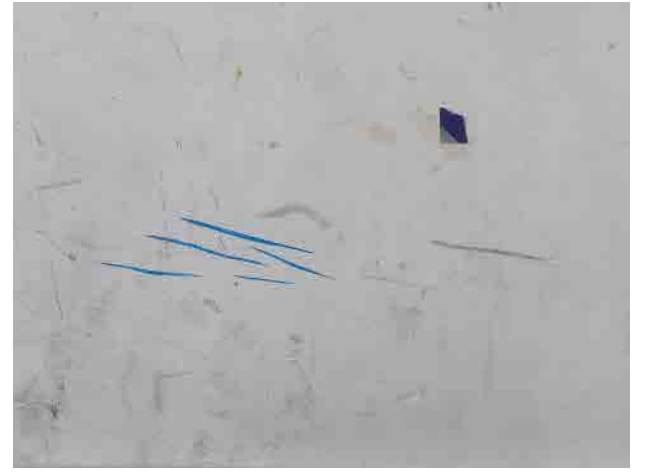
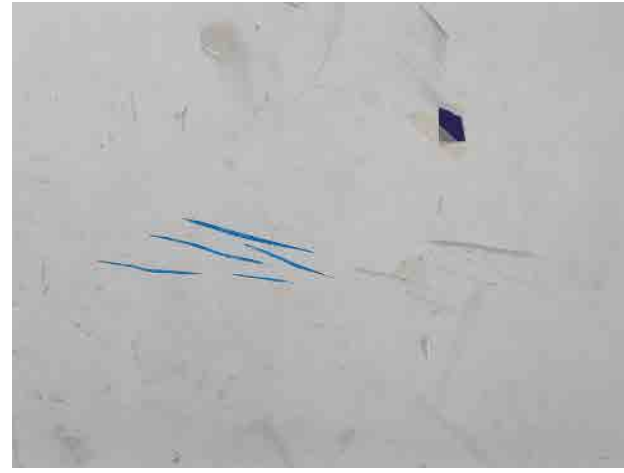
This site-specific installation takes as its starting point the location, the staircase leading to the Trama34 artist workshops located at Isaac Peral Street 7 in Barcelona, and the film **The Changeling** (1980) by Peter Medak. In Argentina and Spain, this classic horror film was titled “Al final de la escalera” due to one of its most characteristic scenes, where a ball rolls down the stairs without knowing what propelled it until it reaches the protagonist's feet.

For the installation, the same everyday scene with an accidental character is recreated on all four floors of the staircase, and a fragment of the film's soundtrack is played successively on each floor. As the viewer goes up and/or down the stairs, they encounter the same scene in a timeless loop, without a beginning or an end, questioning the idea of perception.









Es muro es mero muro es mudo mira muere

Escalera, panel pintado en azul NCS S 2050–B10G, postal original y edición
Dimensiones variables
2021

Stair, painted panel on NCS S 2050–B10G blue, original postcard and edition
Variable dimensions
2021

Este *site-specific* toma como punto de partida el emplazamiento, un invernadero ubicado en el patio central de un edificio señorial de principios del siglo XIX en el barrio Justicia de Madrid. El invernadero moderno es una construcción ideada para recrear un clima artificial en el que cultivar plantas exóticas. Se popularizaron en Europa, especialmente, en los Países Bajos, a partir del siglo XVII como resultado de las expediciones botánicas y el interés de reproducir artificialmente el paisaje tropical. El invernáculo comparte con el museo la idea de reducción, control y clasificación del conocimiento, algo que se acentúa por su condición de transparencia y que permite, como una vitrina, reconstruir el mundo. Una naturaleza domesticada, enjaulada y/o aislada que, a diferencia de la taxidermia, no congela un momento si no que reconstruye una naturaleza viva. Esta visión de la naturaleza se pone a dialogar con la imagen de la naturaleza propuesta por el pintor romántico Caspar David Friedrich en **Mönch am Meer** [Monje en la orilla del mar], la primera pintura del autor en la que sitúa a un personaje solitario contemplando la naturaleza para subrayar la importancia de esta a partir de la desproporción del espacio que ocupa el personaje en relación con el paisaje.

El espacio es ocupado con una construcción arquitectónica compuesta por una plataforma, un muro, una postal enmarcada y una edición. La plataforma es una escalera invertida a la existente en el espacio que salva el desnivel del mismo. El muro está pintado con el mismo azul que hay en el punto central de una postal editada por la Alte Nationalgalerie de Berlín de la pintura de Friedrich. La postal original se encuentra colgada del revés, donde se puede leer la ficha técnica completa de la pintura, en la pared que hay detrás del muro. Junto a la entrada hay una reproducción aumentada de la postal original que hace perceptible el moaré de la impresión original y que el público se puede llevar.

Se trata de un juego ficcional de espejos para mostrar la relación antropocéntrica del sujeto con el paisaje a partir de sus diferentes niveles de representación: la pintura romántica como plano de representación, su reproducción mecánica como objeto de consumo en el imaginario de la cultura popular y su ficha técnica como una traducción lingüística taxonómica para su clasificación y control.

Es muro es mero muro es mudo mira muere. Blueproject Foundation — Calle San Lorenzo 11, Madrid, Spain, 19 Jun — 11 Jul 2021.

*El título de la instalación es el último verso del poema “La verdad de esta vieja pared” de Alejandra Pizarnik. “La verdad de esta vieja pared” en *Poesía Completa* (1955 — 1972), Lumen, Barcelona, 2010, p. 194).

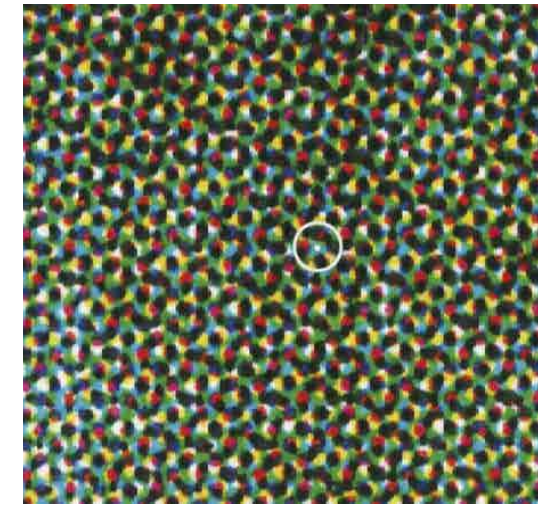
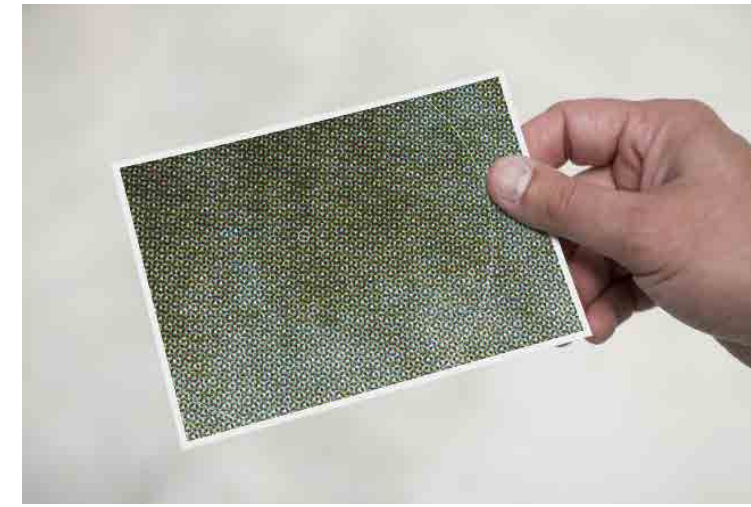
*The title of the installation is the last line of the poem “The Truth of This Old Wall” by Alejandra Pizarnik. “The Truth of This Old Wall” can be found in “Complete Poetry (1955 — 1972)” by Alejandra Pizarnik, Lumen, Barcelona, 2010, p. 194.



This site-specific installation takes as its starting point the location, a greenhouse located in the central courtyard of a stately building from the early 19th century in the Justicia neighborhood of Madrid. The modern greenhouse is a construction designed to recreate an artificial climate in which to cultivate exotic plants. They became popular in Europe, particularly in the Netherlands, from the 17th century onwards as a result of botanical expeditions and the interest in artificially reproducing tropical landscapes. The greenhouse shares with the museum the idea of reduction, control, and classification of knowledge, something that is accentuated by its transparency, allowing, like a display case, the reconstruction of the world. It presents a domesticated, caged, and/or isolated nature that, unlike taxidermy, does not freeze a moment but reconstructs a living nature. This view of nature engages in a dialogue with the image of nature proposed by the Romantic painter Caspar David Friedrich in **Mönch am Meer** [The Monk by the Sea], the artist's first painting featuring a solitary figure contemplating nature to emphasize its importance through the disproportion of the space occupied by the figure in relation to the landscape.

The space is occupied by an architectural construction composed of a platform, a wall, a framed postcard, and an edition. The platform is an inverted staircase to the existing one in the space, bridging its unevenness. The wall is painted with the same blue found in the central point of a postcard edited by the Alte Nationalgalerie in Berlin depicting Friedrich's painting. The original postcard is hung upside down, displaying the complete technical details of the painting, on the wall behind the blue wall. Next to the entrance, there is an enlarged reproduction of the original postcard, making the moiré pattern of the original print perceptible, and the audience is allowed to take it.

It is a fictional game of mirrors to demonstrate the anthropocentric relationship between the subject and the landscape through its different levels of representation: Romantic painting as a plane of representation, its mechanical reproduction as a consumer object in the imagination of popular culture, and its technical details as a linguistic and taxonomic translation for classification and control.



La idea de una imagen

Filtro amarillo sobre cara del cristal, vinilo impreso sobre dorso del cristal e impresión digital sobre cortina de PVC
Dimensiones variables
2021

Yellow filter on the glass face, printed vinyl on the glass back and digital print on on a PVC curtain
Variable dimensions
2021

Para este *site-specific* se toma como punto de partida, por un lado, la cualidad de transparencia del espacio expositivo (la cristalera exterior de la sede de la Fundació Suñol en el contexto del ciclo **Damunt vidre**) y, por otro, la pintura **Gran espai daurat** (1976) perteneciente a la serie de paisajes sobrios y minimalistas realizado por Joan Hernández Pijuan (exhibida en la institución en el marco de la exposición monográfica **La mesura del temps, el transcurs de la pintura** de 2010).

Se descompone la pintura de Hernández Pijuan en tres planos. En la cara exterior del cristal se instala un filtro de color dorado, en la cara interior del cristal se instala un vinilo impreso con los volúmenes de las pinceladas del cuadro y en las lamas de la cortina se imprime la imagen de una luz que atraviesa una ventana imaginaria.

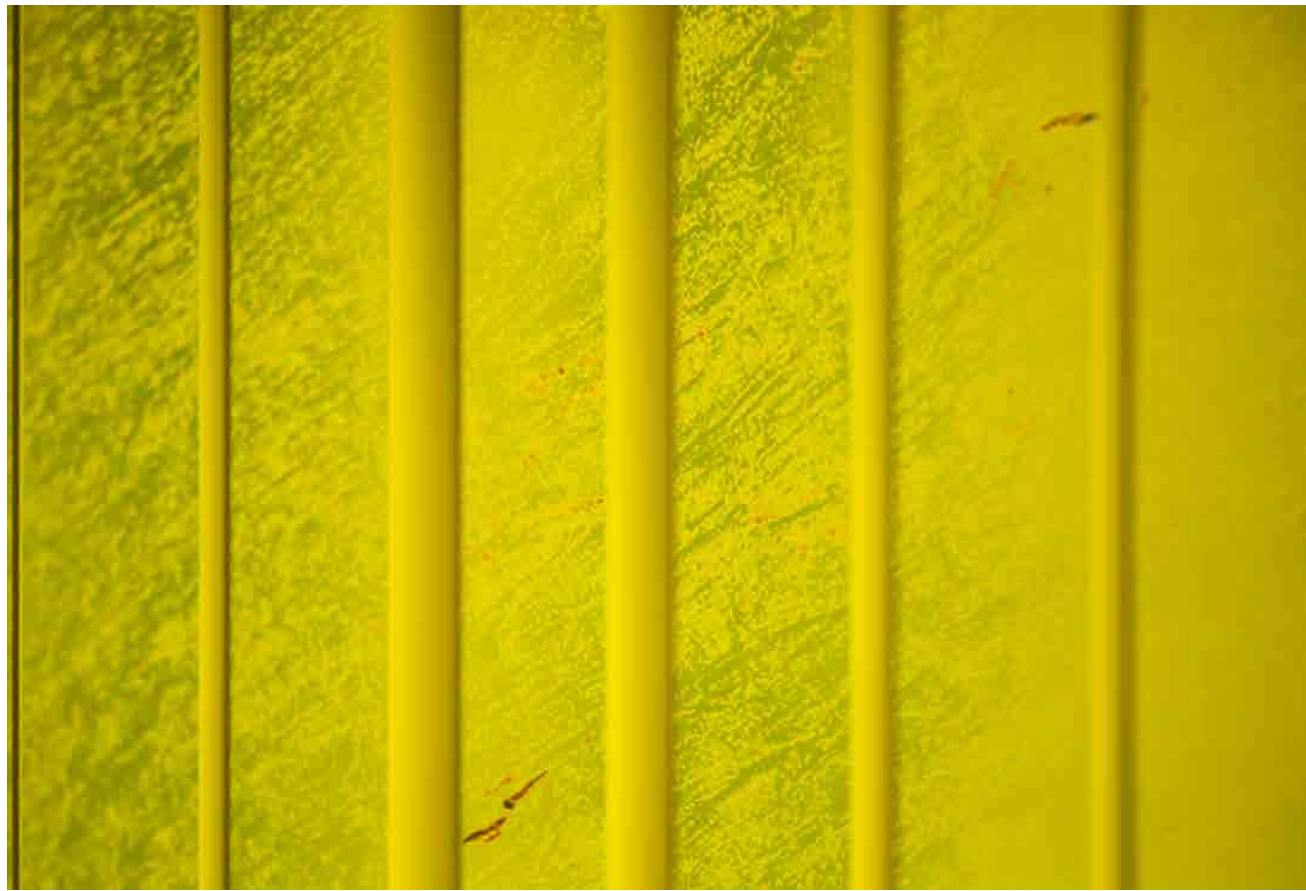
Con la descomposición de los elementos esenciales de la pintura (color, materia y luz) se analiza el régimen escópico del dispositivo pictórico y la falsa idea de transparencia en el mundo de la representación.

For this site-specific installation, the starting point is twofold: the transparency of the exhibition space (the exterior glass facade of the Fundació Suñol within the context of the **Damunt Vidre** cycle) and the painting **Gran espai daurat** (1976) from Joan Hernández Pijuan's series of understated and minimalist landscapes (exhibited in the institution as part of the monographic exhibition **La mesura del temps, el transcurs de la pintura** in 2010).

The painting by Hernández Pijuan is deconstructed into three planes. On the outer side of the glass, a golden color filter is installed. On the inner side of the glass, a vinyl print is applied, depicting the volumes of the brushstrokes from the painting. And on the slats of the curtain, an image is printed representing light passing through an imaginary window.

Through the deconstruction of the essential elements of painting (color, material, and light), the visual regime of the pictorial device is analyzed, along with the false idea of transparency in the world of representation.





Tapetum lucidum

Inserción de publicaciones en la biblioteca y en el catálogo en línea

Dimensiones variables

2021

+

Impresión offset sobre papel

21.6 × 28 cm (16 páginas)

2021

Ed. 400 (ISBN: 978-958-49-1423-1)

Insertion of publications in the library and in the online catalog

Variable dimensions

2021

+

Offset print on paper

21.6 × 28 cm (16 pages)

2021

Ed. 400 (ISBN: 978-958-49-1423-1)

El Army Cyber Institute de los Estados Unidos publicó en 2018 la colección de cómics **Science Fiction Prototypes** para explorar posibles futuros y concienciar sobre los peligros y amenazas del dominio cibernético. Las cuatro historias están basadas en las investigaciones realizadas en colaboración con el Threatcasting Lab de la Universidad de Arizona y tienen una estructura similar: una breve introducción, una amenaza y la posterior resolución. Puede parecer otra historieta futurista más de soldados, testosterona y acción. Sin embargo, los relatos no son elegidos al azar, están inspirados en una investigación de hechos científicos destinada a identificar de qué forma la tecnología puede ser utilizada para atacar a militares y civiles. Estos cómics de ciencia ficción distópica eran gratuitos, se podían descargar del sitio web del Army Cyber Institut y estaban destinados, principalmente, a soldados y oficiales jóvenes.

El proyecto tiene una doble formalización. La publicación recupera los cuatro cómics originales y los pone a dialogar. Cada uno de los cómics originales se articula en la nueva publicación como un personaje. Cada uno de ellos, simbólicamente, investiga analíticamente alguno de los códigos del lenguaje del cómic y construyen una nueva historia: recupera la idea de neutralizar e inhumanizar al enemigo eliminándole cualquier rastro de identidad que permita generar empatía con el lector (**Dark Hammer**); utiliza el *glitch* como una forma de generar fallas en la estructura de las imágenes para poner al descubierto como las formas de representación son estructuras endeblas (**11.25.2027**); reconstruye el boceto original visualizando la información que queda en los márgenes y que en la representación final acaba desapareciendo (**Silent Ruin**); y aísla los diálogos de la trama para visualizar los desplazamientos funcionales del lenguaje, cuando deja de estar acompañado de los códigos visuales extralingüísticos originales (**Engineering a Traitor**). La nueva narrativa construida es la que guía al espectador a entender esos códigos escondidos. La instalación parasita la biblioteca del centro de arte con unos 70 ejemplares de la publicación. Para incluirlas en el catálogo virtual, analiza el sistema de clasificación de material bibliográfico y, a diferencia de la catalogación habitual que asigna una única materia a cada libro, le asigna múltiples materias en función de las diferentes lecturas que se pueden hacer de los contenidos de la publicación. Esta catalogación múltiple también es visible en el espacio físico porque en cada una de las estanterías de las categorías seleccionadas se inserta un ejemplar con el código de catalogación correspondiente.

La utilización de una metodología de apropiación y pastiche desafía la cualidad aurática de las construcciones originales y que, a la vez, visualiza como han sido construidas y su función como mecanismo de construcción de ideología. La reinscripción en un contexto real es un gesto que evidencia como la taxonomía está basada en convenciones que determinan estándares pero que, a la vez, visualiza posiciones porque los sistemas de clasificación no son un aparato objetivo y neutro, si no que responden a las subjetividades de quienes organizan este material, condicionado la forma como accedemos a la información.

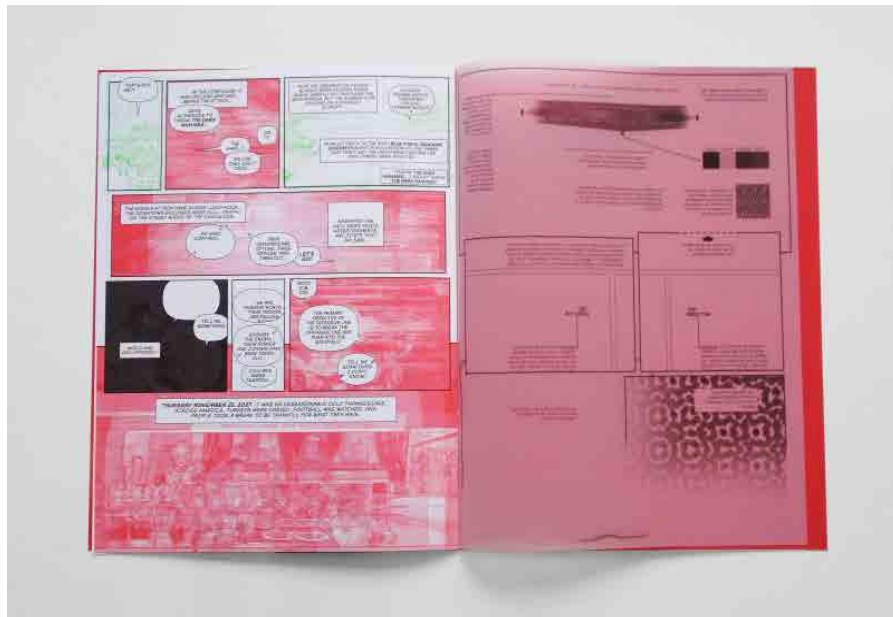


The United States Army Cyber Institute released the **Science Fiction Prototypes** comic collection in 2018 to explore possible futures and raise awareness about the dangers and threats of cyber dominance. The four stories are based on research conducted in collaboration with the Threatcasting Lab at the University of Arizona and follow a similar structure: a brief introduction, a threat, and its subsequent resolution. At first glance, it may seem like another futuristic comic with soldiers, testosterone, and action. However, these narratives are not randomly chosen; they are inspired by scientific research aimed at identifying how technology can be used to attack both military personnel and civilians. These dystopian science fiction comics were freely available for download from the Army Cyber Institute's website and were primarily intended for young soldiers and officers.

The project has a dual formalization. The publication brings together the four original comics and allows them to engage in dialogue. Each of the original comics is treated as a character within the new publication. Symbolically, each character analytically investigates a specific aspect of the comic language's codes and constructs a new story: one that neutralizes and dehumanizes the enemy by removing any trace of identity that could generate empathy with the reader (**Dark Hammer**); one that uses glitches to expose how representational forms are fragile structures, capable of generating flaws within the image's structure (**11.25.2027**); one that reconstructs the original sketch, visualizing the information that remains in the margins and that eventually disappears in the final representation (**Silent Ruin**); and one that isolates the dialogues from the plot to visualize the functional shifts of language when it is no longer accompanied by the original extralinguistic visual codes (**Engineering a Traitor**). The newly constructed narrative guides the viewer in understanding these hidden codes.

