



GAME OVER

Reflexiones sobre la estética pop

DANIEL GUAJARDO ROJO

Memoria para optar a título de Licenciado Artes Visuales

Profesora guía: Nathalie Goffard Bascuñan

FACULTAD DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO

Santiago, Chile

2021

A mis padres, mis perros Vitorio, Tobi y Pepa, mis hermanos, y mi compañera Lizbeth.

Agradecimientos

Quiero agradecer al equipo docente de la Escuela de Arte de la Universidad Diego Portales por su especial dedicación y contribución en la enseñanza de las artes visuales en Chile. Por la libertad que entregan en el quehacer artístico, y por, sobre todo, fomentar el pensamiento crítico y la reflexión de la cultura visual en la que estamos sumidos. Quiero agradecer a los profesores de segundo año, Ignacio Gumucio y Gonzalo Aguirre por hacer de la enseñanza de arte un laboratorio, un experimento, y de la reflexión visual un chiste serio. Agradecer de igual manera a la profesora Magdalena Quijano por enseñarme que las palabras también pueden ser imágenes.

Quiero agradecer también a la profesora Carolina Illanes, y a Ricardo Lagos por guiarme en este turbulento pero bello proceso de egreso, por inducirme a la reflexión crítica de mi propio trabajo, e interpelar constantemente.

Agradecer por supuesto a la profesora Nathalie Goffard por guiar el proceso de mi escritura de memoria, y ayudarme con el material bibliográfico y teórico necesario para realizar este trabajo.

Tabla de contenidos

Índice de obras e imágenes.....	6,7
Introducción: Presiona el botón Start.....	8,9,10
Capítulo I: La imagen de nuestro tiempo.....	11
1.1. Estéticas del presente.....	11-27
1.2. Nostalgia y retromanía.....	27-36
1.3. El aura en la imagen vacía.....	36-40
Capítulo II: Tratamiento de la imagen masiva.....	41
2.1. Pluralidad y heterogeneidad.....	41-52
2.2. La alta y la baja cultura.....	53-59
2.3. La musealización y el recuerdo.....	60-67
Conclusión.....	68,69
Bibliografía.....	70

Índice de obras e imágenes

FIGURA 1. South Park. Comedy Central

FIGURA 2. Celebrity Deatchmatch. MTV

FIGURA 3. Mortal Kombat II. Midway Games.

FIGURA 4. Resident Evil 3: Nemesis. Capcom

FIGURA 5. Tetris

FIGURA 6. The Warriors. Rockstar Games.

FIGURA 7. Michael Jackson and Bubbles. Jeff Koons

FIGURA 8. Michael Jackson (Fucked up)

FIGURAS 9,10,11,12. ME ACUERDO DE TI, MICHAEL

FIGURA 13. Detalle instalación ESO ES TODO AMIGOS

FIGURA 14. Estudio dibujo Resident Evil 3

FIGURA 15. I LOVE TOYS TOTALITARISM

FIGURA 16. Detalle instalación ESO ES TODO AMIGOS

FIGURA 17. PROBLEMATIC PAINTER. MICHAEL
PYBUS

FIGURA 18. VEO GENTE MUERTA. JUAN CESPEDES

FIGURA 19,20,21,22,23. Detalles de ESO ES TODO
AMIGOS

FIGURA 24. Proceso instalación ALONE IN THE DARK
(2020)

Introducción

Presiona el botón Start.

Fue en navidad del año 2000 que, junto a mi hermano, recibimos nuestro primer PlayStation como regalo, desde luego, nos hicimos fanáticos de la consola, y nunca más paramos de jugar. Creo que lo mencionado anteriormente pone a mi generación en un contexto específico, en el que se desarrolló mi infancia y la de muchos otros. Chile había salido hace una década de la dictadura militar, que se caracterizó por implementar medidas económicas de apertura al mercado global, mientras que en los gobiernos que la sucedieron, el país terminó por insertarse de lleno en la economía mundial, por consecuencia, Chile recibiría la influencia cultural de múltiples países que estaban en pleno auge del desarrollo de nuevas industrias que cambiarían la manera que entendemos el entretenimiento.

