

# CIUDADES DE UN FUTURO PASADO

El trabajo con los desechos: materiales, culturales, es una línea presente en el arte contemporáneo desde las propuestas desencadenantes de Kurt Schwitters y que luego tomó un renovado impulso con el *nouveau réalisme* francés en los años sesenta. Es un tipo de procedimiento directamente ligado a la expansión imparable de la tecnología en el mundo de hoy. La obra: abierta, sugestiva, de Sebastián Román se inscribe en esa línea, pero situando un signo de interrogación en los restos de una tecnología digital que entrecruza con las figuras y perfiles de nuestras ciudades. Ciudades de un futuro pasado, imágenes entrevistas de un mundo deshabitado, sin figuras humanas, que reflejan nuestras incertidumbres sobre el sentido de nuestra civilización y la omnipresencia determinante de la tecnología en nuestras vidas.

**José Jiménez.-**

**Sebastián Román Lobato**, pertenece por derecho propio a la última generación de creadores leoneses surgidos en la primera década del siglo XXI de la Facultad de Bellas Artes de Salamanca, Sebastián se incorpora de inmediato a la renovación de los lenguajes plásticos y será el medio fotográfico el escogido para formular sus propuestas, coincidiendo de lleno con la revalorización y reconocimiento de la fotografía artística, auspiciada en España a partir de los años ochenta por las galerías más importantes y por la nueva creación de museos, como el IVAM de Valencia, El Reina Sofía de Madrid, el MACBA de Barcelona, el CAB de Burgos, el DA2 de Salamanca o el MUSAC de León entre otros.

El proceso secuencial y creativo se convierte en la clave de su trabajo, a diferencia de la gran mayoría de fotógrafos que centran su interés en la acción de disparar. En el mismo se pueden observar dos aspectos fundamentales y al mismo tiempo actuales en el ámbito fotográfico, por un lado la construcción de maquetas de un espacio imaginario con materiales reales y reciclados de procedencia informática, que le sirven como motivo central de sus piezas, y por

otro lado, la generación de un espacio escenográfico por medio de la incorporación de cielos reales o simulados que se combinan magistralmente con un estudio cuidado de iluminaciones especiales. Así Sebastián Román consigue crear un amplio y complejo espectro de posibilidades en relación a la apropiación del plano, que convertirá la acción del disparo fotográfico, no tanto en la captura de una imagen concreta como en la aprehensión y proyección de una idea.

La maqueta se convierte en una simulación, falsificación o sugerencia poética de la realidad, que toma como referencia de partida macrociudades como New York y específicamente su prototípico barrio de Manhattan. El rascacielos y el espacio urbano se convierten en el centro y elemento ordenador de la composición de su obra, que con las distancias formales y conceptuales nos rememora algunas *Ciudades* del escultor valenciano Miquel Navarro.

Luis García Martínez