The installation parasitically infiltrates the art center's library with around 70 copies of the publication. To include them in the virtual catalog, the installation analyzes the classification system for bibliographic materials. Unlike the usual cataloging practice that assigns a single subject to each book, multiple subjects are assigned based on the various interpretations that can be derived from the publication's contents. This multiple categorization is also visible in the physical space, where a copy with the corresponding cataloging code is inserted into each selected category's shelf.

The utilization of an appropriation and pastiche methodology challenges the aura of the original constructions, while also visualizing how they have been constructed and their function as mechanisms for ideological construction. The reintegration into a real context is a gesture that highlights how taxonomy is based on conventions that establish standards but also reveals positions, as classification systems are not objective and neutral apparatuses. Instead, they respond to the subjectivities of those who organize this material, conditioning how we access information.



Ubicació	Signatura	Estado	Notas
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 323.28 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 902.51 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 355.02 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 152.1 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 002(09) Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 001.8 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 179.6 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 172.1 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 154.2 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 153.4 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 132 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 087.6 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 025.8 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 025.5 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 008.2 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 003.62 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Secció comic book
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 7.071.3 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 301.15 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 659.3 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 681.3 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 7.01 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 343.33 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 342.76 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 7.026 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 342.1 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 341.79 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 341.326 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 341.31 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 327.84 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 323.12 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 321.62 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 301.153.4 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 377 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 37.014 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 369 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 355.40 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 355.2 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 355.01 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 351.751 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 343.97 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 343.34 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 741.5 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 7.061 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 655.4 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 655.24 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 623 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 621.039 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 612.84 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 611.84 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 59.11.0 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 4.01 Vit
HOSPITALET DE LLOB.Tecla Sala	C Vit	Disponible	Ara a: 351.76 Vit

Ampo

Impresión offset sobre papel
19 × 26.5 cm (368 páginas)
2021
Ed. 200 (ISBN: 978-84-09-27557-1)
+
Impresión digital sobre papel
372 elementos de 26.5 × 19 cm c/u
2021

Digital print on paper
372 elements; 26.5 × 19 cm each
2021
+
Offset print on paper
19 × 26.5 cm (368 pages)
2021
Ed. 200 (ISBN: 978-84-09-27557-1)

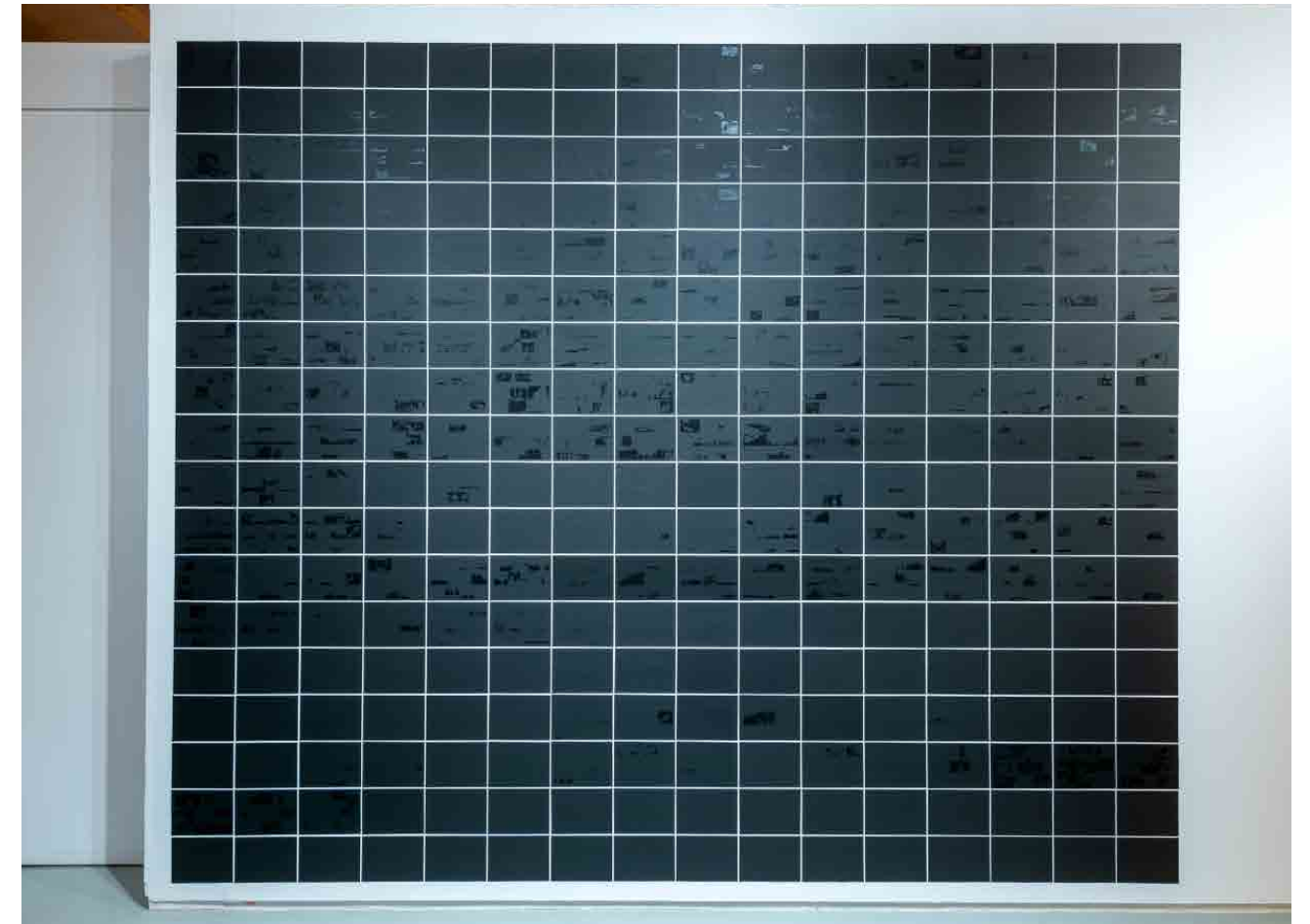
El Eternauta es una historieta argentina de ciencia ficción del guionista Héctor G. Oesterheld dibujada por Francisco Solano López que apareció de forma semanal en la revista **Hora Cero**, de la editorial Frontera, entre 1957 y 1959. La trama se centra en una invasión alienígena que, mediante una tormenta de nieve tóxica en la ciudad de Buenos Aires, acaba con la mayor parte de la población. Su protagonista es Juan Salvo, el Eternauta, quien narra la historia a Oesterheld en un ejercicio de metaficción. Se ha interpretado como una metáfora de la historia nacional argentina y de la resistencia a la opresión, donde la invasión alienígena hace referencias veladas a los golpes de estado que vivía el país. Su lectura política lo han convertido en un objeto de estudio y debate, que sigue activo y vigente en la actualidad.

Se realiza un facsímil de la edición publicada por RM Verlag en el 2011, en el que digitalmente se han borrado todos los elementos del libro a excepción de la nieve. En el libro solo se utiliza la tinta blanca para la impresión del fenómeno meteorológico sobre papel blanco. Hay una adaptación de la publicación en formato expositivo en la que la nieve se ha impreso en tinta negra sobre papel negro.

Las imágenes en la cultura visual actual son un amalgama de códigos ocultos que construyen sentido. Aislar elementos, permite entender su funcionamiento y, a la vez, ser consciente de los mensajes que aparecen habitualmente invisibilizados. La revisión de la edición original permite visualizar los mecanismos de dominación en las formas de representación y la capacidad de normalización de las imágenes, a la vez, que reflexiona sobre la peligrosidad de la belleza de las imágenes.

Ampo. Centre de documentació del Centre d'Art la Panera, Lleida, Spain, 29 Oct 2022 — 5 Feb 2023.

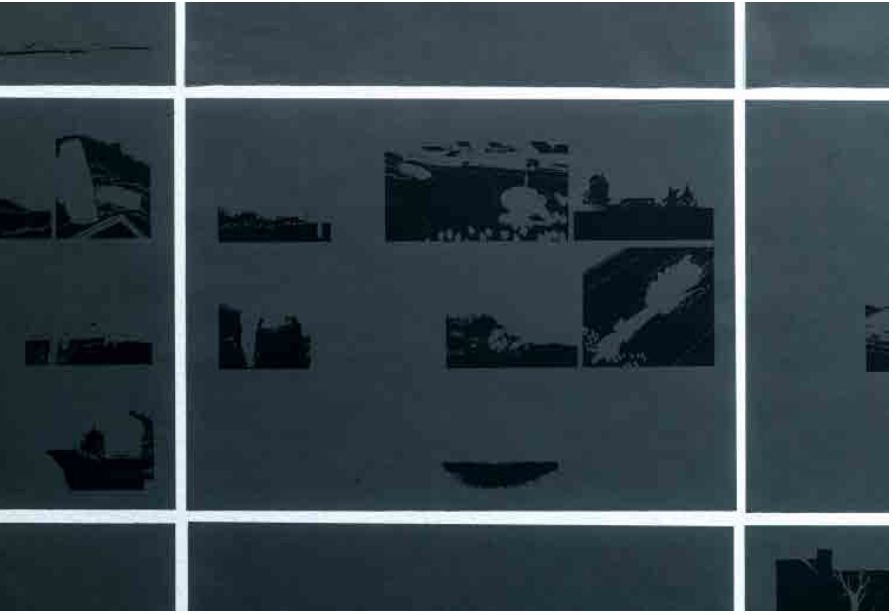
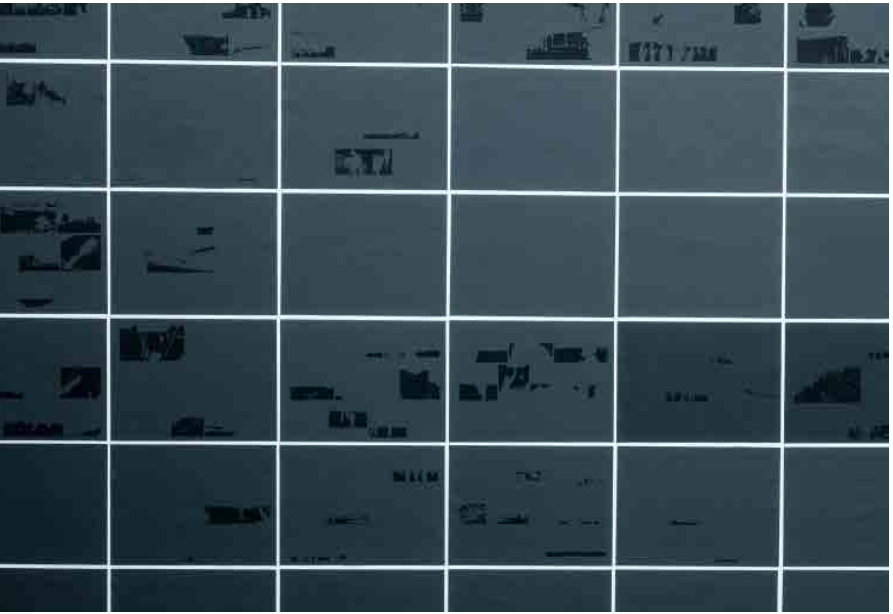
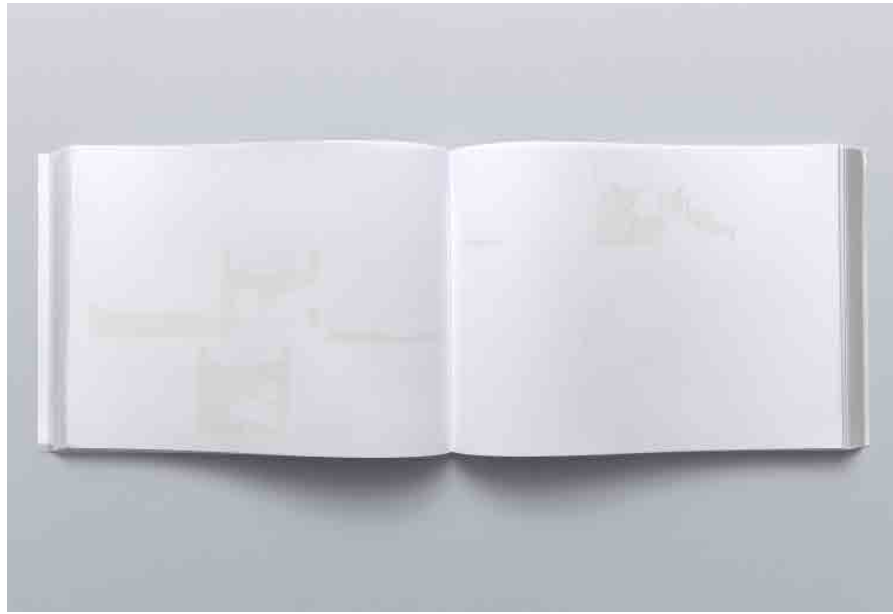
Las acepciones del término “ampo” refieren a “copo de nieve” o a “blancura resplandeciente”.
The different meanings of the term “ampo” refer to “snowflake” or “radiant whiteness.”



The Eternauta is an Argentine science fiction comic book written by Héctor G. Oesterheld and illustrated by Francisco Solano López. It was serialized weekly in the magazine **Hora Cero**, published by Frontera, between 1957 and 1959. The story revolves around an alien invasion that decimates most of the population in Buenos Aires through a toxic snowstorm. The protagonist, Juan Salvo, known as the Eternauta, narrates the story to Oesterheld in a metanarrative exercise. It has been interpreted as a metaphor for Argentine national history and resistance to oppression, with the alien invasion allegorically referencing the country's history of military coups. Its political implications have made it a subject of study and ongoing debate.

A facsimile of the edition published by RM Verlag in 2011 is created, digitally erasing all elements of the book except for the snow. Only white ink is used to print the meteorological phenomenon on white paper. There is also an exhibition adaptation of the publication, where the snow is printed in black ink on black paper.

Images in contemporary visual culture are an amalgamation of hidden codes that construct meaning. Isolating elements allows for an understanding of their functioning while raising awareness of the messages that are often invisibilized. The revision of the original edition provides a visualization of the mechanisms of domination in the forms of representation and the capacity of images to normalize, simultaneously reflecting on the dangers of the beauty of images.



Un momento después

Mesas y objetos (cómic, impresión digitales sobre papel, cigarrillo, cenicero, mechero, utensilios de trabajo y tinta)
2 elementos de 74.5 × 105 × 75 cm c/u
2019

Tables and objects (comic, digital print on paper, cigarette, ashtray, lighter, work utensils and ink)
2 elements; 74.5 × 105 × 75 cm each
2019

Dos mesas de trabajo idénticas enfrentadas en el espacio expositivo que retratan un instante congelado de proceso de trabajo. En el centro de ambas, sobre la tabla de corte, encontramos una didascalia con el texto “Un momento después...”.

Con este juego de espejos se reflexiona sobre la idea de copia y/o reproducción en la producción estandarizada y seriada de objetos y, a la vez, sobre el desdoblamiento espacial que permite percibir simultáneamente una misma escena desde dos puntos de vista diferentes.

Two identical worktables face each other in the exhibition space, portraying a frozen moment in the work process. In the center of both tables, on the cutting board, there is a caption with the text “A moment later...”.

Through this play of mirrors, reflection is made on the idea of copying and/or reproduction in the standardized and serialized production of objects. At the same time, it explores the spatial doubling that allows for perceiving the same scene simultaneously from two different perspectives.





En otras palabras, casi lo mismo

Lectura performativa (videoproyección y 4 actores)
Dimensiones variables; 18 min
2019

Performance-lecture (video projection and 4 actors)
Variable dimensions; 18 min
2019

El **Príncipe Valiente** es una historieta que fue creada por Harold Foster, en 1937, para ser publicada semanalmente como página completa en varios periódicos estadounidenses. El cómic tuvo tanto éxito que ha sido reeditado y traducido a múltiples lenguas, incluido el castellano. En España se publicó por primera vez en 1950 y desde esa fecha se ha reeditado por numerosas casas editoriales. Las variaciones que se han hecho en cada una de las reediciones han suscitado mucha polémica por ser tan diferentes del original (por ejemplo, la inclusión de bocadillos, la alteración del orden de las viñetas, la tipología del coloreado, el cambio de la tipografía, las traducciones reduccionistas, etc).

Para la lectura performativa se utilizan cuatro versiones de la traducción al castellano¹ y se hace una lectura simultánea a cuatro voces de las cuatro ediciones acompañada de la proyección de detalles de las viñetas de cada una de las versiones.

La lectura en paralelo de las diferentes ediciones pone de manifiesto las variaciones lingüísticas y gráficas de cada una de ellas y reflexiona sobre como la traductología en el cómic responde más a razones económicas de la industria editorial que a los contenidos de los autores.

Ver video aquí / Watch video here:

<https://vimeo.com/334188700> (contraseña: abrete)

En otras palabras, casi lo mismo. Paratext n°35. Hangar, Barcelona, Spain, 17 Apr 2009.

*Proyecto realizado como resultado de la investigación llevada a cabo durante la residencia en la Casa de Velázquez (Madrid) en octubre y noviembre de 2018, con la colaboración de Eulalia Rovira (voz para la versión de 1972), Marc Larré (voz para la versión de 1978), Luz Broto (voz para la versión de 2006) y Jorge Bravo (voz para la versión de 2017).

¹ **Héroes del cómic. Príncipe Valiente**, Buru Lan Ediciones, San Sebastián, 1972 (trad. Alicia Stürzte); **Príncipe Valiente. Fascículo 1**, Ediciones B.O., Madrid, 1978 (trad. Juan Ignacio Barquin); **Biblioteca grandes del cómic. Príncipe Valiente**, Planeta DeAgostini, Barcelona, 2006 (trad. José Miguel Pallarés) y **Príncipe Valiente 1937-1938**, Dolmen Editorial, Palma de Mallorca, 2017 (trad. Rafael Marín).



Prince Valiant is a comic strip created by Harold Foster in 1937 to be published as a full-page weekly feature in various American newspapers. The comic strip was so successful that it has been reprinted and translated into multiple languages, including Spanish. In Spain, it was first published in 1950 and has since been reprinted by numerous publishing houses. The variations made in each of the reprints have sparked controversy as they differ greatly from the original (such as the inclusion of speech bubbles, alteration of panel order, coloring typology, change of typography, reductionist translations, etc.).

For the performative reading, four versions of the Spanish translation¹ are used, and a simultaneous reading is performed with four voices representing the four editions, accompanied by the projection of panel details from each version.

The parallel reading of the different editions highlights the linguistic and graphic variations of each, and reflects on how translation in comics is often driven more by economic reasons of the publishing industry than by the content of the authors.

*Project carried out as a result of the research conducted during the residency at Casa de Velázquez (Madrid) in October and November 2018, with the collaboration of Eulalia Rovira (voice for the 1972 version), Marc Larré (voice for the 1978 version), Luz Broto (voice for the 2006 version), and Jorge Bravo (voice for the 2017 version).



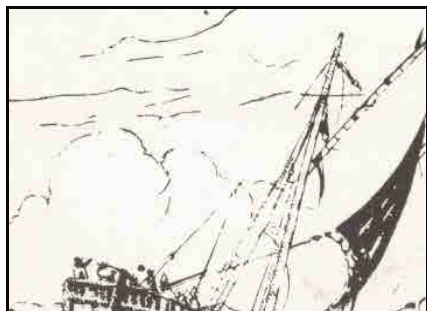
El amanecer los encuentra ya lejos, en el canal asolado por la tormenta.



El alba los sorprende lejos, en las tempestuosas aguas del canal.



El alba les sorprende en el canal de la Mancha, azotado por las tempestades...



El alba les sorprende a lo largo de la Mancha, azotada por la tempestad.



Action Cómics (Détournement)

Técnica mixta sobre páginas de cómic y plancha de offset en vitrina

7 elemento de 43.5 × 108 × 4 cm c/u

2019

+

Impresión offset sobre papel

27 x 19 cm (16 páginas)

2019

Ed. 200 (ISBN: 978-958-48-5694-4)

Mixed media on comic pages and offset plate in a showcase

7 elements; 43.5 × 108 × 4 cm each

2019

+

Offset print on paper

27 x 19 cm (16 pages)

2019

Ed. 200 (ISBN: 978-958-48-5694-4)

Los dibujos originales de los cómics en la actualidad constituyen un negocio en auge que mueve anualmente varios millones de euros. Sin embargo, no fue hasta los años ochenta que se les empezó a prestar atención. Hasta esa fecha, los contratos de los autores con las casas editoriales eran confusos y no existía una legislación sobre el tema, lo que propiciaba que los editoriales se quedaran con todo ese material. Con el paso del tiempo la mayoría de esos originales se han extraviado o han quedado ocultos en el mercado de contrabando. Su desaparición también ha implicado la pérdida de toda la información que contenían y que se neutraliza en el proceso de reproducción (el tamaño real de los originales, las anotaciones para el editor, las correcciones en ténpera blanca, las guías azules para el letrista, los trazos en las pinceladas, etc). Esta situación ha propiciado una extensa rumorología y un proceso de mitificación de los originales que sí se han podido recuperar. A partir de una selección de páginas de cómic vinculadas a esos rumores y/o anécdotas se reelaboran sus originales y el proceso de edición para su publicación.

