

Infografías de Ángel Fábrega

Antes de comentar un conjunto de obras, con motivo de su exposición en el Espacio de Arte Yus, de Zaragoza, inaugurada el reciente 21 de octubre, parece oportuno señalar la trayectoria de un artista, algo oculto, que comienza exhibiendo en espacios alternativos y que con el tiempo se interesa por la infografía como medio creativo.

Ángel Fábrega, de primer apellido Langarita, nacido en Zaragoza el año 1958, expone sus primeros cuadros en el zaragozano bar Anacoreta el año 1978, hasta que en 1984 abandona el medio y compra su primer ordenador. Con los años, al menos en 1996, sigue definiéndose como pintor, lo que es pero con técnica propia del ordenador. Si en 1985, a raíz de una exposición colectiva, instala un monitor gigante de vídeo conectado al ordenador, su primera exhibición individual de infografía creativa, que el artista define como *pintura electrónica*, es en 1991, justo en el zaragozano bar Bonanza. El año 1993 titula a su exposición individual *Fábrega, Infografías*, sala-bar De Kobre, de Zaragoza, mientras que su otra individual, bar Bonanza, de Zaragoza, de 1994, se titula *Colección Ángel Fábrega de Pintura Futura*, basada en espléndidos paisajes, cercanos a la abstracción, con excepcional e impactante color. Se aprecia, por tanto, un bello proceso del artista sobre la infografía, que siempre vincula, tal como indicábamos, con espíritu pictórico. Un 1993 de indudable importancia pues le seleccionan la obra *Qumran* en el VII Premio <<Santa Isabel de Aragón, Reina de Portugal>> de Arte, Zaragoza, mientras que en 1996 obtiene el Premio de Fotografía, con el tríptico *Ixeia I, II y III*, en el X Premio <<Santa Isabel de Aragón, Reina de Portugal>> de Arte, que organiza la Diputación Provincial de Zaragoza. Dos obras, en ambos casos, con técnica propia de la infografía posada en papel fotográfico. Finalista, en dicho Premio de 2002, con la obra *Trónica-013*, cuando se separan diferentes disciplinas y en dicho año, por primera vez, es sobre fotografía, infografía y grabado, es decir, obra sobre papel con tres técnicas distintas.

El añorado y excepcional Alberto Sánchez Millán entrevista a Fábrega, revista de la Real Sociedad Fotográfica de Zaragoza, *Boletín Informativo*, septiembre-octubre 1996, N.º. 80, que, entre otras consideraciones, afirma:

En el proceso infográfico se utiliza un ordenador avanzado al que se le aplica un programa de tres dimensiones, a partir de ahí las imágenes se crean digitalmente, con lo que nosotros llamamos una "ploteadora". También puede partirse de unas imágenes tomadas por una cámara fotográfica especial o a partir del contenido de un disquete.

Cuando Sánchez Millán le pregunta sobre la ventaja de la infografía, el artista comenta que *la escena sólo existe virtualmente en mi ordenador y ha sido totalmente creada por mí. Es como pintar con medios electrónicos*. Aclaración muy importante, pues despeja dudas sobre si el ordenador

sustituye, en la medida que sea, al proceso creativo del artista.

Desde 1999, se diría, todo se acelera y perfecciona vía complejidad, pues crea el CD interactivo de la Asociación Pértiga, de Zaragoza, para las primeras jornadas de Arte Alternativo y al año siguiente crea el museo virtual de dicha Asociación. Tras participar en *Con-mutaciones*, año 2001, con VIPANAS 3404 en la Sala Moliner, de Zaragoza, en 2002 termina la serie de infografías *Nuestra Señora de la Historia*, mientras que, en 2004, crea *Render 4* como centro virtual de Arte. Desde 2006 explora el arte vivo de los paludarios, que son plantas reales vivas en contacto con el agua. Si en 2007 crea su primera sala virtual en *Second Life* (Segunda Vida), en 2008 termina la serie infográfica *La ciudad del agua*, que expone en internet y en *Second Life* (Segunda Vida). Estamos, como es sabido, ante uno mismo transformado en un muñeco que actúa con otros que son diferentes personas.