Uno de los países que marcaría profundamente su influencia en nuestro país es Japón. Desde la televisión y programas tan icónicos como Candy Candy, Sailor Moon, Los Caballeros del Zodiaco, entre muchos otros, hasta la

misma compañía Capcom, con juegos tan emblemáticos como Street Fighter, Megaman o Marvel vs Capcom, juego que me parecía fenomenal, puesto que había personajes tan disímiles como Spiderman o Ryu, provenientes de universos totalmente opuestos. Para la generación post-80 's, fue un importante generador de visualidad. Creo que, a esta altura de mi vida, me es imposible obviar toda la influencia que tuvieron sobre mí la televisión y los videojuegos, y como todas esas imágenes impactaron en mi vida. Recuerdo estar tardes completas mirando como mi hermano atravesaba las temidas calles de Raccoon City –del juego Resident Evil- en busca de una salida con vida, puesto que morir –perder en el videojuego- era lo peor que podía pasar. Cuando pienso en todos esos recuerdos, que me hacían muy feliz, la siguiente frase de Rilke cobra más sentido: “ Y aun cuando usted se hallara en una cárcel, cuyas paredes no dejaran trascender hasta sus sentidos y ninguno de los ruidos del mundo, ¿no le quedaría todavía su infancia?”. Este trabajo trata principalmente sobre los esfuerzos por llevar la libertad creativa del artista mismo al espacio

expositivo, sin mediaciones detrás, se trata exhibir sin censura, y con la mayor tranquilidad posible los vestigios existentes de mi infancia y memoria a las artes visuales. En esta memoria se profundiza en varios conceptos claves que me han interesado durante todo mi desarrollo artístico de la carrera. En el primer capítulo trato de reflexionar a partir del concepto de globalización y como eso abarca otros temas como la cultura visual, armo un marco teórico a partir de problemas y reflexiones que tienen que ver con las imágenes con las que crecí, y a partir de eso, pensar cómo se despliega mi obra y trabajos dentro de ese contexto específico, cultural y social. En el capítulo dos trato de abarcar el tratamiento de la imagen y como a través de los materiales y los procedimientos artísticos voy reflexionando sobre la imagen misma, y como a través del problema formal trato de generar lecturas de la obra, más allá de su tema.

I. La imagen de nuestro tiempo

1.1. Estéticas del presente

El problema abordado en todo mi trabajo se relaciona con la globalización, sus imágenes y, cómo ésta se manifiesta e influencia la biografía de las generaciones nacidas entre los años 90 y principios de la década del 2000. Trata también de cómo aparecen nuevas expresiones, íconos y visualidades que van influyendo en su percepción del mundo. Es importante en primera instancia tratar de acotar un concepto tan recurrente como el de globalización, dándole una definición a este fenómeno tan complejo: "Algunos autores afirman que la globalización se remonta desde el principio de la humanidad, otros la conciben en la edad moderna y algunos más la ubican a mediados de este siglo" (Soto, 1999).

Fue McLuhan quien acuñó en un primer momento el concepto de aldea global como antecedente a lo que es la globalización y su significado para referirse a la consolidación de los nuevos sistemas de

comunicación. La globalización tiene diferentes dimensiones, políticas, económicas, culturales e incluso biológicas en el caso de la transmisión de enfermedades a escala mundial como el COVID-19. Sin embargo, lo que me interesa en particular es su dimensión cultural en tanto industria del entretenimiento y su iconografía como expresión de una fuerte influencia en la visualidad, en el caso particular de Chile, con un enorme grado de dependencia por parte de países desarrollados como es el caso de EEUU y Japón. Para bien o para mal, la influencia es notoria en muchos aspectos de la cultura, debido a la homogeneización particularmente de sus imágenes, que llegan a tal nivel de ubicuidad, que parece imposible que alguien no sepa quién es Homero Simpson u Oliver Atom.