Para reconstruir los originales se aplica sobre la página de la publicación impresa diferentes procesos de lijado, decoloración o reentintado y se agregan los elementos que en la publicación han desaparecido para devolverle su cualidad de original. En aquellos casos en los que se tiene acceso al original se toman como referencia para su reelaboración y en aquellos en los que están desaparecidos se reconstruyen a partir de un estudio del estilo de dibujo del autor y de como este realizaba los originales.

Las reconstrucciones vuelven a sufrir el proceso de neutralización (traducción, re-encuadre, recorte, re-dibujado, tramado o eliminación de color) para ser publicados conjuntamente y devolverlos al consumo masivo de la industria del cómic. Y esos nuevos “originales”, junto a las planchas de impresión offset, se introducen en el mercado del arte para ser vendidos de forma independiente y diseminarse de nuevo en diferentes colecciones.

Reproducir el proceso de edición y manipulación de originales en la industria del cómic permite reflexionar sobre los conceptos de original y copia, la relación entre autor y editor y los derechos de propiedad intelectual sobre las prerrogativas morales y patrimoniales de las obras susceptibles de ser reproducidas.

Action Cómics (Détournement), ARCOmadrid 2019. IFEMA, Madrid, Spain, 27 Feb — 3 Mar 2019.

*Proyecto realizado como resultado de la investigación llevada a cabo durante la residencia en la Casa de Velázquez (Madrid) en octubre y noviembre de 2018.

*Project carried out as a result of the research conducted during the residency at Casa de Velázquez (Madrid) in October and November 2018.



The original drawings of comics nowadays constitute a thriving business that moves several million euros annually. However, it wasn't until the 1980s that they started to receive attention. Until that time, authors' contracts with publishing houses were confusing, and there was no legislation on the subject, which allowed publishers to keep all that material. Over time, most of those originals have been lost or remained hidden in the black market. Their disappearance has also implied the loss of all the information they contained, which is neutralized in the reproduction process (the actual size of the originals, annotations for the editor, corrections in white tempera, blue guidelines for the letterer, strokes in the brushwork, etc.). This situation has fostered extensive speculation and a process of mythologizing the originals that have been recovered. Based on a selection of comic pages linked to those rumors and/or anecdotes, their originals and the editing process for publication are reworked.

To reconstruct the originals, different processes of sanding, discoloration, or re-inking are applied to the page of the printed publication, and the elements that have disappeared in the publication are added to restore their original quality. In cases where the original is accessible, it serves as a reference for the reworking, while in cases where they are missing, they are reconstructed based on a study of the author's drawing style and how they used to create the originals. The reconstructions undergo the neutralization process again (translation, reframing, cropping, redrawing, screening, or color removal) to be published together and returned to the mass consumption of the comic industry. And these new “originales,” along with the offset printing plates, are introduced into the art market to be sold independently and disseminated once again in different collections.

Reproducing the editing and manipulation process of originals in the comic industry allows for reflection on the concepts of original and copy, the relationship between author and editor, and the intellectual property rights concerning the moral and economic prerogatives of reproducible works.



[Back cover — Front cover]



[Boards 01 — 12]



[Boards 02 — 11]



[Boards 03 — 10]



[Boards 02—11]



[Boards 08—05]



[Boards 06—07]



9:12 / 9:13

Chapa de acero microperforada, pelota de playa, pelota de squash y video monocanal color y sonido (en bucle)
Dimensiones variables; 1 s
2017

Perforated steel sheet, beach ball, squash ball and single-channel color video and sound (loop)
Variable dimensions; 1 s
2017

Este *site-specific* toma como punto de partida el emplazamiento, el Gimnasio Club Deportivo Los Ángeles ubicado en la Calle Salvadors 16 de L'Hospitalet de Llobregat. Este complejo deportivo llevaba más de una década en desuso, sin embargo, se había conservado tal cual al momento en que el club cerró sus puertas.

En la sala central hay una animación audiovisual en *loop* de dos didascalias con el texto "...y a las 9:12" y "...y a las 9:13" (la hora que marca un reloj parado que hay en una de las salas del gimnasio y que da título a la instalación) y un fragmento de un segundo de un pasodoble (extraído de un cassette que se encontró en el club). En las salas laterales, destinadas a las prácticas deportivas, unas láminas de acero microperforadas dividen en espacio en dos y sostienen una pelota (en la sala de la piscina una pelota de playa y en la otra sala una pelota de squash).

Se trata de la construcción de un espacio de especulación para ensayar la idea de instante y la experiencia ilusoria de un tiempo detenido. Por un lado, la animación ofrece la sensación opresiva de estancamiento en el tiempo y de imposibilidad de evolución. Y, por otro lado, las instalaciones son un plano de representación que suspende la acción (el deporte) y que remite a la técnica repográfica del semitono que se utiliza en impresión para simular imágenes con tonos continuos mediante el uso de puntos en una trama.

Ver video aquí / Watch video here:

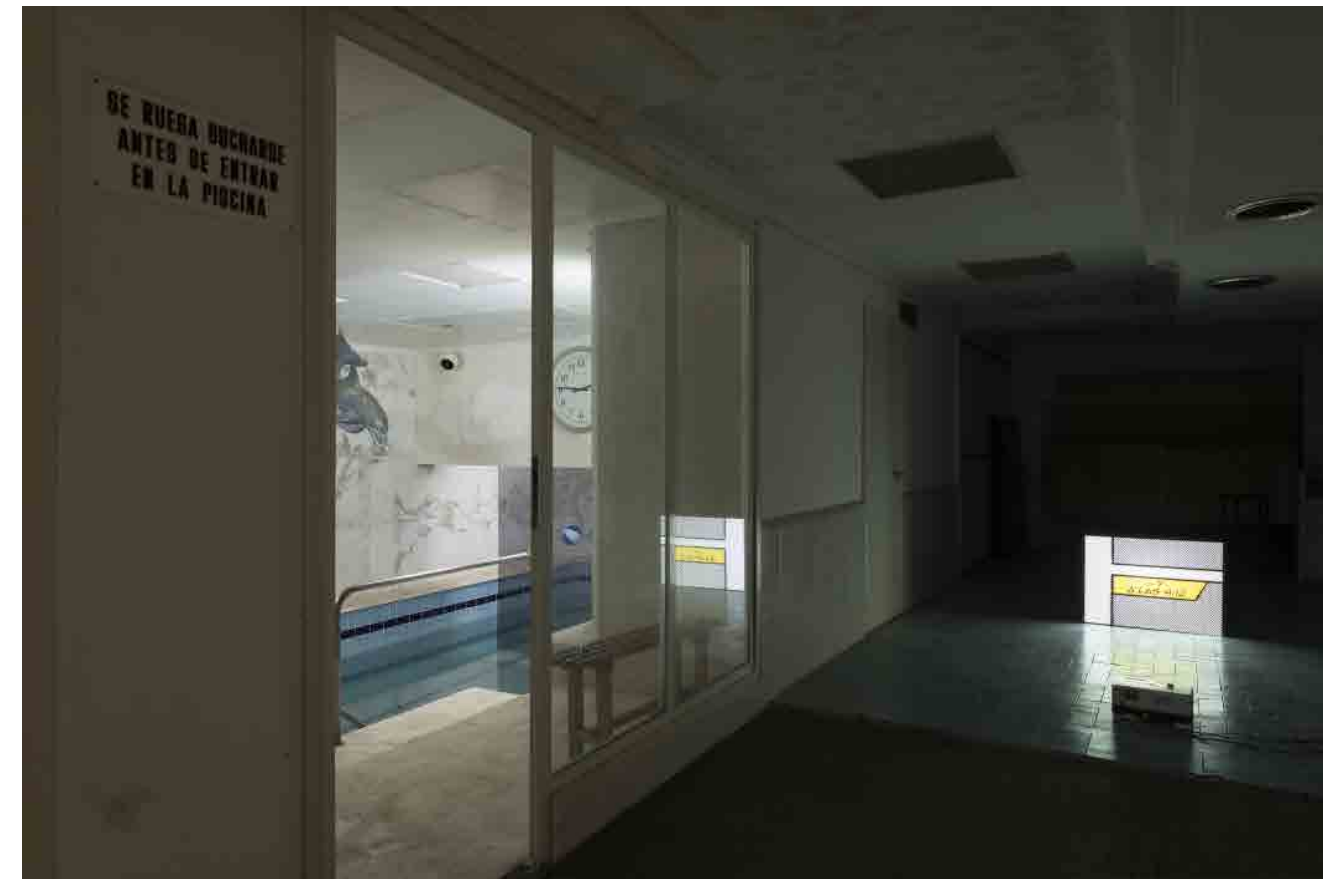
<https://vimeo.com/266827350> (contraseña: abrete)

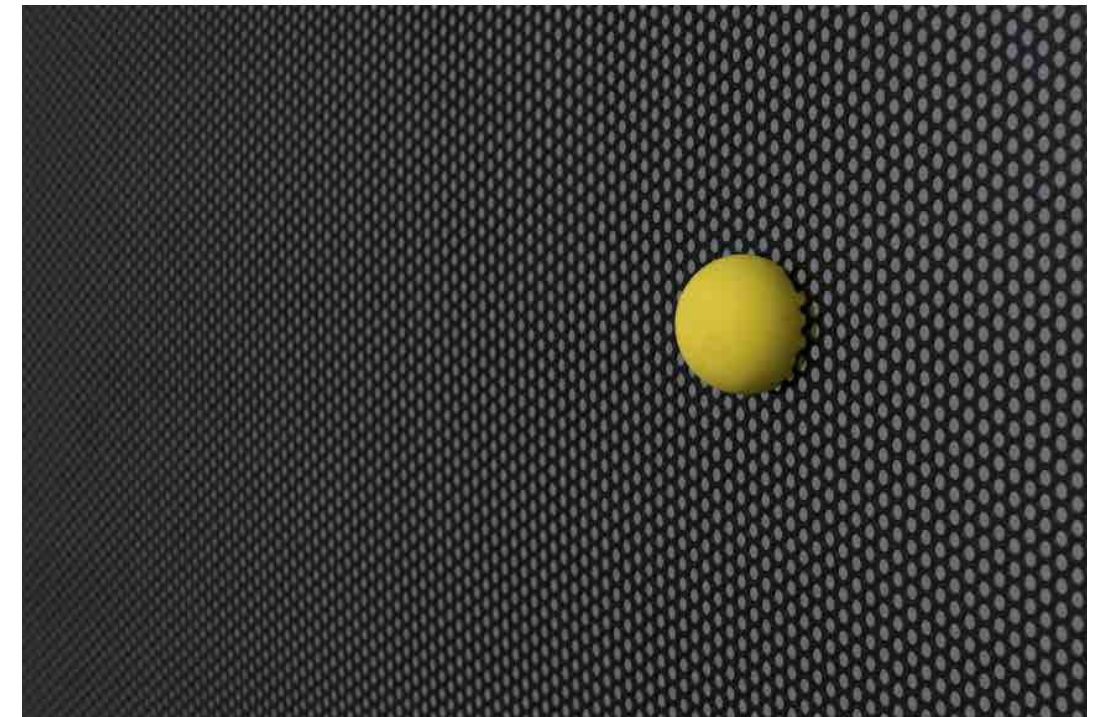
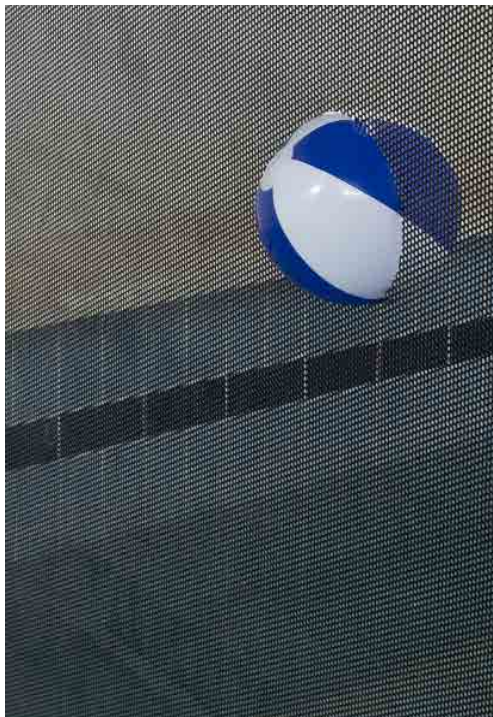
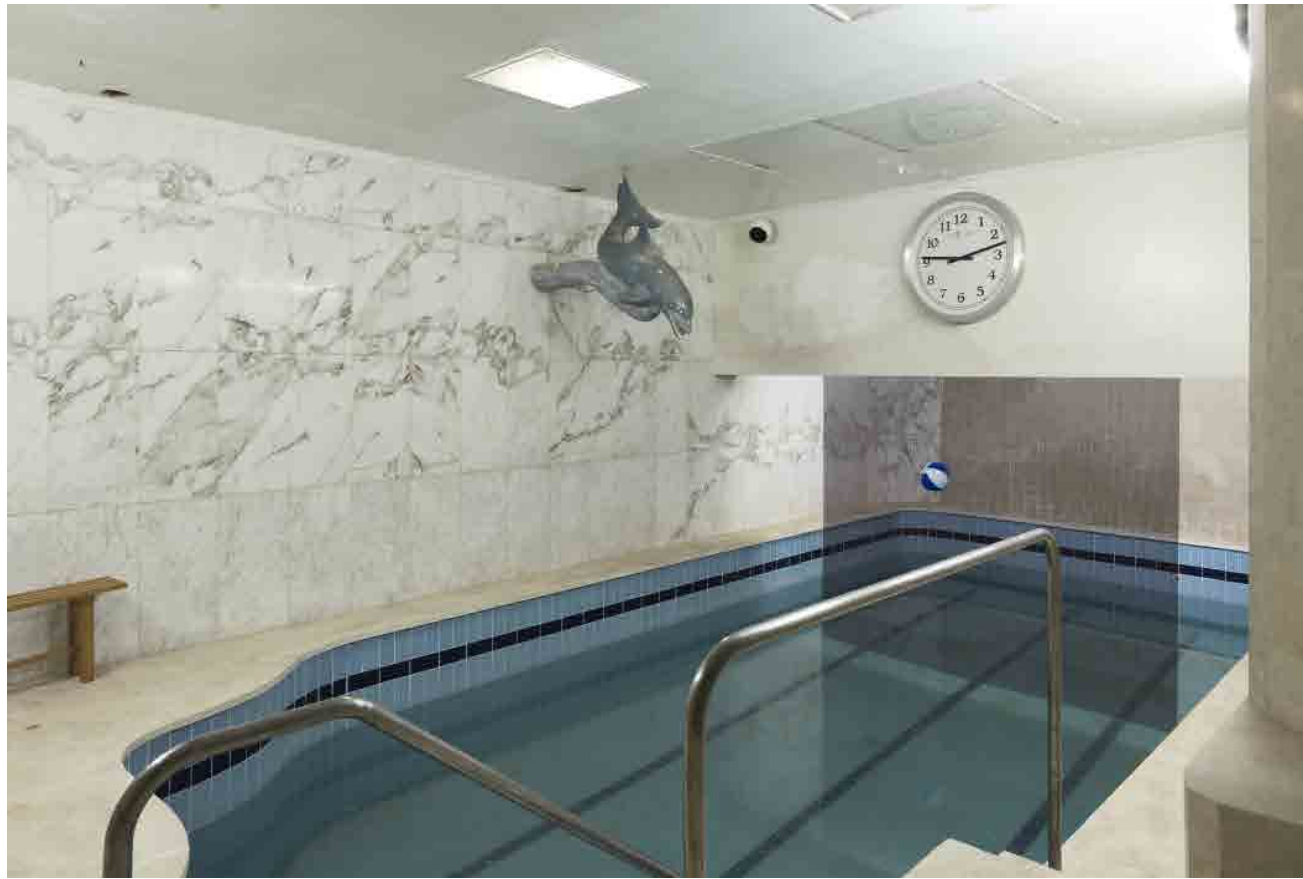


This site-specific installation takes as its starting point the location, the Los Ángeles Sports Club Gymnasium located at 16 Salvadors Street in L'Hospitalet de Llobregat. This sports complex had been unused for over a decade, yet it had been preserved as it was when the club closed its doors.

In the central room, there is a looping audiovisual animation featuring two captions with the text "...and at 9:12" and "...and at 9:13" (referring to the time displayed on a stopped clock found in one of the gymnasium rooms, which also serves as the title of the installation), along with a one-second fragment of a pasodoble (taken from a cassette found in the club). In the side rooms, designated for sports practices, microperforated steel sheets divide the space in two and support a ball (a beach ball in the swimming pool room and a squash ball in the other room).

It is an exploration of the construction of a speculative space to experiment with the concept of an instant and the illusory experience of frozen time. On one hand, the animation offers a sense of oppressive stagnation and the impossibility of progress. On the other hand, the installations serve as a plane of representation that suspends action (sport) and alludes to the halftone technique used in printing to simulate continuous-tone images using dots in a grid.





#154

Viñeta de cómic en vitrina e impresión digital sobre papel
1 elemento de 25 × 17 × 3 cm y 1 elemento de 24 × 16.5 cm
2015

Comic strip in acrylic case and digital print on paper
1 element of 25 × 17 × 3 cm and 1 element of 24 × 16.5 cm
2015

El cómic de Hector G. Oesterheld y Alberto Breccia **Mort Cinder** es un clásico de la ciencia ficción donde el protagonista es un inmortal que vaga por el espacio/tiempo durante siglos. Se toma una viñeta de su traducción al castellano (Planeta DeAgostini, Barcelona, 2002) en la que aparece dibujada la instantánea de un reloj acompañado del siguiente texto “Y de pronto, como si hubiera recibido un mazazo, el reloj se detuvo...”. Para intensificar esa idea de “estatismo” encapsula la viñeta original dentro de una vitrina. Contrapone esta imagen, reiteradamente estática, con una página de cómic en la que digitalmente ha modificado la nitidez de la imagen original añadiendo un desenfoque radial, un recurso habitual en el cómic para dar movimiento a la imagen.

En el cómic, el lenguaje icónico y el lenguaje verbal están superpuestos. Entre ambos se establece un grado de interrelación recíproca. Ambos planos semióticos (gráfico y verbal) funcionan de manera casi simultánea, pero a la vez, el texto alude directamente a la condición del dibujo de ser un soporte físico estático. Al poner en relación ambas imágenes contradice el análisis semiótico de interrelación icónico-verbal recíproca y pone en evidencia que no se trata de un acto de lectura, sino, más bien, de un acto de exploración de las condiciones y mecanismos de la significación.

Hector G. Oesterheld and Alberto Breccia's comic **Mort Cinder** is a science fiction classic where the protagonist is an immortal who wanders through space/time for centuries. A panel from its Spanish translation (Planeta DeAgostini, Barcelona, 2002) is taken, depicting a snapshot of a clock accompanied by the following text: “And suddenly, as if struck by a blow, the clock stopped...” To intensify the idea of “stillness,” the original panel is encapsulated within a display case. This repeatedly static image is juxtaposed with a comic page in which the sharpness of the original image has been digitally altered, adding a radial blur, a common technique in comics to create a sense of motion.

In the comic, the iconic language and verbal language overlap. There is a degree of reciprocal interrelation between the two. Both semiotic planes (graphic and verbal) function almost simultaneously, but at the same time, the text directly alludes to the condition of the drawing as a static physical medium. By juxtaposing both images, it contradicts the semiotic analysis of reciprocal iconic-verbal interrelation and highlights that it is not an act of reading but rather an act of exploring the conditions and mechanisms of meaning.





#141

Técnica mixta sobre display de madera
Dimensiones variables
2017 [...]

Mixed media on wood display
Variable dimensions
2017 [...]

Esta instalación recupera los materiales desestimados en el proceso de investigación de otros proyectos (bocetos, pruebas y errores de impresión, material documental, etc) reorganizados, en un *display* de mesas con varias alturas, para crear nuevos significados a partir de un trabajo asociativo.

Este ejercicio de compilación dispersa de elementos de distinta índole es un registro del trabajo del artista en un momento específico. Una imagen en tránsito que puede ser leída como una especie de índice de toda una producción, la introduce y da cuenta de sus procesos. Una forma muy afín a la metodología de su trabajo que vuelve constantemente al material de archivo para activarlo en el presente y reflexionar sobre las formas de construcción de narraciones y producción de sentido.

