

Formada como escultora, mi trabajo explora cómo los lenguajes presiden la comunicación para embellecer la cultura con imágenes y conceptos, donde el término lenguaje ha de tomarse en un sentido amplio. El trabajo de encriptación y descryptación de símbolos en diversos soportes materiales me ha llevado a la noción de una *biología de la imágenes*. Independientemente del contexto cultural o de los materiales utilizados, las imágenes aparecen continuamente como fantasmas que disfrutan de una vida propia pasando de un soporte a otro, lo que prueba su existencia independiente.

Una residencia en México en 2014 me hizo consciente de la relevancia de la antigua caligrafía española, que utilicé en piezas con trabajos de alfarería tradicional. Otras estancias en Teherán en 2016 y 2017 centraron mi atención en la tipografía cufica geométrica de la edad media que combiné con códigos QR digitales para enfatizar cómo funciones similares se perpetúan en el tiempo a través de diferentes tecnologías. Más recientemente, apliqué esas nociones a Amazonomaquia, la historia de las Amazonas narrada en las metopas del Partenón de Atenas, donde utilicé fotografía, diseño gráfico y xilografías para reproducir la narración desde una lectura de género moderna. Y durante una larga visita a Beirut en 2019, decidí mostrar fotografías de archivos locales de personajes del Líbano junto con mis reproducciones en tallas en madera de las mismas imágenes, las impresiones correspondientes de dichas obras y descripciones escritas de dichos personajes. El resultado fue una exhibición de cómo las mismas imágenes son accesibles en diferentes medios.

Actualmente estoy ocupada con un trabajo que complica un poco más estos proyectos. Estoy llevando mi exploración sobre la biología de las imágenes un paso más allá al producir una colección de lo que llamo cajas abiertas. Estas exhiben en sus diferentes lados la misma imagen en distintos soportes; dibujos en papel, xilografía, grabados, códigos QR, y en algunos casos un espejo como dispositivo mecánico con el que jugar. Las imágenes elegidas para desarrollar son conceptos abstractos difíciles de representar salvo en forma de lenguaje.

Todos estos proyectos son investigaciones en curso sobre la *biología de las imágenes* y tratan de mostrar imágenes y las tecnologías utilizadas para representarlas, dónde y cómo se muestran; en el lenguaje, la fotografía, el grabado, el dibujo, la escultura ... El objetivo final es poner de manifiesto cómo los diferentes medios son solo instrumentales para la existencia de las imágenes, que disfrutan de una vida propia.