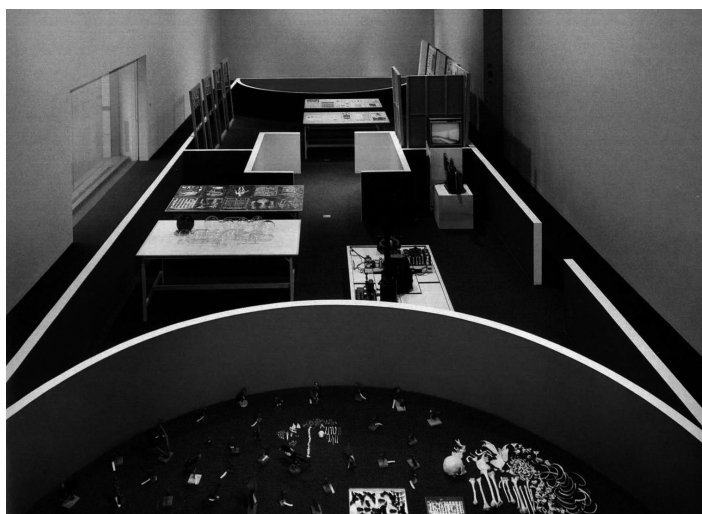


---

## Matt Mullican

### M.I.T. Project, 1990–2009

---



Colección MACBA. Fundació Museu d'Art Contemporani de Barcelona.  
Foto de Tom Haartsen. © Matt Mullican, 2009.

Matt Mullican (Santa Monica, Estados Unidos, 1951) estudió en el California Institute of the Arts, en Valencia (Estados Unidos), y cuenta con un amplio registro que abarca desde las técnicas más artesanales hasta las tecnologías más sofisticadas. Su obra, de peculiar complejidad, investiga los sistemas de conocimiento, los símbolos, los signos y el lenguaje, y refleja la fascinación que siente el artista por la relación entre la percepción y la representación.

*M.I.T. Project* se presentó por primera vez en 1990, poco después de que el artista finalizara la obra *Computer Project*, para la que había creado por ordenador un complejo plano bidimensional de una ciudad imaginaria. *M.I.T. Project* es, sin embargo, tridimensional y permite al espectador desplazarse en su interior. El espacio, dividido en cinco compartimentos interconectados, está compuesto de ideogramas ordenados formalmente, pero indeterminados en su significado. Es un mundo deshabitado en el que los diferentes niveles de percepción, desde lo tangible a lo intangible, son representados por colores. La zona verde hace referencia al ámbito de los elementos, de lo material. La zona azul representa lo cotidiano, la ciudad, el orden diario de las personas y acciones. El rectángulo amarillo, en el centro, equivale a las artes y las ciencias. El espacio negro representa el lenguaje. Un semicírculo con paredes rojas representa el ámbito subjetivo, el significado puro. De carácter abierto, la obra es a la vez señal e invención, realidad e imaginación, lógica y utopía.

A mediados de los años setenta Mullican empezó a estudiar la influencia de los signos en la transmisión de información, creando una serie de dibujos en los que una única figura, a la que llamó Glen, es reducida a su grado mínimo de representación. En la misma época comenzó a realizar performances bajo hipnosis, un elemento que desempeñaría un papel esencial en su producción artística y en el que investiga la naturaleza del comportamiento humano, su identidad y la relación entre el inconsciente y la creatividad. Sus *cosmologías*, en cambio, son construcciones metafóricas o modelos con los que representa el mundo según su punto de vista subjetivo, y a través de las cuales intenta darle estructura y orden. En estas obras el artista utiliza un lenguaje propio en el que los objetos son, además, ideas, y los signos son instrumentos a partir de los cuales se construyen nuevos significados; así cuestiona las relaciones entre imagen, significado y realidad.