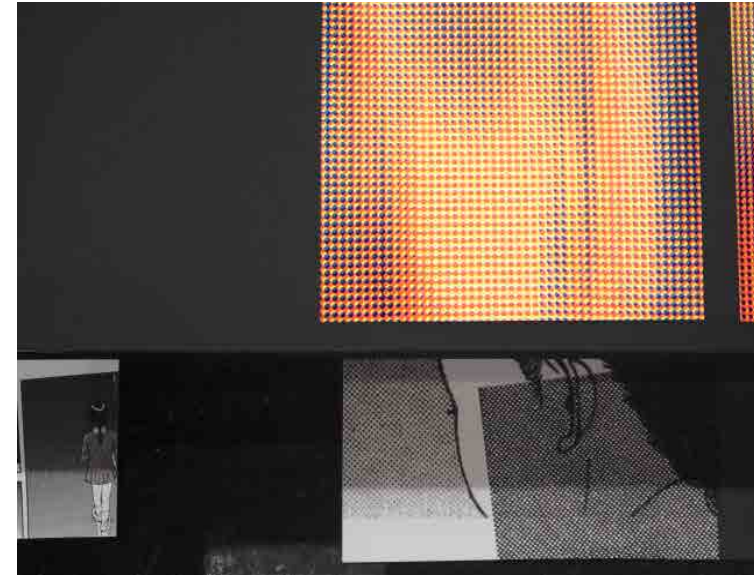
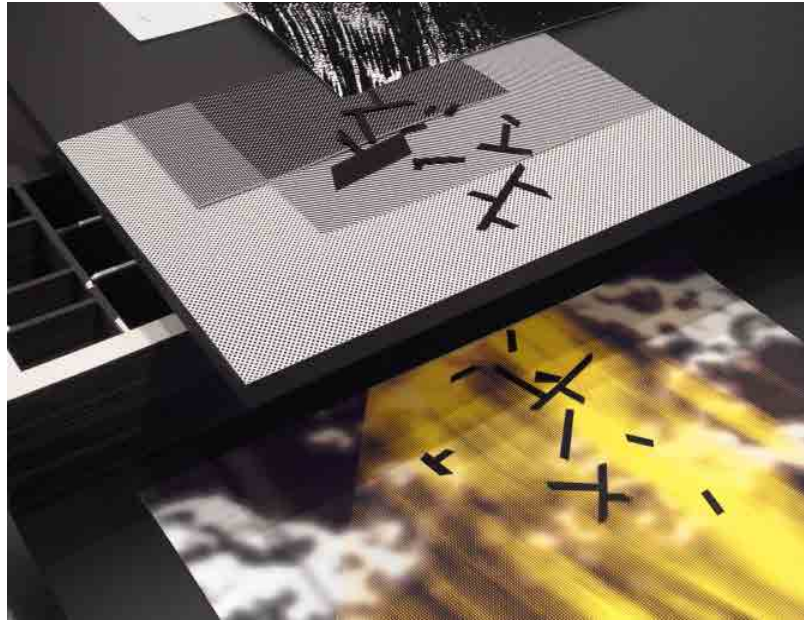
Se trata de una instalación procesual que se actualiza con el paso del tiempo adaptándose al presente con nuevo material que se añade a la instalación, condicionando su *display* y modificando su estética final.

This installation recovers discarded materials from the research process of other projects (sketches, print tests and errors, documentary materials, etc.), reorganized in a display of tables with varying heights, to create new meanings through associative work.

This exercise of scattered compilation of elements of different nature is a record of the artist's work at a specific moment. It is an image in transit that can be read as a kind of index of an entire production, introducing it and accounting for its processes. This approach aligns closely with the methodology of the artist's work, which constantly returns to archival material to activate it in the present and reflect on the ways of constructing narratives and producing meaning.

It is a procedural installation that updates over time, adapting to the present by incorporating new material into the installation, influencing its display and modifying its final aesthetic.





#134

Papel negro troquelado e impresión digital sobre papel
Dimensiones variables
2016

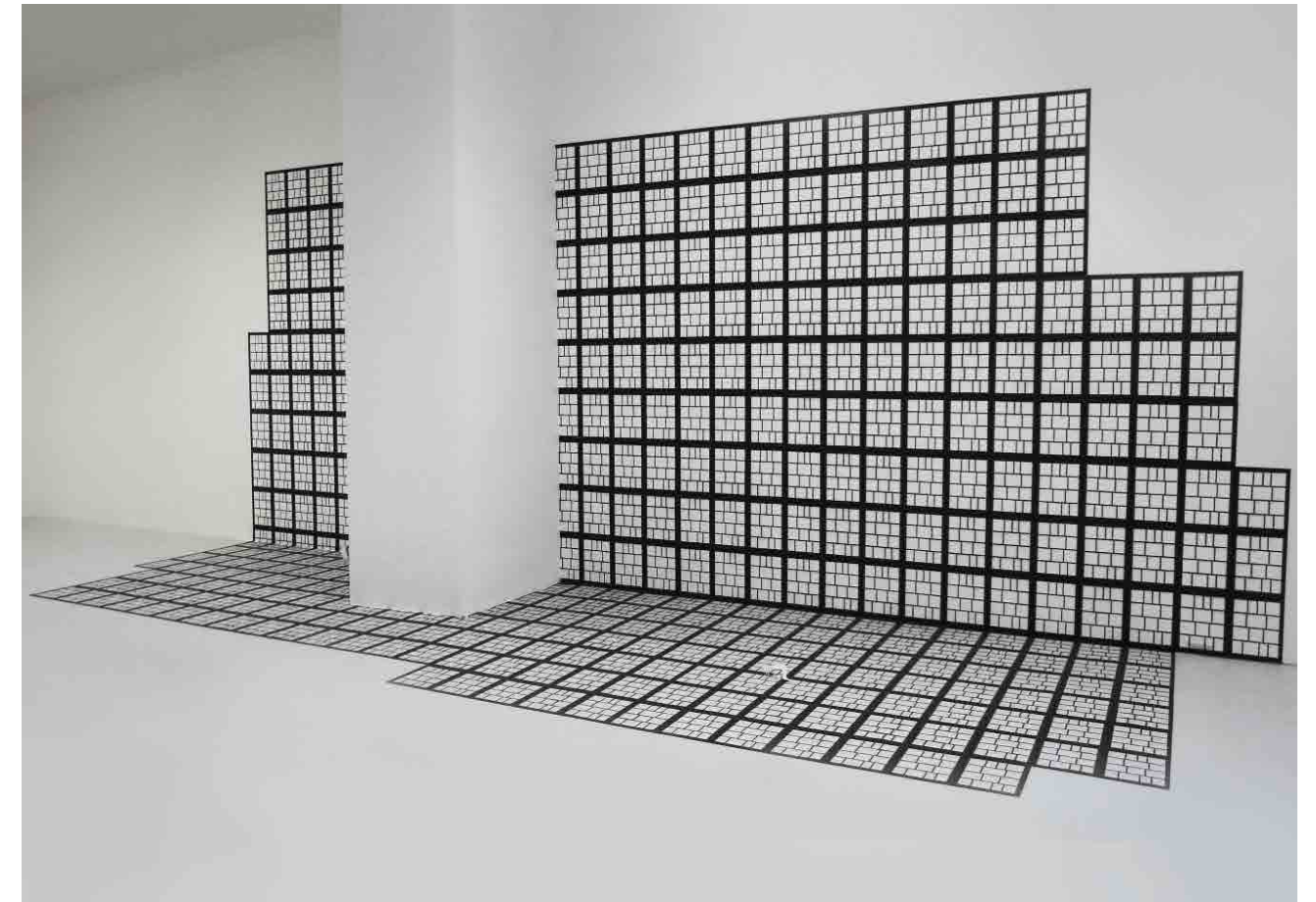
Black die cut paper and digital print on paper
Variable dimensions
2016

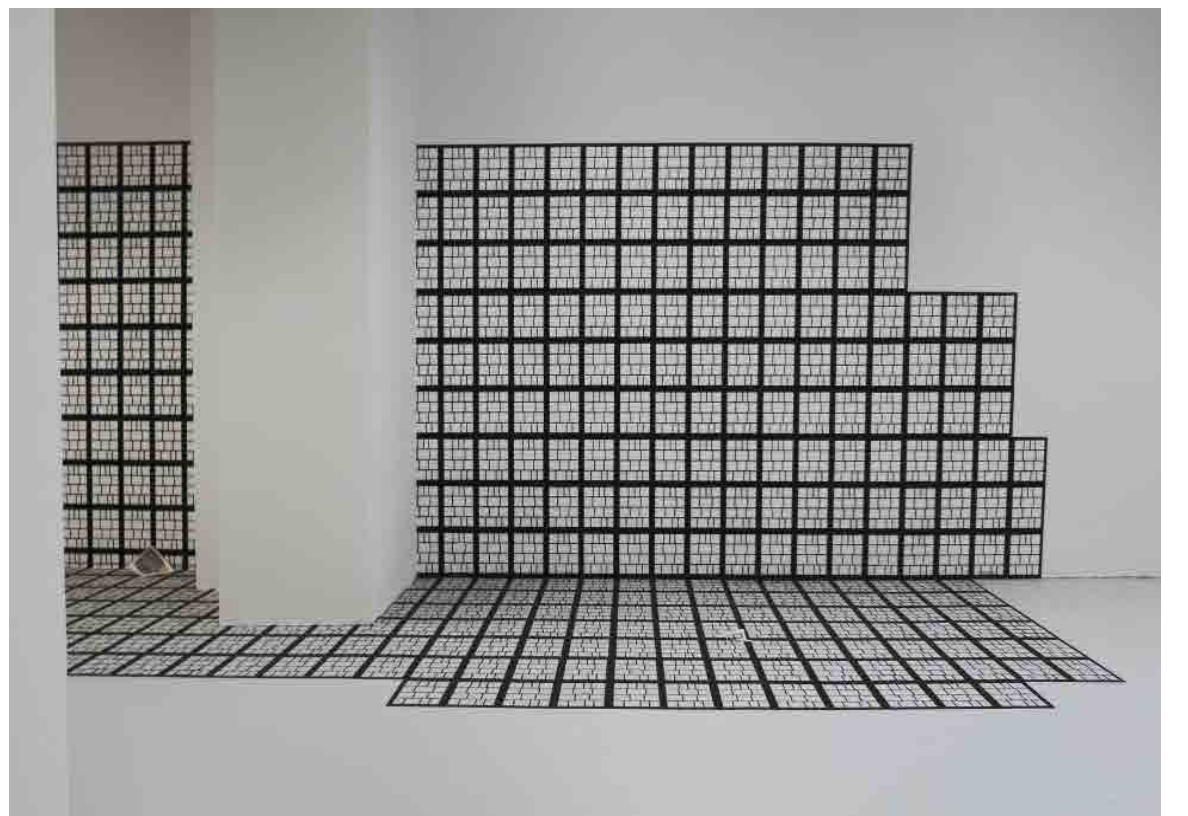
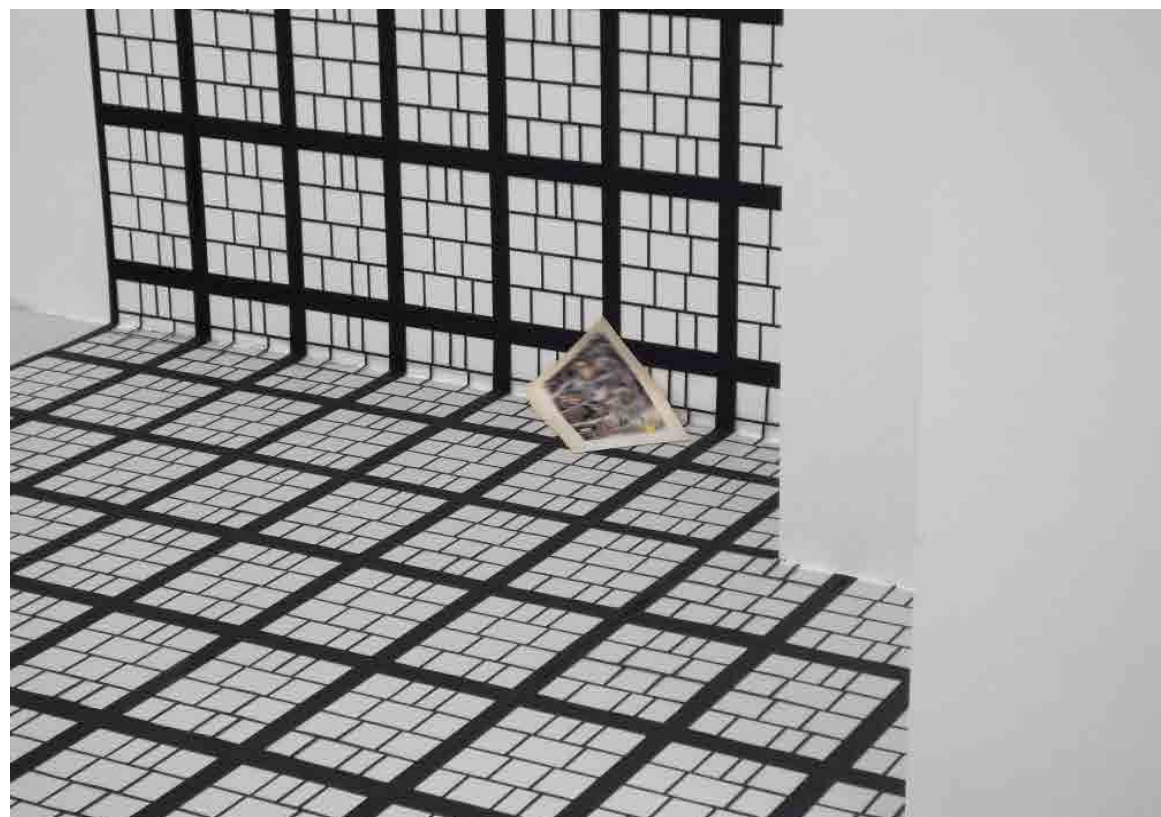
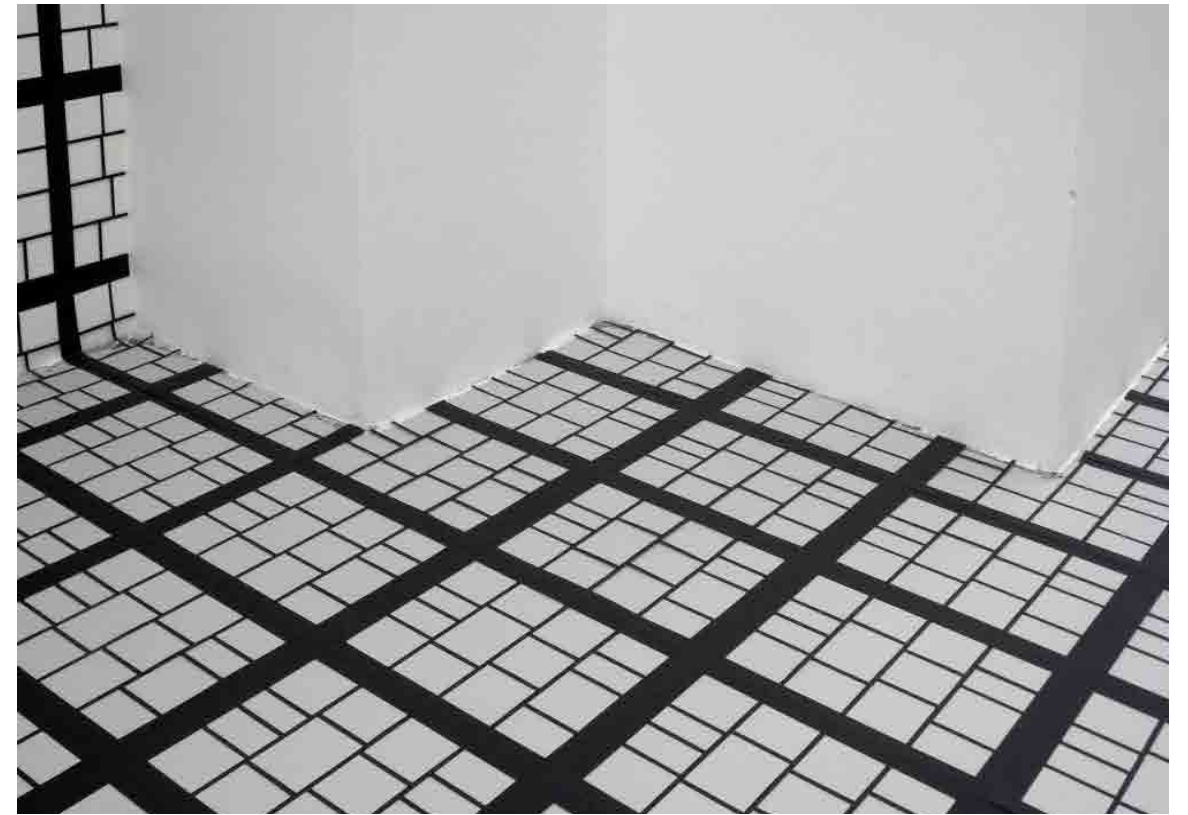
Para la instalación se toma una página de cómic clásico europeo, caracterizada por viñetas cerradas que construyen una retícula con una disposición regular y márgenes por los cuatro lados, y su retícula se troquela sobre papel negro. La hoja con la retícula troquelada se expande de forma modular por el espacio ocupando la pared y el suelo. Sobre el plano horizontal hay dos elementos, el marco de una viñeta con una mano que sujeta una pluma y una página de cómic desenfocada.

La convención de la secuencia temporal se materializa de forma material y se deconstruye el proceso de representación: el marco de representación (el espacio), la herramienta de representación (el dibujo y la escritura) y la imagen en proceso de representación (el mensaje).

For the installation, a page from a classic European comic is taken, characterized by closed panels that construct a grid with a regular arrangement and margins on all four sides, and its grid is die-cut onto black paper. The sheet with the die-cut grid expands modularly throughout the space, occupying the wall and the floor. On the horizontal plane, there are two elements: a frame of a panel with a hand holding a pen, and a blurred comic page.

The convention of temporal sequence materializes in a physical form, and the process of representation is deconstructed: the frame of representation (the space), the tool of representation (drawing and writing), and the image in the process of representation (the message).