La apertura del mercado significó para las generaciones nacidas entre la década de los 90's y 2000's una ampliación del campo referencial visual que existía en el país. Si bien durante los años 80 's ya se había masificado en gran medida la televisión, el cine

y los medios de masas, para la década siguiente significó un gran aumento de las múltiples referencias, imágenes y contenido que existía y se podía consumir respecto a generaciones anteriores. Con la masificación de la televisión por cable y el internet durante los 90 's, la televisión y las computadoras pasaron a ser objetos de culto de la sociedad chilena. Ariel Dorfman y Armando Mattelard estudiaron la influencia de Disney sobre países como el nuestro, donde la iconografía popular proveniente de la cultura de masas estadounidense se ponía como centro dentro de la cultura visual contemporánea, en palabras de ambos: "...Más allá de las fronteras y las ideologías, más acá de los odios y las diferencias y los dialectos. Con este pasaporte se omiten las nacionalidades y los personajes pasan a constituirse en el puente

supranacional por medio en el cual se comunican entre sí los seres humanos...”¹

Para la generación nacida en los noventa, el placer, el hedonismo y el entretenimiento son fundamentales para comprender el apego que existe y se desarrolla respecto a la manera de percibir y enfrentar el mundo. Muchos de los padres tenían que trabajar durante jornadas completas de trabajo, por lo tanto, comenzó a generarse una relación casi simbiótica con la pantalla del televisor, quizás como una manera de afrontar una sensación de soledad que existía o se podía percibir con relaciones que en el hogar son inestables (como la separación entre los padres), o solo como mero entretenimiento, cualquier persona nacida en ese contexto, sentirá cercanía con los códigos visuales de la televisión. Mientras que el animé -de manera inconsciente tal vez- representaba en sus animaciones historias de grandes aventuras protagonizadas por niños en su mayoría huérfanos, o con ausencia de

figuras paternas, como es el caso de Shinji Ikari, personaje de la serie Evangelion, en Estados Unidos se gestaba una de las principales fuentes culturales de la cultura de consumo, MTV. La estación, que en un principio estaba destinada a la difusión de nuevas tendencias musicales y artísticas, comenzó a crear una programación que le daba cabida no solo a la música, sino a múltiples expresiones artísticas que muchas veces eran cercanas a la contracultura, como, por ejemplo, el movimiento punk, subcultura de corte dadaísta que nació como una reacción a la noción de progreso y modernidad promovidas por los gobiernos liberales de occidente.

¹ Dorfman, A. Mattelard, A. Para leer al pato Donald (36° edición). Buenos Aires: Siglo XXI. P 12.



Figure 1



Figure 2



Figure 3



Figure 4

Los programas de animación que produjo MTV estaban totalmente influenciados por el nuevo carácter artístico de la llamada “posmodernidad”, es decir, eran autorreferentes, paródicos, satíricos, y en muchos casos, de corte nihilista. Programas tan icónicos como *Celebrity Deathmatch*, en el que con técnica de stop motion, parodiaba los programas de lucha libre, en donde sus protagonistas luchaban en un duelo a muerte, con ingeniosos diálogos y mucha sangre, o el que más ha perdurado hasta hoy, *South Park*. Es muy probable quedar impactado la primera vez que se mira, por su carácter fuertemente agresivo, crítico, pero también cínico. Es decir, no era un programa televisivo que planteaba lecciones morales, éticas o políticas sobre cómo debería ser la sociedad, sino que simplemente se limitaba a satirizar sus distintas aristas: la política, la religión y la cultura misma de consumo en la que se insertaba. Por otro lado, también era muy interesante la construcción visual de la programación, que usualmente era creada por cineastas y muchos artistas visuales, por eso también la tendencia que existía hacia una creación de contenido

que utilizaba técnicas y materialidades como el collage y el objeto, siguiendo con el ejemplo de *South Park*, sus creadores, Trey Parker y Matt Stone crearon su estética a partir del collage-stop motion inspirados en los cortos creados por Terry Gilliam para el icónico programa británico *Monty Python*. Por otro lado, a la televisión se le sumó con los avances tecnológicos de la época, la aparición de las consolas de videojuegos, quienes formularon o problematizaron a través de la simulación, nuestra percepción de lo real.