Se capta, sin duda, todo un muy complejo proceso que, tras su etapa pictórica, se potencia con fértil imaginación a través de la infografía, quizá como si el propio artista habitara en el interior de su ordenador y flotara tomando singulares decisiones.

Pero ahora estamos con la citada exposición en el zaragozano Espacio de Arte Yus, aunque antes conviene definir qué es un fractal, del latín *fractus*, pues la obra de Fábrega está compuesta por fractales. Estamos ante un objeto semigeométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas. Asimismo, un fractal natural es un elemento de la naturaleza que puede ser descrito mediante la geometría fractal. Aunque Gaston Julia fue quien inventó las matemáticas de los fractales, a Benoît Mandelbrot (Polonia, 1924, Estados Unidos, 2010) corresponde su desarrollo mediante ordenador a principio de los setenta. No olvidemos, por tanto, que las obras expuestas por Fábrega son fractales.

Gerardo García, que fuera de la Asociación Pértiga de Zaragoza, como el propio Fábrega, indica sobre este artista:

Es un artista con larga experiencia en el mundo de los ordenadores y con grandes recursos técnicos que emplea para llevar a cabo las ideas que quiere expresar. Así ha utilizado, y en algunos casos modificado, más de una decena de programas "software" de alto nivel, que le han permitido crear, gestionar y retocar cada una de las imágenes, añadiendo cualquier mínima variación a los parámetros para conseguir el resultado idóneo.

Después de crear una estructura base tridimensional, la cubre con una textura de agua. Este elemento, convenientemente iluminado, lo sitúa en el centro de una caja con paredes de espejo. Los reflejos de este objeto se multiplican, a su vez, los unos sobre los otros, prologándose sin final. Es una secuencia infinita dentro de un espacio finito.

En las obras expuestas predominan poderosas gamas verdes teñidas por blancos como contrastes sin pausa que iluminan el campo formal en zonas específicas. Lo que captamos son indescriptibles selvas tropicales que sugieren lo más parecido a muy amenazadoras plantas inventadas, con su espectacular dosis de múltiples enfoques geométricos, que inundan el soporte para crear cambiantes atmósferas repletas de aparentes peligros. Estamos ante un maravilloso y absoluto caos perfectamente articulado, siempre quieto, fulgurante, como si acechara para ser único elemento vivo. En ocasiones incorpora un excepcional y más que bello y atractivo punto de fuga que alcanza dosis infinitas hacia espacios por descubrir, de modo que en alguna obra lo ubica en un primer plano, mientras que en el segundo, como si fuera el cielo, añade formas móviles que remarcan su absoluto énfasis destructivo cual predominio del azar convulso. Punto de fuga que tiene como variante cuando lo introduce, cual elemento agresor, en medio de la palpitante vegetación inventada, sin duda abriéndose paso para crear otro espacio hacia destinos ignotos. Otra variante es cuando en medio de la vegetación incorpora un cuadrado para romper el entorno, para separarlo, sobre el que se elevan, cual pirámide única, esas impecables formas geométricas, casi como si fueran pétalos unidos, rematadas por una especie de cono para elevarse hacia cualquier ignorado espacio. Obra extraña, sugerente, con una especie de pirámide que lo mismo puede ser una nave espacial, por señalar un lejano parecido, que una flor inventada por Fábrega para representar una especie de nuevo icono formal.

Estamos ante un artista excepcional, diferente, capaz de dominar el campo técnico para hacerlo suyo, de manera que su desbordante imaginación se posa y se vierte con naturalidad para evitar cualquier caos gratuito. El conocimiento de su obra, tras un impecable y largo período exponiendo en espacios alternativos o prodigándose en internet, es un auténtico regalo para el arte.