#129

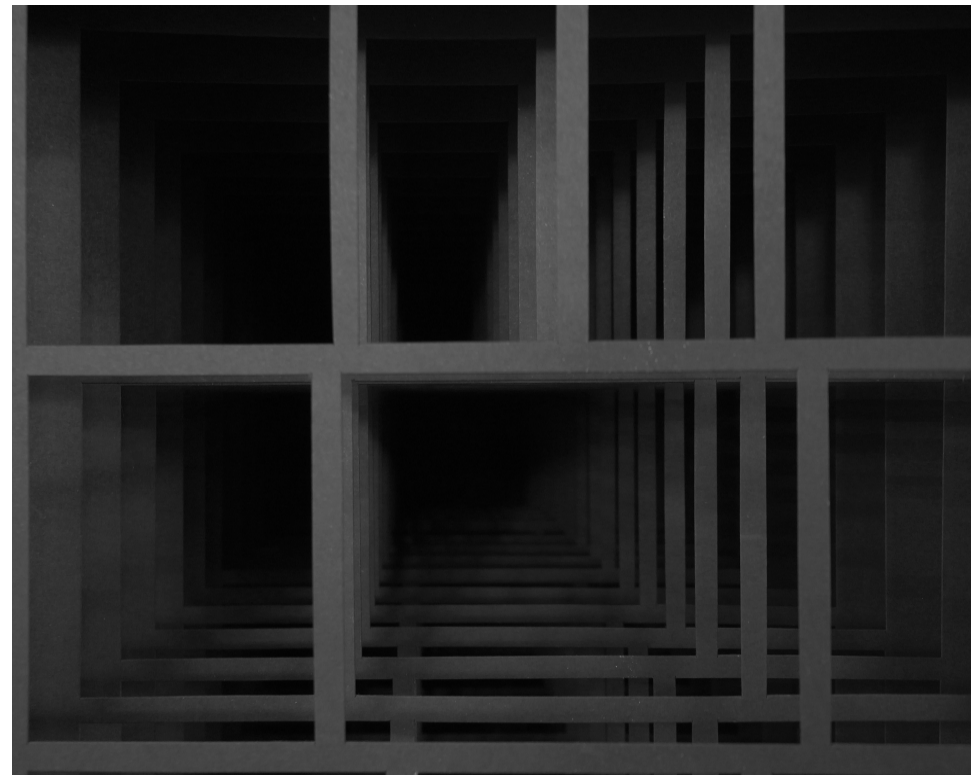
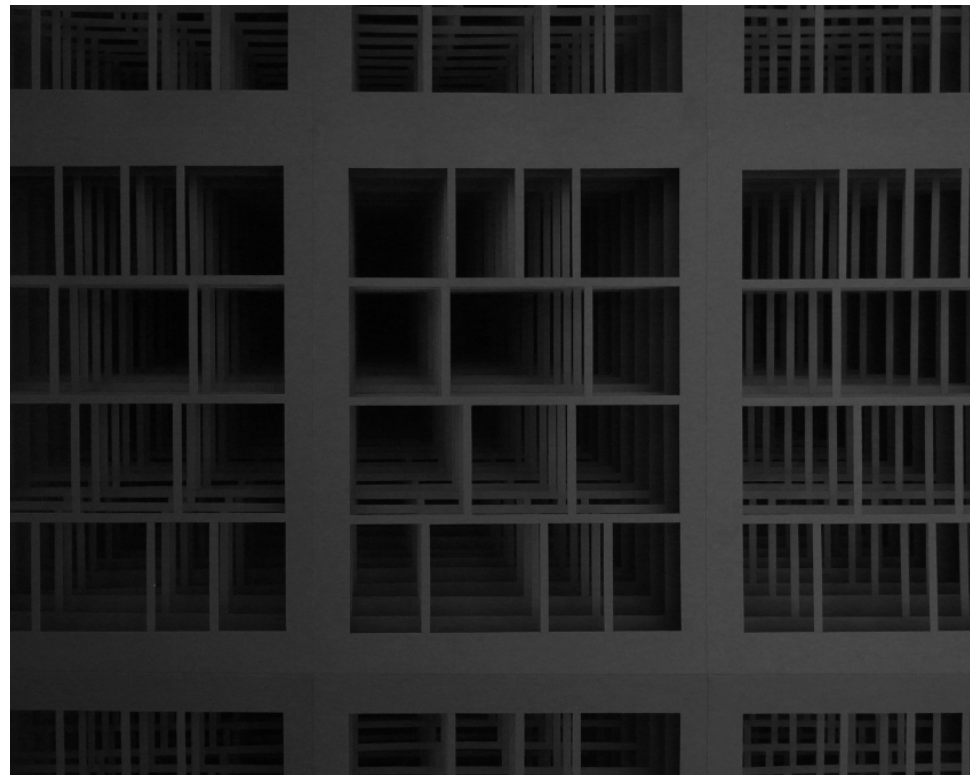
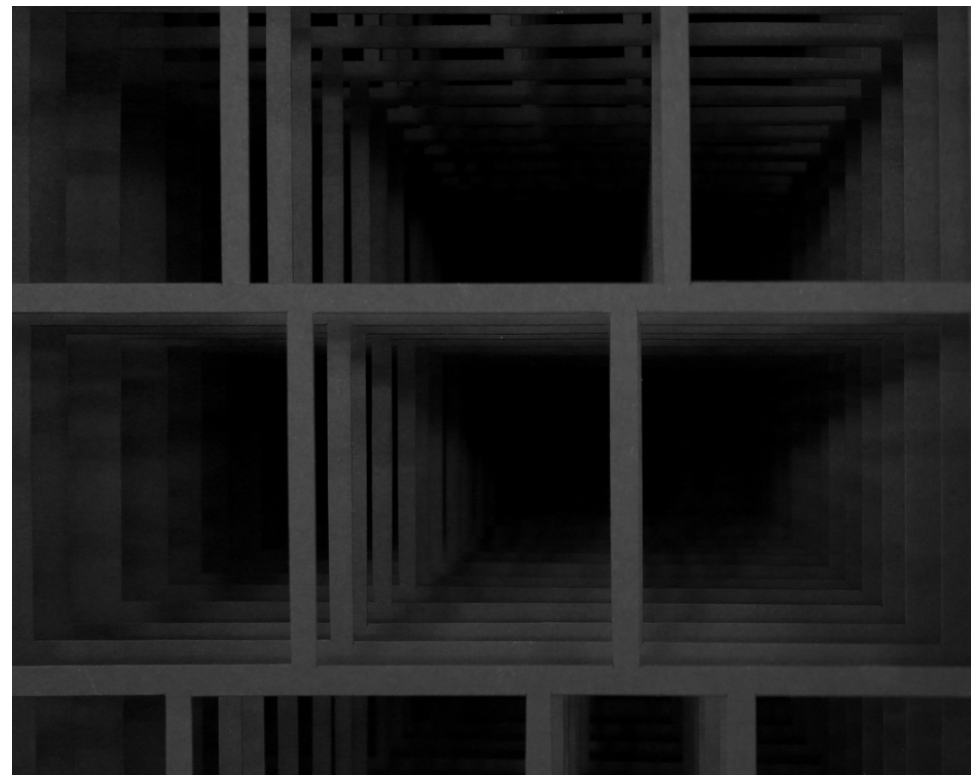
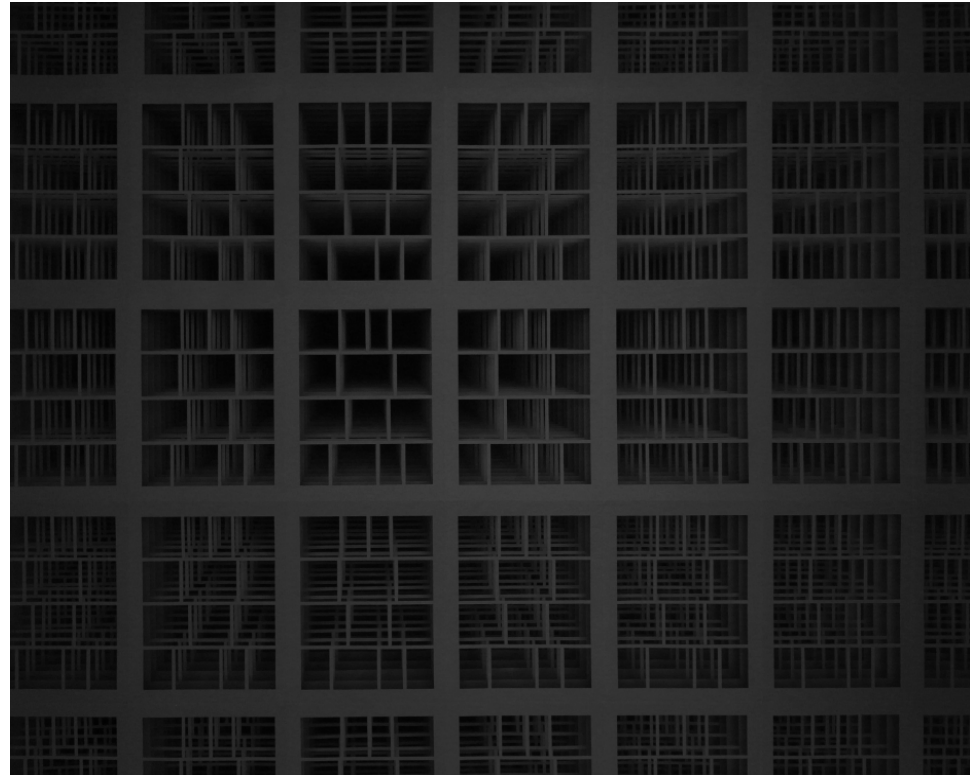
Papel negro troquelado y madera
189 × 178 × 76 cm
2016

Black die cut paper and wood
189 × 178 × 76 cm
2016

Las viñetas conforman las unidades semánticas del cómic y su disposición estructural, o “clausura”, determina la gramática de la narración. Al reproducir la retícula de un cómic sobre cartón negro y multiplicarla troquelada de forma paralela hacia el interior del muro del espacio expositivo se genera un efecto óptico que hace que no percibamos su fondo. A partir de la multiplicación y desplazamiento del marco de representación desaparece la bidimensionalidad del espacio en el cómic tradicional para dar paso a nuevos parámetros visuales como el volumen.

The panels constitute the semantic units of the comic, and their structural arrangement, or “closure,” determines the grammar of the narrative. By reproducing the grid of a comic onto black cardboard and multiplying it die-cut in parallel towards the interior of the exhibition space’s wall, an optical effect is generated that makes its background imperceptible. Through the multiplication and displacement of the frame of representation, the two-dimensionality of space in traditional comics disappears, giving way to new visual parameters such as volume.





#111

Impresión digital sobre páginas de cómic intervenidas
139 × 158 cm
2015

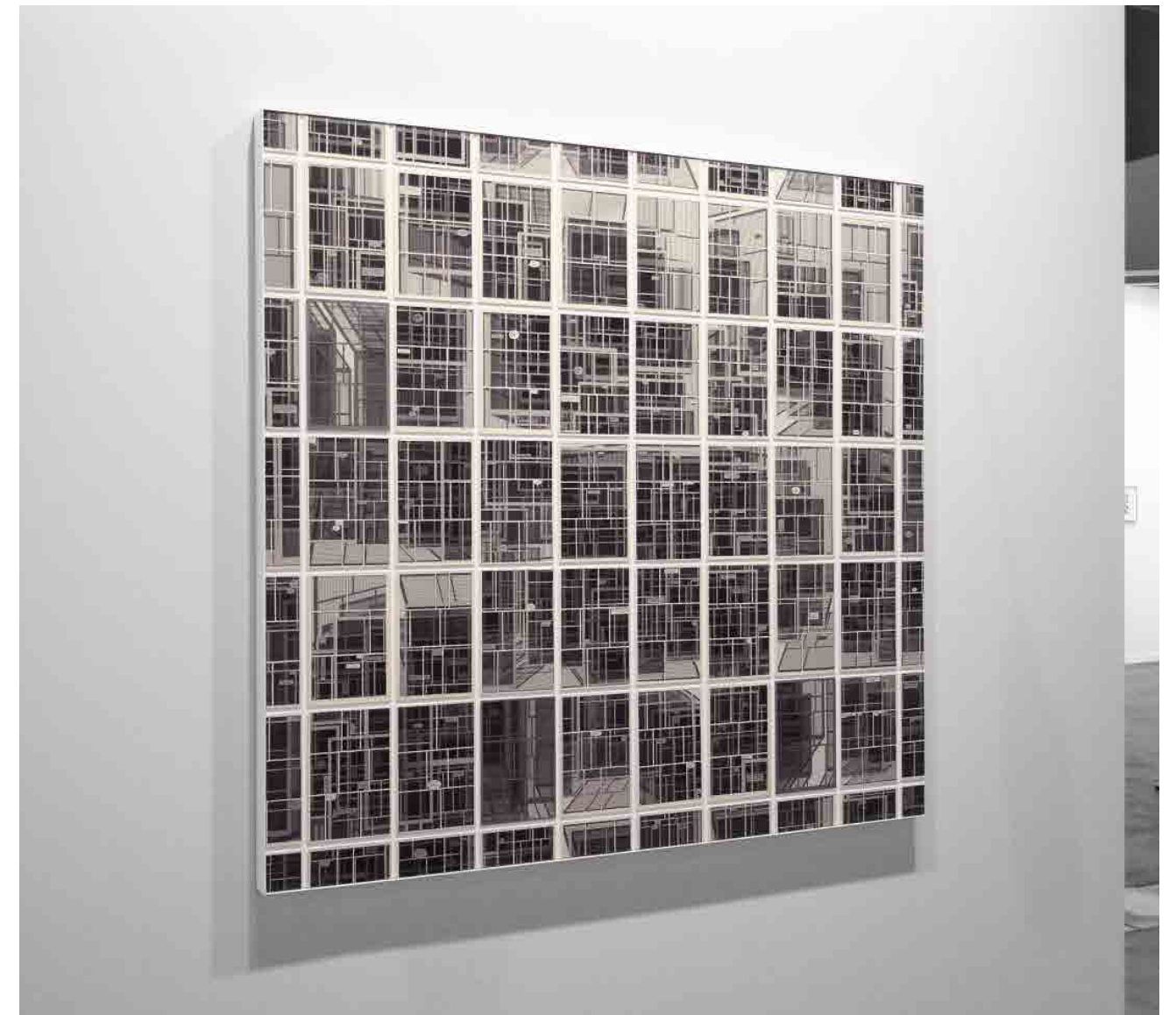
Digital print on altered comic pages
139 × 158 cm
2015

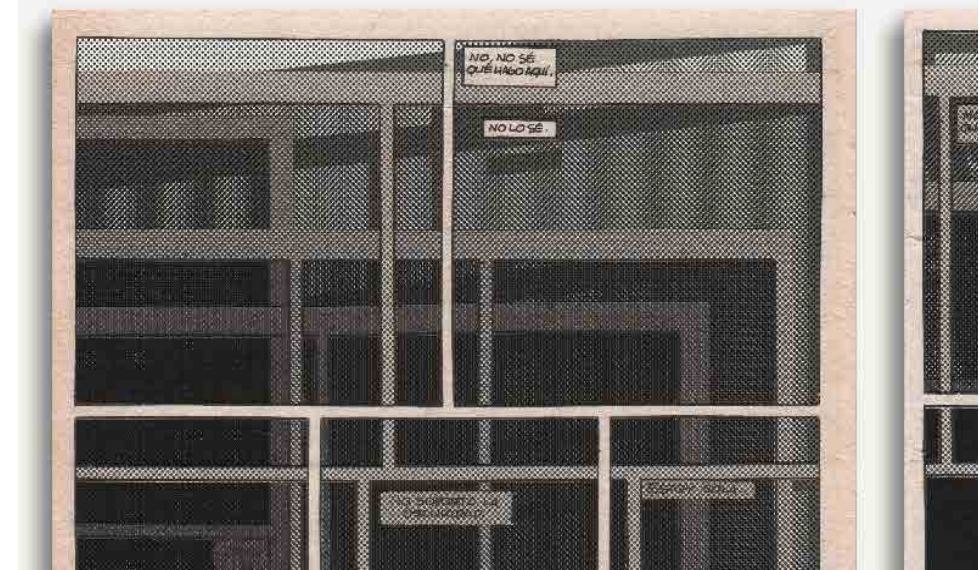
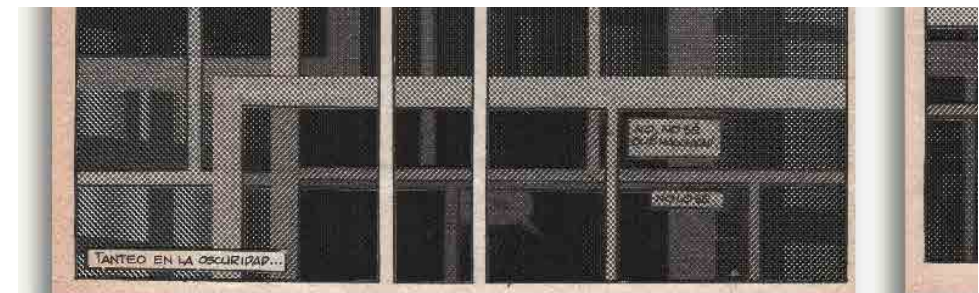
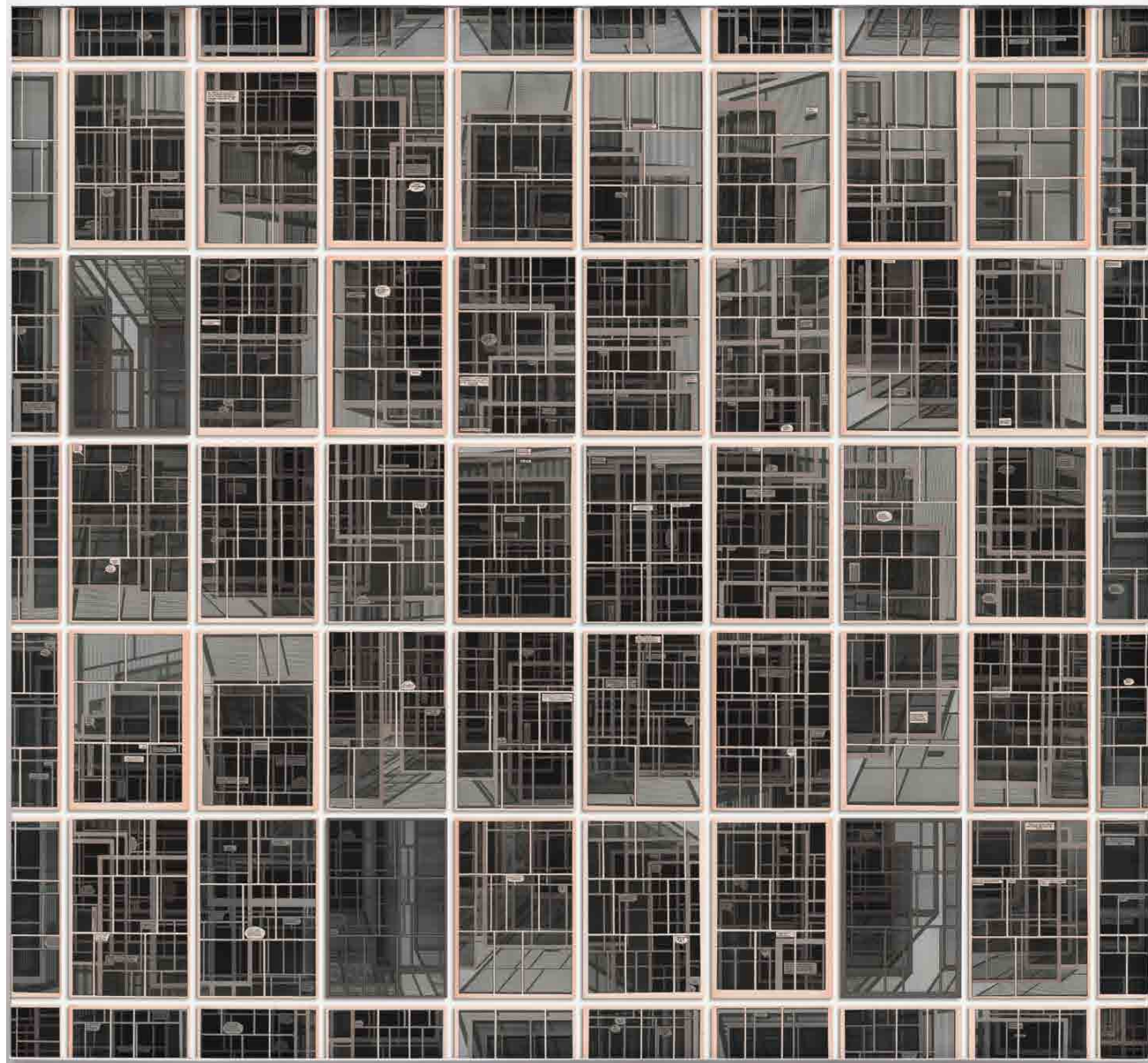
El cómic **V de Vendetta**, de Alan Moore y David Lloyd, originalmente fue publicado como una serie de diez comics que posteriormente fueron recopilados como una novela gráfica. La historia está ambientada en un futuro distópico en el que, tras una guerra nuclear, un partido fascista ostenta el poder en el Reino Unido. Para la pieza, se toman páginas de la traducción al castellano del cómic (Norma Editorial, Barcelona, 2002), se conservan los diálogos y la retícula original pero se borra el resto del contenido de las viñetas. Los diálogos del protagonista se reorganizan, a partir de la superposición de páginas en el espacio interior de los marcos, que por medio de tramas de semitono, dan profundidad a la escena creando un escenario laberíntico de perspectivas múltiples.

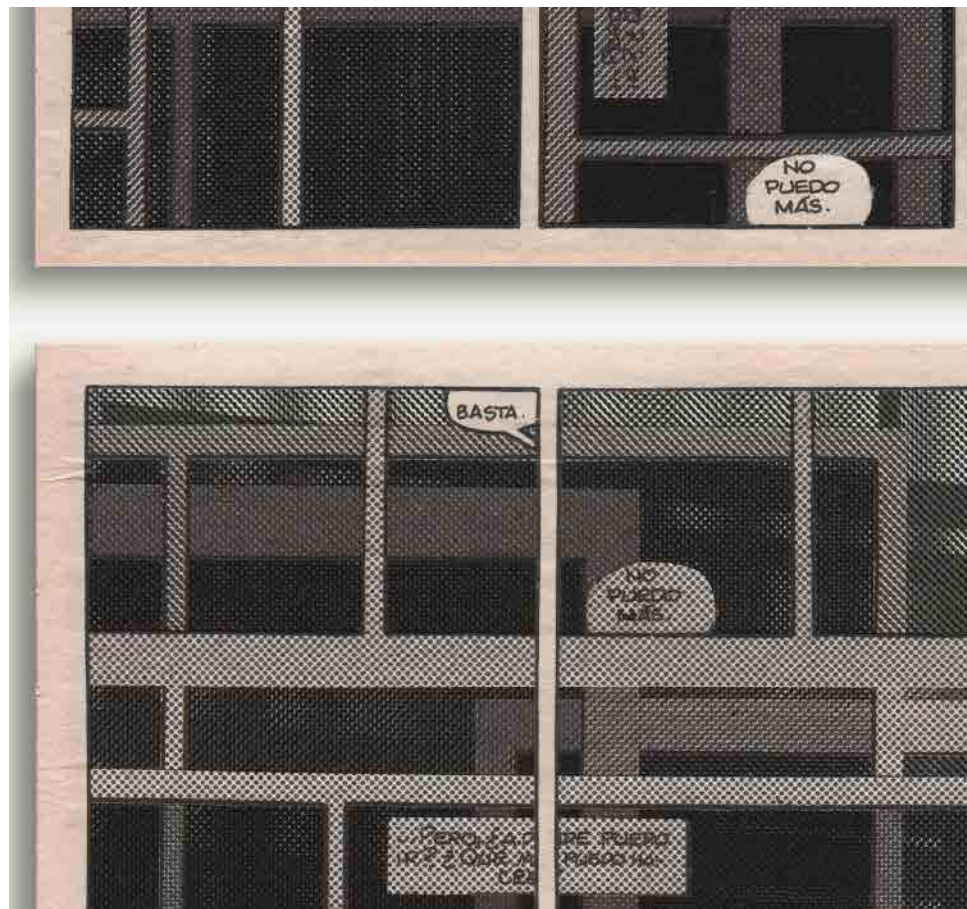
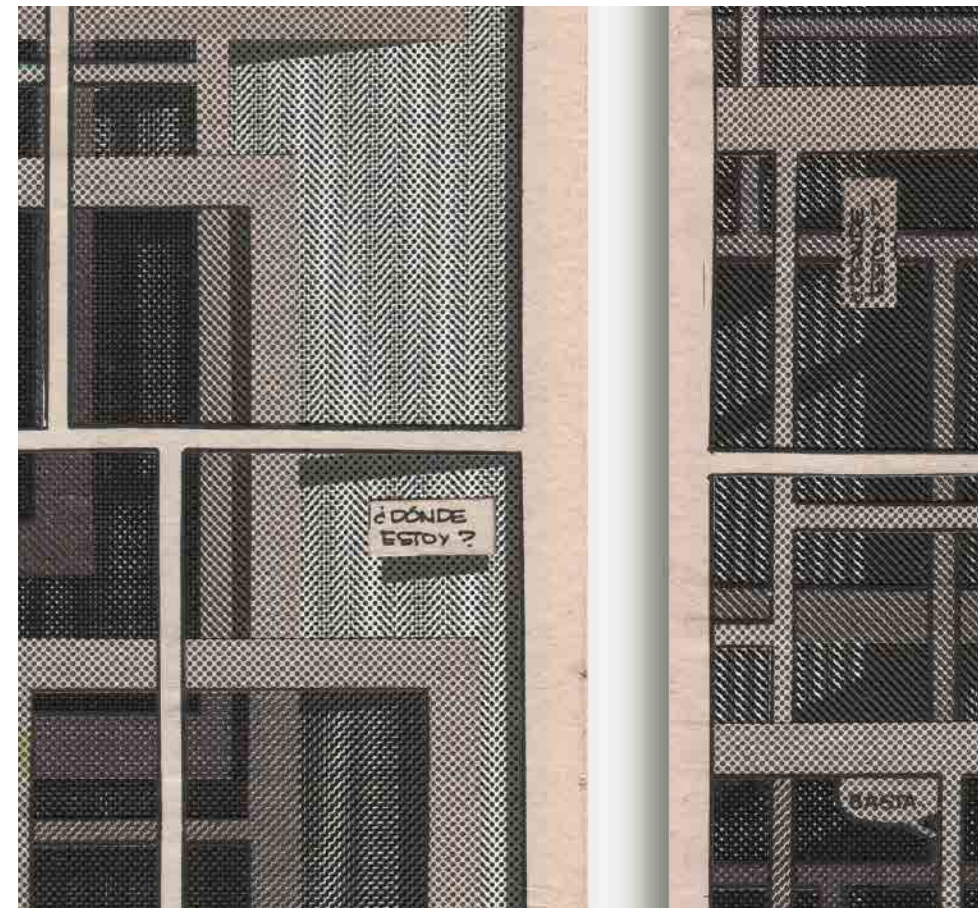
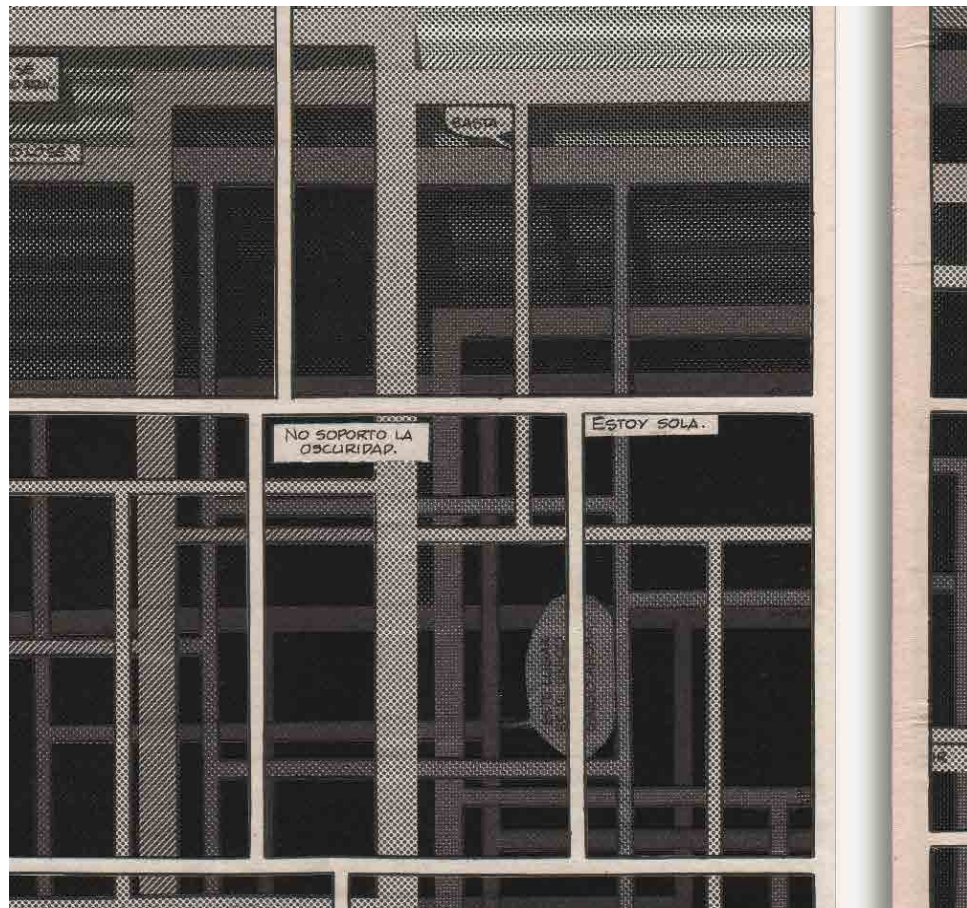
Una representación imaginaria, con carácter teatral, que enfatiza el argumento de la historia original de un futuro desalentador y apocalíptico en el que el hombre es sometido a la privación de su libertad.

The comic **V for Vendetta**, by Alan Moore and David Lloyd, was originally published as a series of ten comics that were later compiled into a graphic novel. The story is set in a dystopian future where, after a nuclear war, a fascist party holds power in the United Kingdom. For the piece, pages from the Spanish translation of the comic (Norma Editorial, Barcelona, 2002) are taken, preserving the dialogue and original panel layout, but erasing the rest of the content within the panels. The protagonist's dialogues are reorganized by overlapping pages within the interior space of the panels, creating a labyrinthine scenario of multiple perspectives using halftone patterns to give depth to the scene.

It is an imaginary representation, with a theatrical character, that emphasizes the argument of the original story of a bleak and apocalyptic future in which humanity is subjected to the deprivation of their freedom.







#94

Cómic intervenido y comics
Dimensiones variables
2013

Altered comic and comics
Variable dimensions
2013

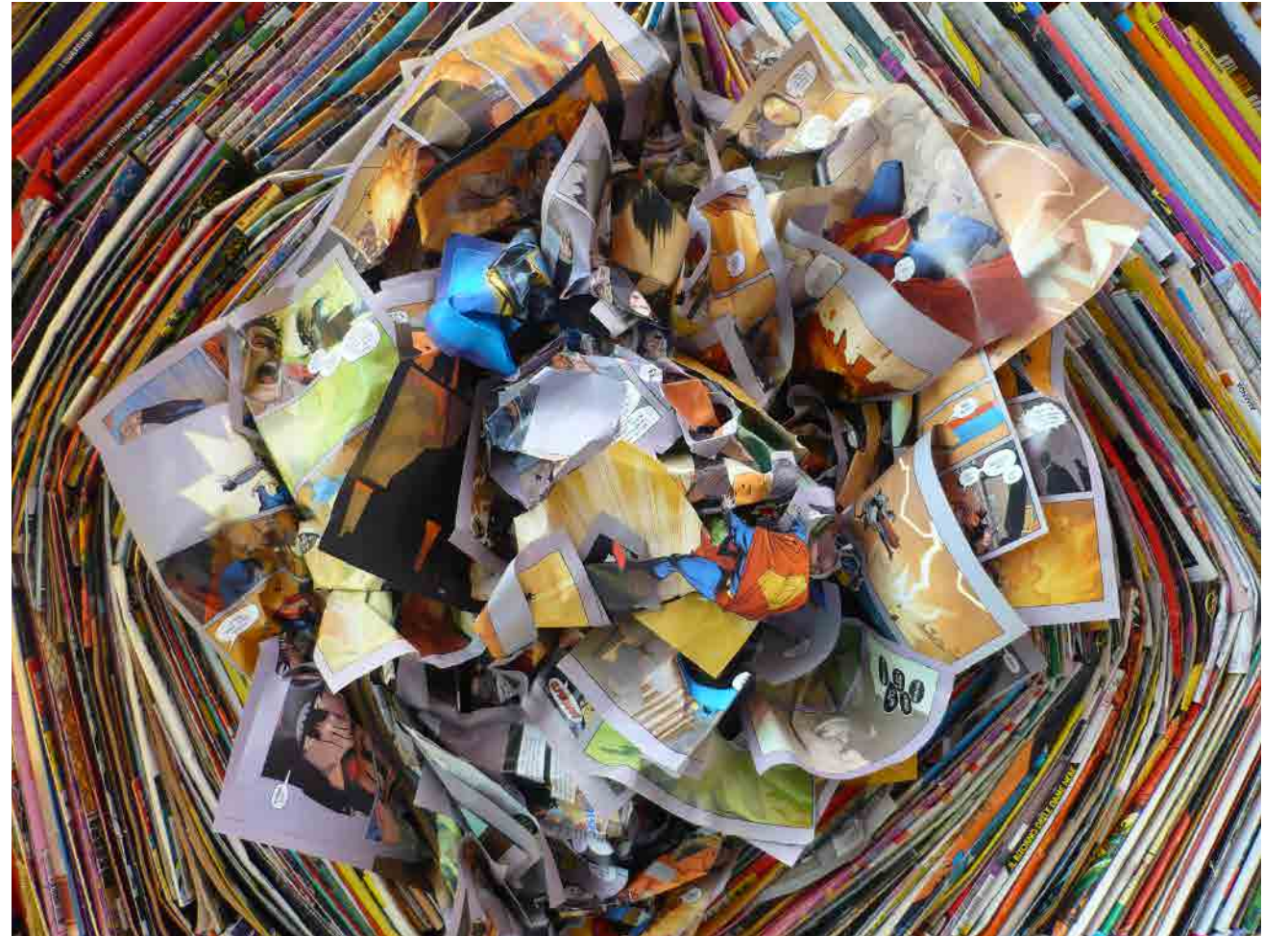
Este *site-specific* toma como punto de partida el emplazamiento, un escaparate ubicado en la calle Canopolo en Sassari (Cerdeña). Un espacio público con un complejo sistema de códigos de representación y técnicas narrativas que añaden significado a todo aquello que hay expuesto en su interior. El escaparate está lleno de cómics y la figura de un Superman aparece recortado de una de las publicaciones para detener una explosión de páginas de cómic y su onda expansiva.

En la instalación, a partir de la literalidad de una anécdota narrativa del cómic original (la fuerza del superhéroe protagonista para evitar desastres) se desnaturaliza la experiencia de mirar (un escaparate) o leer (un cómic).

This site-specific installation takes as its starting point the location, a shop window located on Canopolo Street in Sassari (Sardinia). It is a public space with a complex system of representation codes and narrative techniques that add meaning to everything displayed inside. The shop window is filled with comics, and the figure of Superman is cut out from one of the publications, appearing to stop an explosion of comic book pages and its shockwave.

In the installation, the literal narrative anecdote from the original comic (the superhero's strength to prevent disasters) is used to denaturalize the experience of looking (at a shop window) or reading (a comic).





#93

Impresión digital sobre papel troquelado y cartón pluma
29.7 × 22.7 × 60 cm
2013

Offset print on die cut paper and foam core board
29.7 × 22.7 × 60 cm
2013

El trabajo de Milo Manara en la ciencia ficción explora temas como la tecnología, el futuro y la naturaleza humana. Para esta instalación se toma la página 91 de su cómic “Fon” (**Fierro**, núm. 2 [Extra Almanaque 1986], Ediciones de la Urraca, Buenos Aires, 1985, pp. 135 — 142) y se ha cortado el contenido de las viñetas de la página y multiplicado de forma concéntrica hacia el interior del muro del espacio expositivo. En la página del plano de la pared aparece el único elemento figurativo no recortado, el astronauta protagonista del cómic que, sujetándose en el marco de la viñeta, contempla el infinito de los túneles construidos por las viñetas.

A partir de la multiplicación y desplazamiento del marco de representación se deconstruye la bidimensionalidad del espacio en el cómic tradicional para dar paso a nuevos parámetros visuales como la profundidad de campo y el volumen.

Milo Manara’s work in science fiction explores themes such as technology, the future, and human nature. For this installation, page 91 of his comic book “Fon” (**Fierro**, no. 2 [Extra Almanac 1986], Ediciones de la Urraca, Buenos Aires, 1985, pp. 135-142) is taken, and the content of the panels on the page has been cut out and multiplied concentrically towards the interior of the exhibition space’s wall. On the wall plane, the only non-cut figurative element appears—the astronaut protagonist of the comic, who, gripping onto the panel frame, gazes into the infinite tunnels created by the panels.

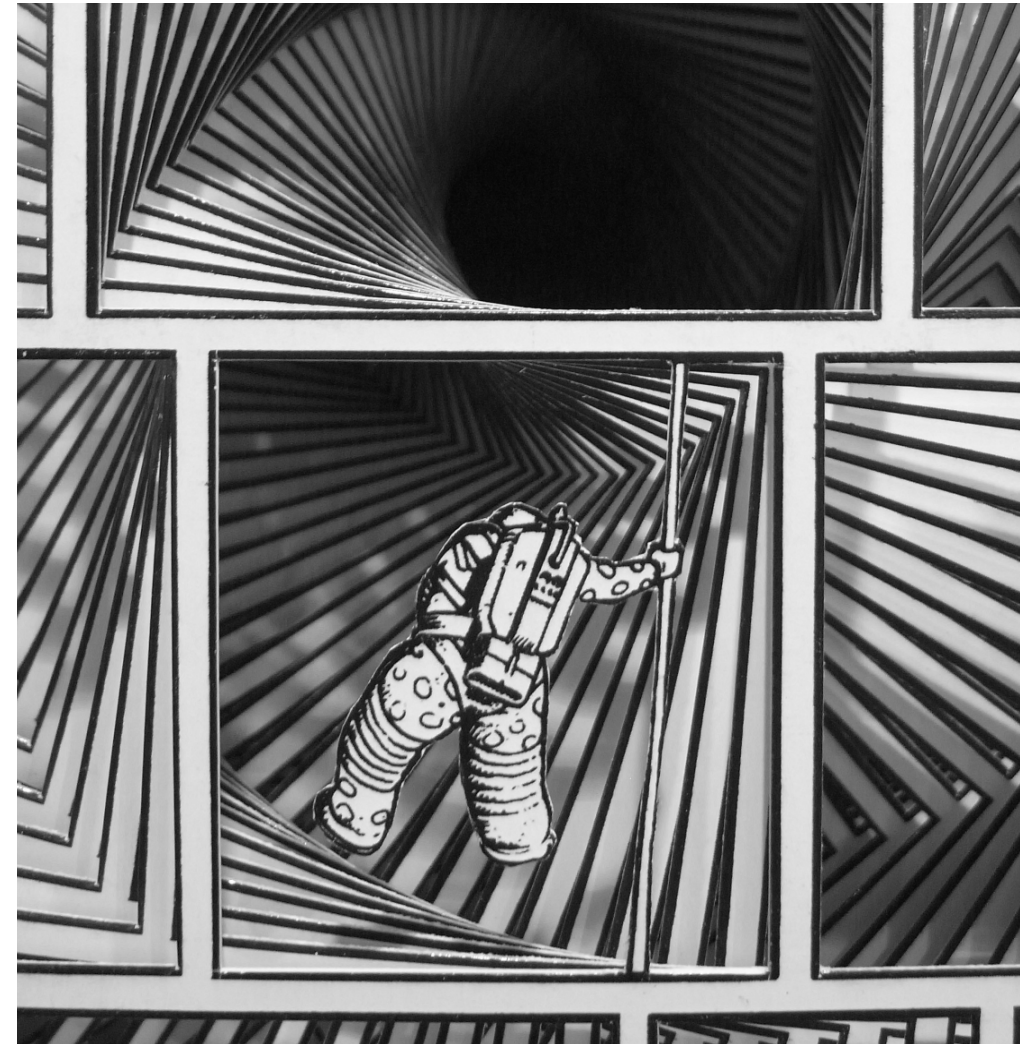
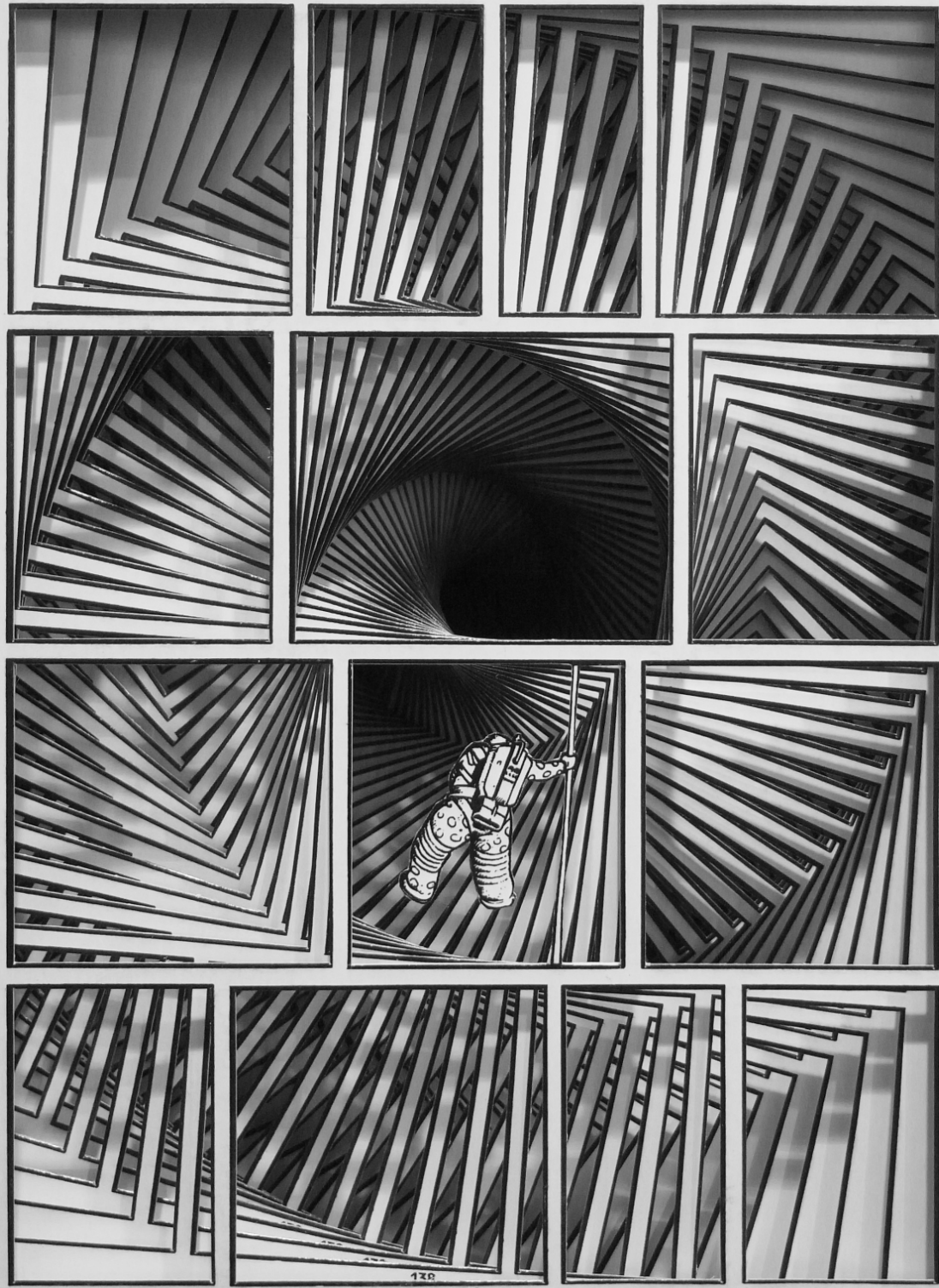
By multiplying and displacing the frame of representation, the two-dimensionality of space in traditional comics is deconstructed, giving way to new visual parameters such as depth of field and volume.



93. Light Ink. F5 Gallery — Fumetto Comic Festival, Lucerne, Switzerland, 14 — 22 Apr 2016.

ARCOmadrid 2014. IFEMA, Madrid, Spain, 19 — 23 Feb 2014.

Mutabilità. Strade del possibile. Associazione Marco Magnani, Sassari, Italy, 27 Set — 27 Oct 2013.



#71

Impresión digital sobre papel
41 elementos de 27 × 21 cm c/u
2012
+
360°
Impresión offset sobre papel
27 × 21 cm (44 páginas)
2016
Ed. 360 (ISBN: 978-3-86335-943-0)

Digital print on paper
41 elements; 27 × 21 cm c/u each
2012
+
360°
Offset print on paper
27 × 21 cm (44 pages)
2016
Ed. 360 (ISBN: 978-3-86335-943-0)

El historietista italiano Hugo Pratt tenía un interés especial por los viajes y los paisajes naturales, algo que se evidenciaba en su trabajo, como por ejemplo la “La Banda del Missouri”. Sobre la retícula de la página 91 del cómic (**Totem Extra**, núm. 20, Especial Western, Editorial Nueva Frontera, Madrid, 1978) se recrea digitalmente el fondo de cada una de las diferentes viñetas para ofrecer una vista panorámica de 360° del paisaje que rodea a los personajes. Para llevar a cabo la recreación, se realiza un estudio del estilo de dibujo del autor, tomando como referencia el resto de páginas del cómic.

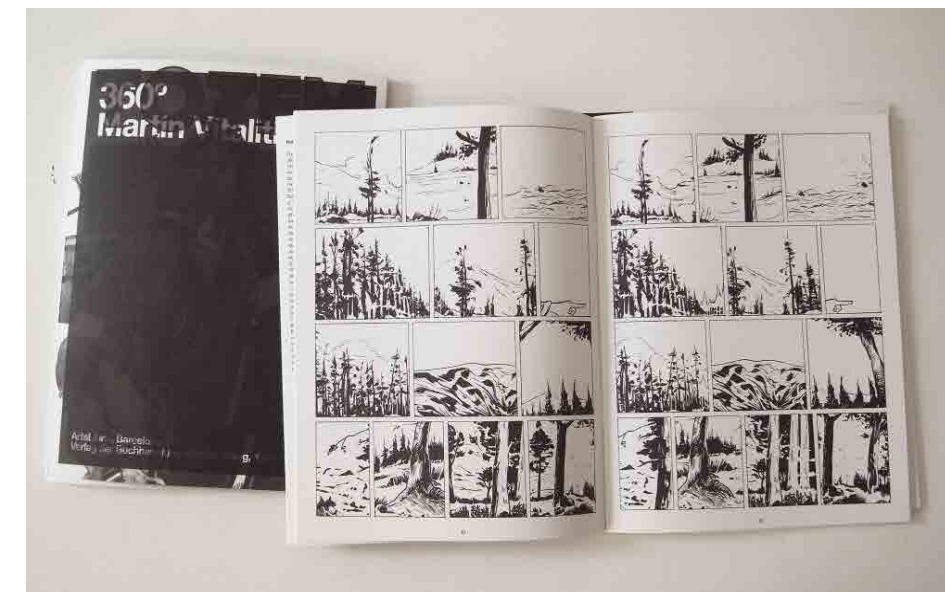
Con este gesto se detiene el tiempo narrativo del cómic original y se genera otra secuencia narrativa cuando el espectador, al desplazarse por la instalación, es capaz de tener una lectura simultánea de los diferentes puntos de vista de cada una de las páginas que le permiten reconstruir la totalidad del espacio representado.

En 2015 se hizo una adaptación de la instalación a formato publicación, donde la secuencialidad espacial se traduce en el orden de lectura de las páginas del libro.

Italian cartoonist Hugo Pratt had a special interest in travel and natural landscapes, which was evident in his work, such as “La Banda del Missouri” (“The Missouri Gang”). Over the grid of page 91 of the comic (**Totem Extra**, no. 20, Special Western, Editorial Nueva Frontera, Madrid, 1978), the background of each different panel is digitally recreated to offer a 360° panoramic view of the landscape surrounding the characters. To carry out the recreation, a study is conducted on the author’s drawing style, using the rest of the comic’s pages as a reference.

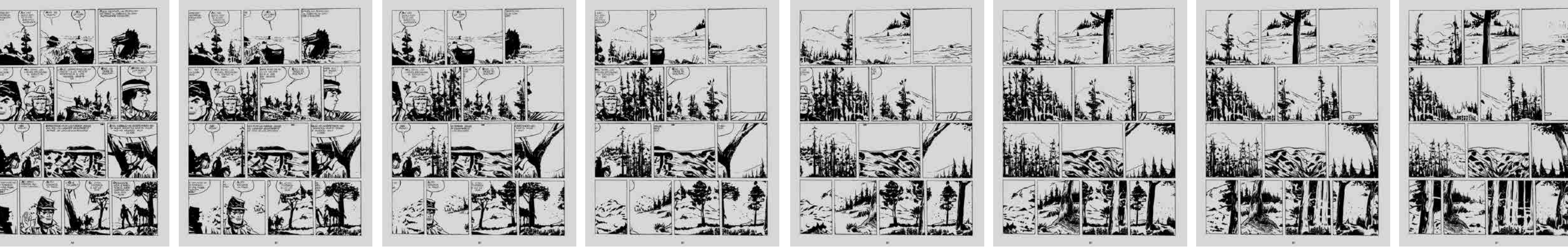
With this gesture, the narrative time of the original comic is paused, and another narrative sequence is generated when the viewer, as they move through the installation, is able to have a simultaneous reading of the different viewpoints from each of the pages, allowing them to reconstruct the entirety of the represented space.

In 2015, an adaptation of the installation was made into a publication format, where the spatial sequentiality is translated into the reading order of the book’s pages.



71. Microfísica do debuxo. Normal, A Coruña, Spain, 2 Mar — 17 Apr 2015.

En el fondo nada ha cambiado. Museo ABC, Madrid, Spain, 28 Jan — 17 Mar 2013.



#69

Collage sobre papel
2 elementos de varios tamaños
2012 — 2021

Collage on paper
2 elements; many sizes
2012 — 2021

Se toman publicaciones de Superman y se despliega la totalidad de sus páginas. Los contenidos se derrumban de los marcos de las viñetas y el héroe protagonista intenta sostener ese caos.

La estructura de la narración original se convierte en otro espacio de representación en el que la anécdota narrativa (la fuerza del superhéroe protagonista) se intenta convertir en realidad.

Publications of Superman are taken and the entirety of their pages is unfolded. The contents collapse from the panel frames, and the protagonist hero tries to hold onto that chaos.

The structure of the original narrative becomes another space of representation in which the narrative anecdote (the strength of the protagonist superhero) is attempted to be made real.







#21

Páginas de cómic intervenidas
14 elementos de 42.7 × 34 cm c/u
2012 — 2023

Altered comic pages
14 elements; 42.7 × 34 cm each
2012 — 2023

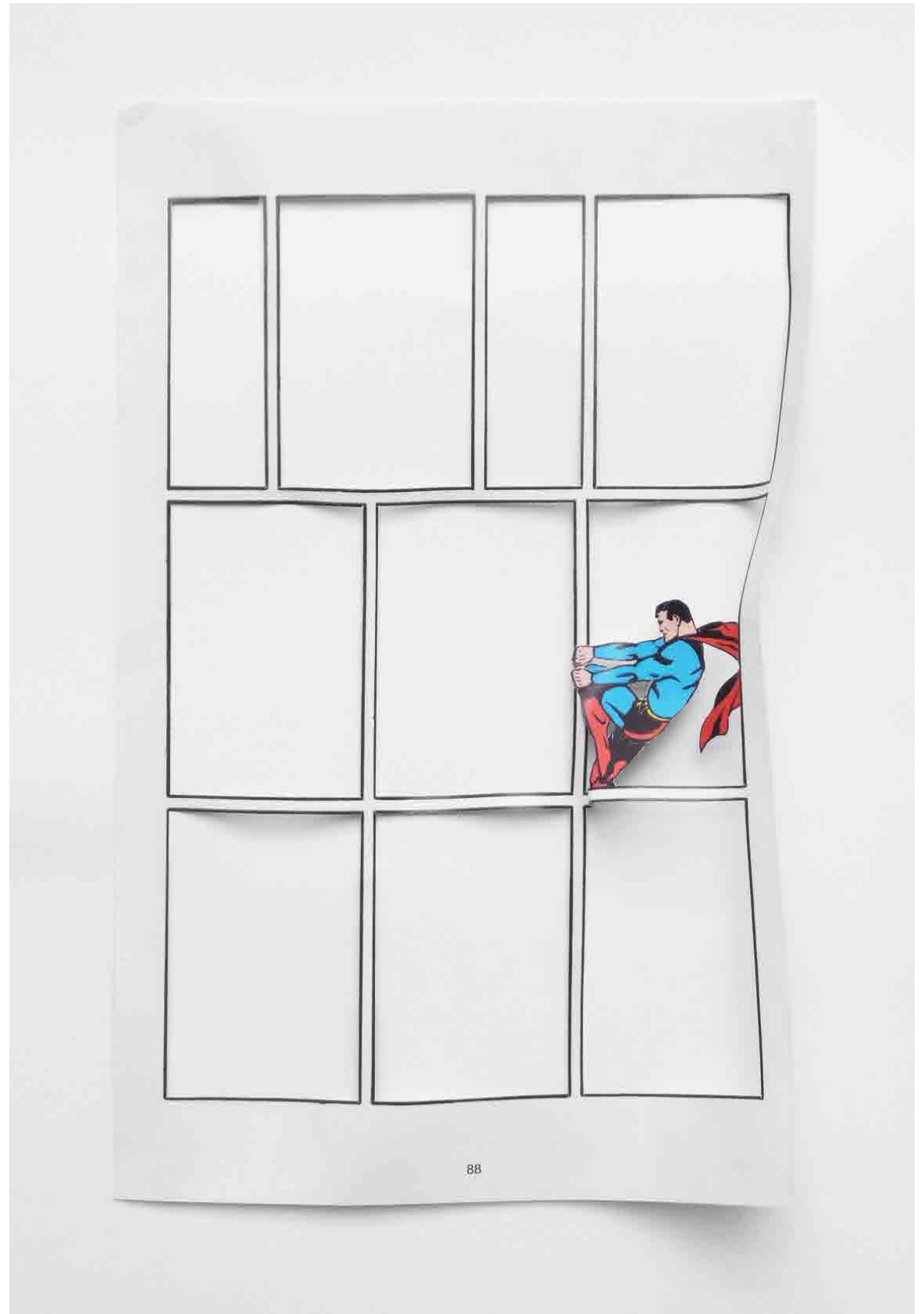
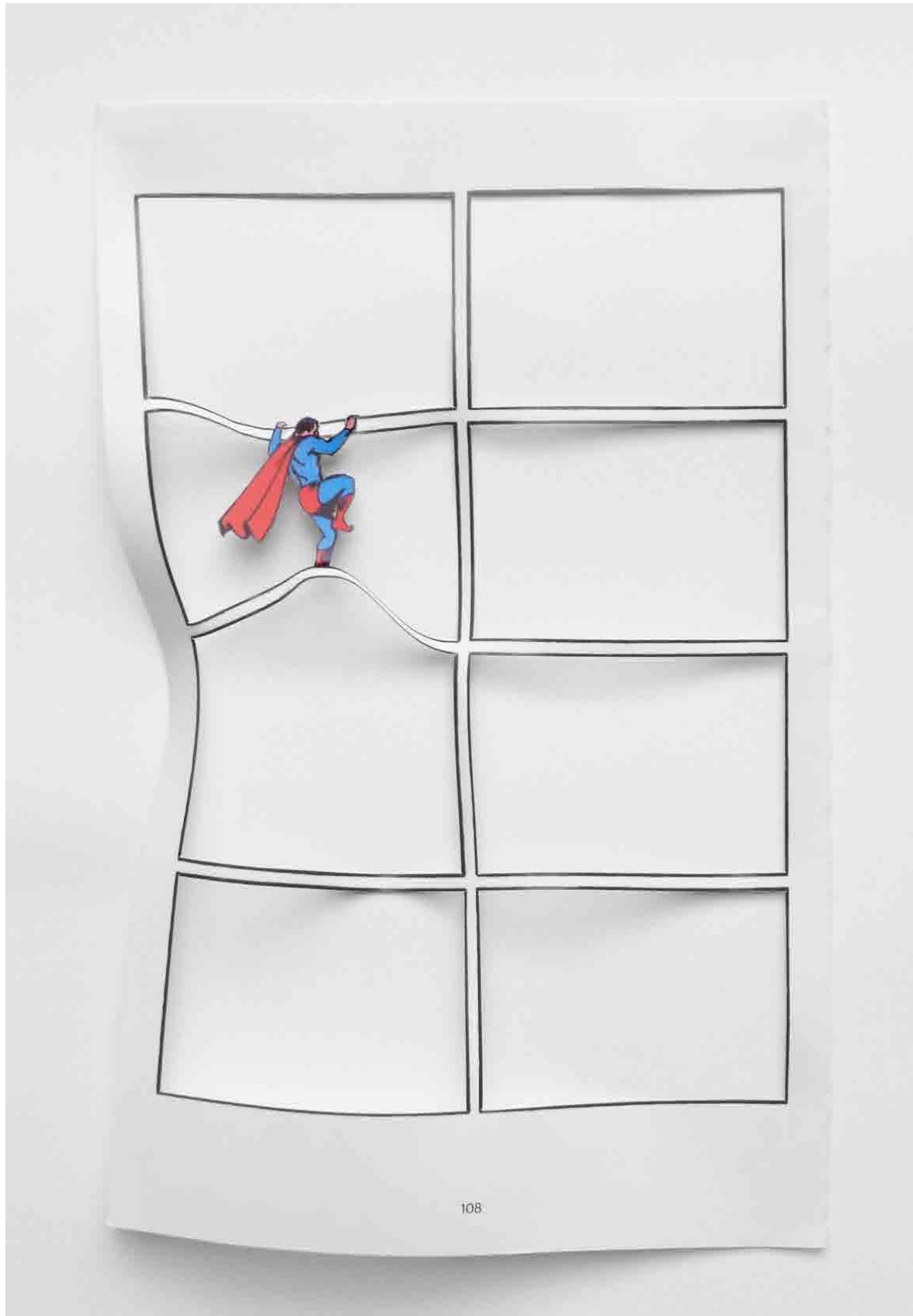
Se toman páginas del cómic **Superman** de Jerome Siegel y Joe Shuster. Aísla al superhéroe protagonista que tira de la propia página en la que se inserta, sacando su movimiento de la viñeta y volviéndolo sobre la hoja misma.

Se trata de una estrategia de apropiarse de una anécdota narrativa (la fuerza del superhéroe protagonista) y convertirla en realidad.

Pages are taken from the comic Superman by Jerome Siegel and Joe Shuster. The protagonist superhero is isolated, pulling himself out of the panel he's inserted into, extracting his movement from the frame and redirecting it onto the very page itself.

It is a strategy of appropriating a narrative anecdote (the strength of the protagonist superhero) and turning it into reality.





#17

Collage con impresiones digitales sobre papel
200 × 200 cm
2011 — 2012

Collage with digital prints on paper
200 × 200 cm
2011 — 2012

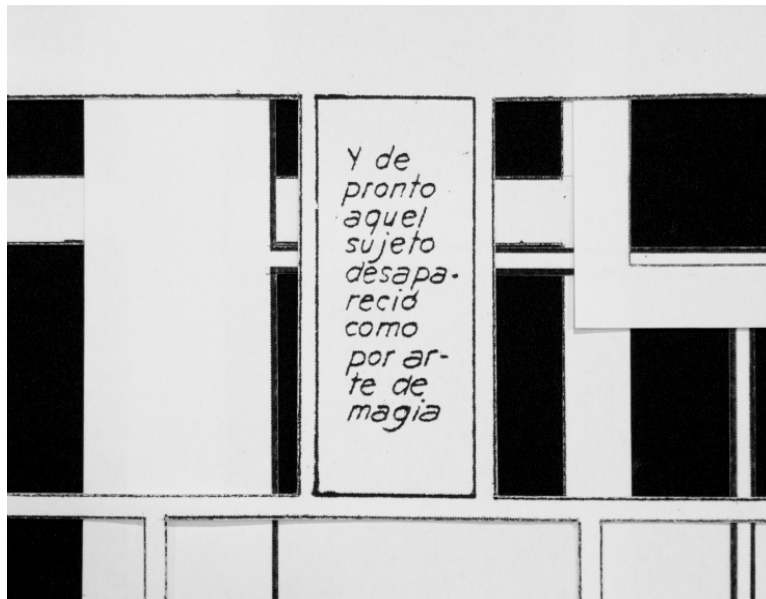
Una superficie cubierta de páginas de cómics en las que han sido eliminadas la mayor parte de las viñetas, resultando hojas tan recortadas que lo primero que capta el ojo son su estructura narrativa (las retículas superpuestas). En las pocas viñetas que no han sido recortadas, yuxtapuestas y descontextualizadas, aparecen personajes perdidos en medio de vacíos narrativos que hablan sobre su desaparición.

Una representación que hace posible que ocurra el vacío en el que se encuentran los personajes (el mensaje) a través del vacío de sus páginas (el medio).

A surface covered with comic book pages from which most of the panels have been eliminated, resulting in cut-out sheets where the first thing that catches the eye is their narrative structure (the overlapping grids). In the few panels that haven't been cut, juxtaposed and decontextualized, characters appear lost in the midst of narrative voids, speaking about their disappearance.

A representation that enables the emptiness in which the characters find themselves (the message) through the emptiness of their pages (the medium).





#15

Cómic intervenido
2.5 x 34 x 24 cm
2011

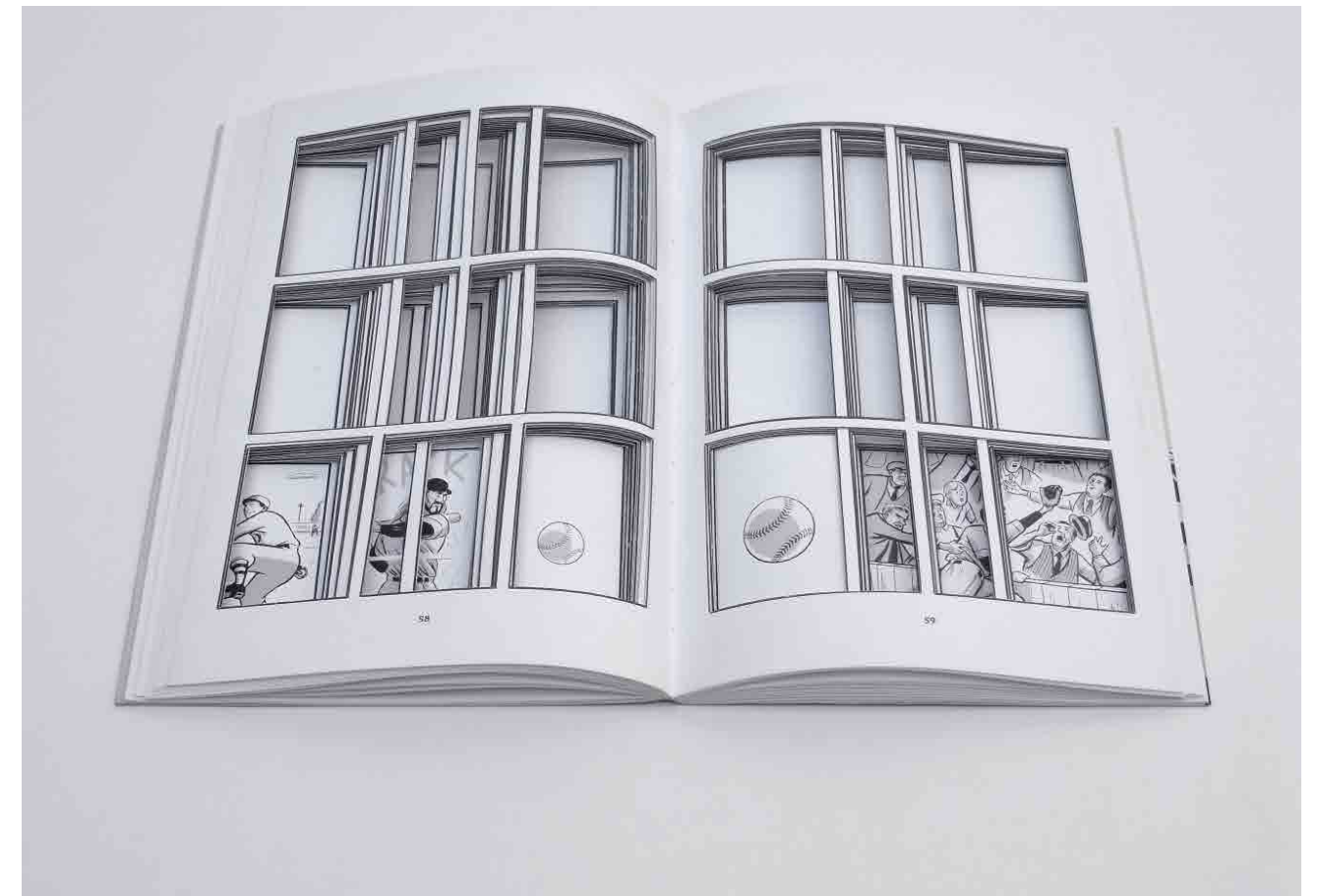
Altered cómic
2.5 x 34 x 24 cm
2011

Se toma un ejemplar del cómic **El asombroso swing del Golem** de James Sturm (La Cúpula, Barcelona, 2008) y se realiza un ejercicio de elipsis en el que se eliminan todas las viñetas del cómic a excepción de cinco. Con las que se construye una nueva secuencia diacrónica que recorre la totalidad del libro y se hace visible a través del calado de las páginas el lanzamiento de una pelota en un juego de béisbol.

Con este gesto se reflexiona sobre la omisión de acontecimientos dentro de la linealidad temporal de la historia que funcionan como una invitación al lector para reconstruir el sentido del relato.

A copy of the comic book **The Golem's Mighty Swing** by James Sturm (La Cúpula, Barcelona, 2008) is taken, and an exercise of ellipsis is performed by removing all the panels from the comic except for five. These panels are used to construct a new diachronic sequence that spans the entirety of the book, and the act of throwing a baseball is made visible through the cutout pages.

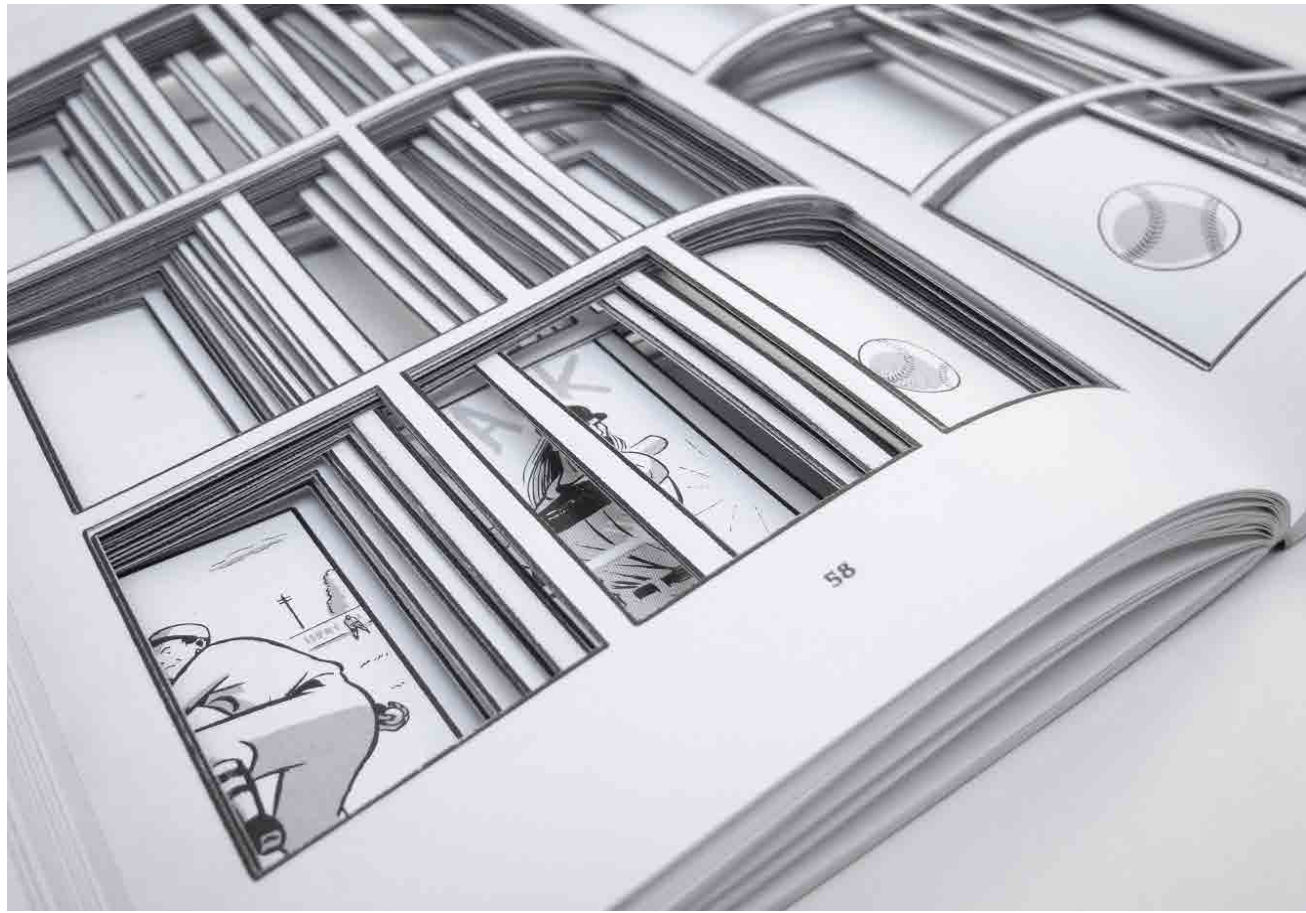
With this gesture, a reflection is made on the omission of events within the temporal linearity of the story, which serves as an invitation to the reader to reconstruct the meaning of the narrative.



15. En el fondo nada ha cambiado. Museo ABC, Madrid, Spain, 28 Jan — 17 Mar 2013.

8ª Biennial d'Art Leandre Cristófol. Centre d'Art la Panera, Lleida, Spain, 10 Jan — 28 Apr 2013.

Y en ese preciso instante..., etHALL, Barcelona, Spain, 13 Apr — 19 May 2012.



#08

Collage sobre papel
49 × 37 cm
2011

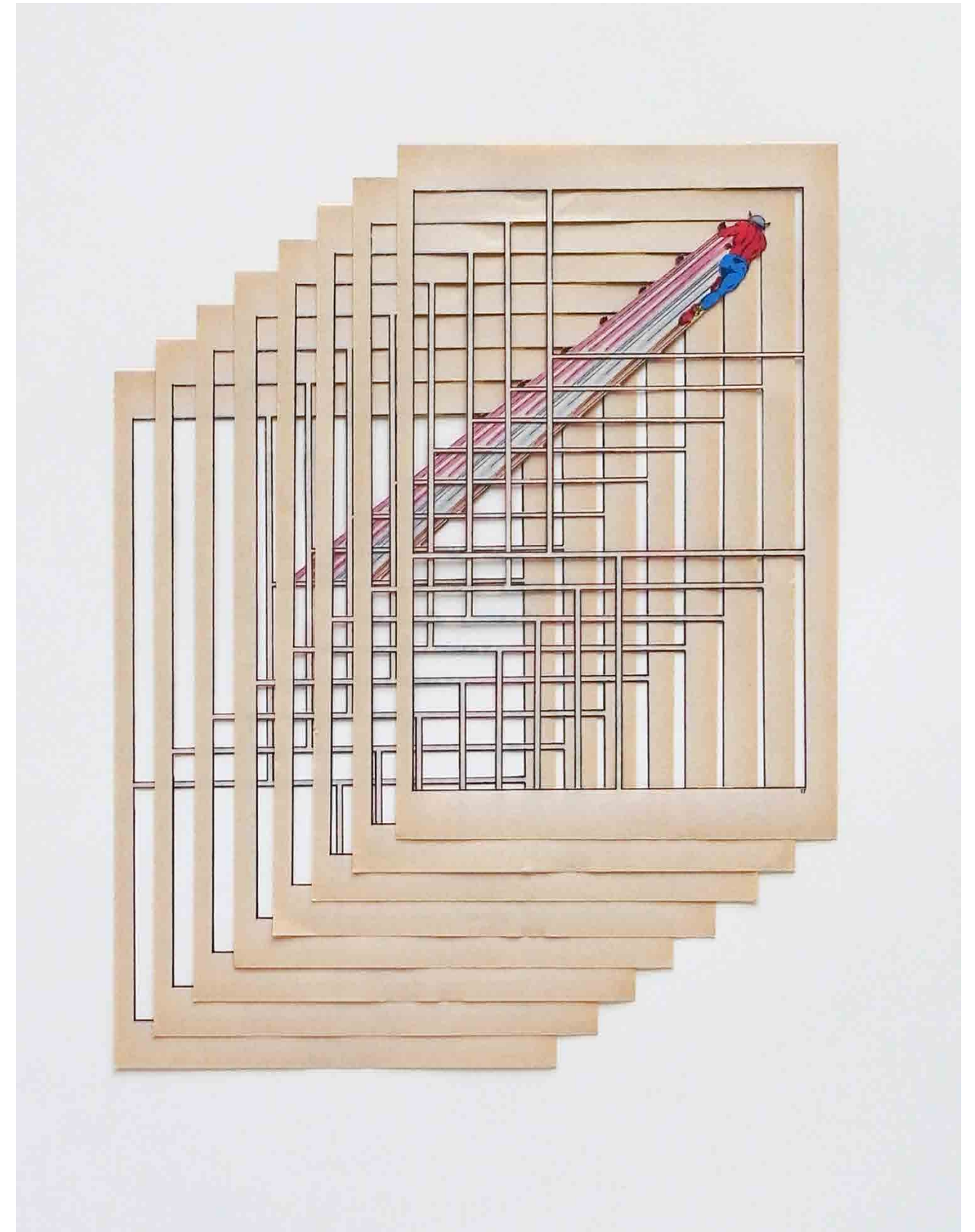
Collage on paper
49 × 37 cm
2011

Se recupera una página del cómic **Flash** de Roy Thomas y George Tuska (núm. 4, Ediciones Zinco, Barcelona, 1984) y se extrae al protagonista y la estela que muestra su recorrido. En la pieza el superhéroe se yuxtapone en una repetición sucesiva de la misma página del cómic con la retícula troquelada.

Una apropiación de la cualidad sobrehumana del superhéroe (superar la velocidad de la luz) y convertirla en realidad, atravesando el espacio-tiempo de la propia página del cómic que lo contiene.

A page from the comic book **Flash** by Roy Thomas and George Tuska (issue number 4, Ediciones Zinco, Barcelona, 1984) is recovered, and the protagonist and the trail that shows his movement are extracted. In the artwork, the superhero is juxtaposed in a successive repetition of the same comic book page with a die-cut grid.

It is an appropriation of the superhuman quality of the superhero (surpassing the speed of light) and turning it into reality, traversing the space-time of the comic book page that contains it.



Martín Vitaliti

Buenos Aires, Argentina, 1978

Vive y trabaja en Barcelona

Formación Académica

1995 — 1999 Artes Visuales. Escuela Superior de Bellas Artes Manuel Belgrano, Buenos Aires, Argentina.

Exposiciones individuales

- 2022 **Silly Symphony**. Espai 13 — Fundació Joan Miró, Barcelona, España, 28 Oct 2022 — 15 Ene 2023 (comisariado por Pere Llobera).
Ampo. Centre de Documentació del Centre d'Art la Panera, Lérida, España, 29 Oct 2022 — 5 Feb 2023 (comisariado por Anna Roigé).
- 2021 **Es muro es mero muro es mudo mira muere**. Blueproject Foundation — El Invernadero, Madrid, España, 19 Jun — 11 Jul 2021 (comisariado por Renato Della Poeta y Aurélien Le Genissel).
La idea de una imagen. Fundació Suñol, Barcelona, España, 4 Mar — 30 Jul 2021 (comisariado por Sergi Aguilar y Patricia Marqués).
- 2020 **Para ser dos hay que ser diferentes**, etHALL, Barcelona, España, 20 Jun — 10 Sep 2020.
- 2017 **Los dos pañuelos de Diana**, etHALL, Barcelona, España, 25 May — 14 Jul 2017.
- 2016 **Light Ink**. Fumetto Comic Festival — F5 Gallery, Lucerna, Suiza, 14 — 22 Abr 2016 (comisariado por Katja Jaisli y Felicitas Rausch).
- 2015 **#121**. Document Art Gallery, Buenos Aires, Argentina, 30 May — 15 Jul 2015.
- 2014 **...**, etHALL, Barcelona, España, 4 Sep — 11 Oct 2014.
- 2013 **En el fondo, nada ha cambiado**. Museo ABC, Madrid, España, 28 Ene — 17 Mar 2013 (comisariado por Jorge Bravo).
- 2012 **Y en ese preciso instante...**, etHALL, Barcelona, España, 13 Abr — 19 May 2012.

Exposiciones colectivas

- 2023 **Blank. Raw. Illegible... Artists' Books as Statements (1960–2022)**. Leopold-Hoesch-Museum, Düren, 14 May — 3 Sep 2023 (comisariado por Moritz Küng).
- 2022 **Festival CREA**. Trama34, L'Hospitalet de Llobregat, España, 4 — 5 Nov 2022 (comisariado por Caterina Almirall).
- 2021 **Dante: libri nuovi**. Faculty of Arts — University of Bristol, Bristol, Reino Unido, 26 Oct — 25 Nov 2021 (comisariado por Rhiannon Daniels, Tristan Kay y John McDowall).
Our garden needs its flowers. Centre d'Art Tecla Sala, L'Hospitalet de Llobregat, España, 27 Feb — 18 Jul 2021 (comisariado por David Armengol y Albert Mercadé).
- 2019 **Paratext nº35**. Hangar, Barcelona, España, 17 Abr 2009.
Casa & Co. Casa de Velázquez, Madrid, España, 8 Feb — 10 Mar 2019
- 2018 **Revolta en el cómic**. Museu d'Art Contemporani de Barcelona (MACBA), Barcelona, España, 18 May — 19 May 2018 (comisariado por Francesc Ruiz).
Cómics: una nueva lectura. Biblioteca — Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (MNCARS), Madrid, España, 8 Mar — 8 Jun 2018 (comisariado por Guy Schraenen).
Tinta fresca. Centre d'Art la Panera, Lérida, España, 17 Feb — 28 May 2018 (comisariado por Antoni Jové y Anna Roigé).
- 2017 **Composiciones: Subsuelos**. Barcelona Gallery Weekend 2017, Barcelona, España, 28 Sep — 1 Oct 2017 (comisariado por Alexandra Laudo y Gloria Picazo).
- 2016 **Casa-estudio-calle-barrio**. CentroCentro, Madrid, España, 30 Sep 2016 — 29 Ene 2017 (comisariado por Virginia Torrente).
If Walls Are Trembling. Galerie Kandlhofer, Viena, Austria, 23 Sep — 20 Oct 2016.
- 2015 **Microfísica do debuxo**. Normal, A Coruña, España, 2 Mar — 17 Abr 2015 (comisariado por Sonia Fernández Pan).
- 2016 **Briser la glace**. Magasin — Centre national d'arts et de cultures, Grenoble, Francia, 29 May — 4 Set 2016 (comisariado por Chen Ben Chetrit, Eleonora Castagna, Laura Caraballo, Chloé Curci, Giulia Panetti y Armanche Rougiron).
- 2013 **Mutabilità. Strade del possibile**. Associazione Marco Magnani, Sassari, Italia, 27 Set — 27 Oct 2013 (co-

misariado por Gloria Picazo).

Matar al mensajero. Galería Fernando Pradilla, Madrid, España, 25 Abr — 1 Jun 2013 (comisariado por Javier Díaz Guardiola).

¿Qué hay de nuevo, viejo?. Can Felipa Arts Visuals, Barcelona, España, 25 Abr — 13 Jul 2013 (tutorizado por Pedro Vicente).

Generación 2013. La Casa Encendida, Madrid, España, 8 Feb — 5 May 2013 (comisariado por Ignacio Cabrero).

Me, Myself and I. Centro Cultural Casa del Reloj, Madrid, España, 6 Feb — 23 Feb 2013.

8ª Biennal d'Art Leandre Cristòfol. Centre d'Art la Panera, Lérida, España, 10 Ene — 28 Abr 2013 (comisariado por Gloria Picazo).

2010 **22.07.10 > 18.09.10**. àngels barcelona, Barcelona, España, 22 Jul — 18 Sep 2010.

2009 **Entes**. Lluís Vives 4 1–1, Barcelona, España, 7 — 8 Nov 2009.

2004 **Natures Mortes**. Saladestar, Barcelona, España, 27 — 30 Jun 2004 (comisariado por Luz Broto).

Publicaciones

- 2021 **Ampo**. Ediciones Marmotilla, Madrid, España (ISBN 978–84–09–27557–1).
Tapetum lucidum. ferranElOtro Editor, Medellín, Colombia (ISBN 978–958–49–1423–1).
- 2019 **Action Comics (Détournement)**. ferranElOtro Editor, Medellín, Colombia (ISBN 978–958–48–5694–4).
- 2016 **Sin coordenadas**. Tren en Movimiento, Buenos Aires, Argentina (ISBN: 978–987–3789–12–0).
360º. ArtsLibris, Barcelona, España (978–3–86335–943–0).
- 2013 **Didascalias**. Save As... Publications, Barcelona, España (ISBN 978–84–938430–2–1).
- 2012 **Fondos**. Save As... Publications, Barcelona, España (978–84–938430–4–5).
- 2009 **Líneas cinéticas**. Save As... Publications, Barcelona, España (ISBN 978–84–936956–4–4).

Talleres

- 2022 **Inbetweeners**. Fundació Joan Miró, Barcelona, España, 18 Dic 2022.
- 2019/20**EN RESiDÈNCiA — Institut Viladomat**. Institut de Cultura de Barcelona (ICUB) — Consorci d'Educació de Barcelona (CEB), Barcelona, España, Sep 2019 — 3 Jul 2020.
- 2018 **¡Fuera de cuadro!**. Big Draw. Barcelona Dibuixa — Fundació Joan Miró, Barcelona, España, 28 Oct 2018.
- 2013 **La ilusión lo es todo**. Centre d'Art la Panera, Lérida, España, 27 Dic 2013 — 3 Ene 2014.

Premios, becas y residencias

- 2021 **BCN Producció 2021–2022**. Ajuntament de Barcelona, Barcelona, España (beca).
- 2020 **Artist-in-Residence**. CCA Andratx, Palma de Mallorca, España (residencia).
- 2018 **Casa de Velázquez**. Madrid, España (residencia).
- 2012 **Generación 2013**. Obra Social Caja Madrid, Madrid, España (beca).
Premio de Dibujo Museo ABC. Museo ABC — JustMad, Madrid, España (premio).
Capacete. Rio de Janeiro, España (residencia).
- 2013/14**Hangar**. Barcelona, España (residencia).

Colecciones Públicas

- Biblioteca Nacional de España**. Madrid, España.
- Colección Jorge Rais**. Bogotá, Colombia.
- Colección Rucandío**. Madrid, España.
- Col·lecció Banc Sabadell**. Sant Quirze del Vallès, España.
- FRAC Corsica**. Corsica, Francia.
- Frances Reynolds Collection**. London, Reino Unido.
- Fundación Centenera**. Guadalajara, España.
- Fundación Montemadrid**. Madrid, España.
- ICArt Collection**. Miami, FL, EE. UU.
- McEvoy Family Collection**. San Francisco, CA, EE. UU.
- Museu d'Art Contemporani de Barcelona** (MACBA). Barcelona, España (depósito del Ajuntament de Barcelona).
- Museu d'Art Jaume Morera**. Lérida, España (depósito del Centre d'Art la Panera).

Bibliografía

- Caterina Almirall (2022). “Al final de la escalera”, en **Festival CREA**. L’Hospitalet de Llobregat: Trama34, Nov (hoja de sala).
- Jorge Bravo (2013). “En el fondo nada ha cambiado”, en **En el fondo nada ha cambiado**. Madrid: Museo ABC, Ene (hoja de sala).
- Ignacio Cabrero (2013). “Menos es más (más o menos)”, en **Generación 2013**. Madrid: Fundación Especial Caja Madrid, pp. 11—29 (LD M-1942–2013).
- Sonia Fernández Pan (2021). “Microfísica do debuxo”, en **Microfísica do debuxo**. A Coruña: Normal, Mar (hoja de sala).
- ferranEIOtro (2009). “La estela de aire congelado que deja un automóvil al partir”, en **Líneas Cinéticas**. Barcelona: Save As... Publications, s/p (ISBN 978–84–936956–4–4).
- ferranEIOtro (2017). “Los dos pañuelos de Diana”, en **Los dos pañuelos de Diana**. Barcelona: etHALL, May (hoja de sala).
- ferranEIOtro (2019). “En otras palabras, casi lo mismo”, en **Action Comics (Détournement)**. Medellín: ferranEIOtro Editor, s/p (ISBN 978–958–48–5694–4).
- ferranEIOtro (2021). “Tapetum lucidum”, en **Tapetum lucidum**. Medellín: ferranEIOtro Editor, s/p (ISBN 978–958–49–1423–1). PDF [EN + ES]
- ferranEIOtro (2022). “Ampo”, en **Ampo**. Lérida: Centre de documentació del Centre d’Art la Panera, Oct (hoja de sala).
- Javier Artero Flores (2021). “NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento. Entre el cómic y la vídeo instalación”, en ANIAV – **Revista De Investigación En Artes Visuales**, núm. 8 (marzo) pp. 93—102 (ISSN 2530–9986).
- Julio Andrés Gracia Lana (2021). “La viñeta como recurso plástico: Martín Vitaliti”, en José Manuel Trabado Caba-do (ed.) **Lenguajes gráficos-narrativos. Especificidades, intermedialidades y teorías gráficas**. Gijón: Ediciones Trea, pp. 263—284 (ISBN 978–84–18932–21–2).
- Moritz Kung (2016). “360°”, en **360°**. Barcelona: ArtsLibris, s/p (978–3–86335–943–0).
- Alexandra Laudo (2017). “9:12 / 9:13”, en **Composiciones: Subsuelos**. Barcelona: Barcelona Gallery Weekend 2017, Sep (hoja de sala).
- Aurélien Le Genissel (2021). “es muro es mero muro es mudo mira muere”, en **es muro es mero muro es mudo mira muere**. Madrid: Blueproject Foundation — Calle San Lorenzo 11, Jun (hoja de sala).
- Pere Llobera (2022). “Silly Symphony”, en **Silly Symphony**. Barcelona: Espai 13 — Fundació Joan Miró, Oct (hoja de sala).
- Patricia Marqués (2021). “La idea d’una imatge”, en **La idea d’una imatge**. Barcelona: Fundació Suñol, Mar (hoja de sala).
- Irene Minovas (2013). “Ponerse en situación”, en **Fondos**. Barcelona: Save As... Publications, s/p (978–84–938430–4–5).
- Tania Pardo (2013). “La estética de la omisión”, en **En el fondo nada ha cambiado**. Madrid: Museo ABC, pp. 15—18 (ISBN 978–84–940000–8–9).
- Gloria Picazo (2013). “Martín Vitaliti”, en **8ª Biennial d’Art Leandre Cristòfol**. Lérida: Centre d’Art la Panera, pp. 18, 40—41 (ISBN 978–84–96855–57–1). PDF [CA + ES]
- Ivan Pintor Iranzo (2021). “Los muertos, la nieve”, en **Ampo**. Madrid: Ediciones Marmotilla, pp. 9—16 (ISBN 978–84–09–27557–1).
- Ivan Pintor Iranzo (2023). “Sinfonía para un presente eterno”, en **Salt i immersió**. Barcelona: Fundació Joan Miró, pp. 56—57, 64—56, 72—73 (ISBN 978–84–16411–67–2).
- Álvaro Pons (2021). “La narrativa oculta del cómic”, en **Gráfica** [on-line], 20 octubre 2021 < <https://graffica.info/la-narrativa-oculta-del-comic-por-alvaro-pons/>>.
- Francesc Ruiz (2021). “Plumas”, en **Ampo**. Madrid: Ediciones Marmotilla, pp. 1—8 (ISBN 978–84–09–27557–1).
- Manuel Segade (2013). “Textos que ocurren”, en **Generación 2013**. Madrid: Fundación Especial Caja Madrid, pp. 159—161 (LD M-1942–2013).
- Héctor Tarancón Royo (2019). “Desvelando el tiempo. Martín Vitaliti y la soledad secuencial”, en **ANIAV – Revista De Investigación En Artes Visuales**, núm. 4 (marzo) pp. 17—31 (ISSN 2530–9986).
- Pablo Turnes (2013). “Martín Vitaliti: esto no es una historieta”, en **Entrecomics** [on-line], 29 julio 2013 <<https://entrecomics.com/2013/08/martin-vitaliti-esto-no-es-una-historieta/>>.
- Rubén Varillas (2013). “La viñeta como objeto artístico”, en **En el fondo nada ha cambiado**. Madrid: Museo ABC, pp. 11—14 (ISBN 978–84–940000–8–9).

ethall
c/Salvadors, 24
08902
Hospitalet d’Llobregat
Barcelona

www.ethall.net