Controlar a un personaje a través de la pantalla, era a su vez ser y convertirse en él, y esto se veía reflejado justamente en los avances tecnológicos después de cada lanzamiento de una nueva consola, por lo que el juego es también un problema de representación, pensemos por ejemplo en los primeros videojuegos que salieron a la venta, como *Pong* (1972) o *Tetris* (1984), juegos que solían basarse en abstracciones geométricas con mecánicas bastante simple para generar interacción con lo que sucede en la pantalla.

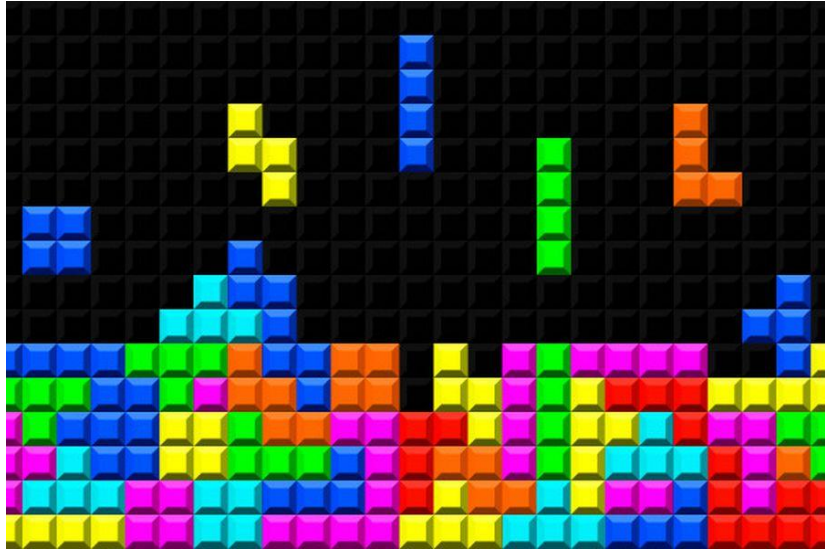


Figure 5



Figure 6

Sin embargo, a partir de las consolas de nuevas generaciones, como es el caso de Nintendo y su modelo 64, comenzaron a manifestarse en los desarrolladores inquietudes por principalmente, dedicarse a la mejora de gráficos, pensando también en que la mejora de la calidad de la imagen tendría un impacto mucho mayor en los jugadores, experiencia comparable también a la historia misma del arte a partir de experiencias estéticas acorde al “progreso” o “realismo” que adquirió la imagen hasta el siglo XX, sí pong es un toro de Lascaux, juegos como The last of Us o Red Dead Redemption de Rockstar Games, podría tener un equivalente en un Chuck Close, solo que la tecnología avanza con extrema rapidez, y hoy los juegos se están encaminando hacia la realidad virtual.

En mi trabajo instalativo ESO ES TODO AMIGOS (2021), se exploran a través de diferentes soportes el problema de la globalización, usando en primer lugar sus imágenes, que pueden ser reconocidas por una gran variedad de personas debido a su masividad,

como es el caso del personaje Eric Cartman. En segundo lugar, pensando en la masificación de estas imágenes, y cómo son reproducidas a través de distintos medios bidimensionales o tridimensionales, desde la televisión a revistas o juguetes como figuritas. Pretendo aplicar una lógica similar en mi instalación artística al ocupar una variedad de técnicas y soportes que reflejan su propia naturaleza multidimensional, en donde todas sus piezas, diferentes entre sí, son mezcladas. Es decir, comprende desde óleos sobre tela hasta esculturas de cartón de Michael Jackson que son puestos en relación como una manera de tensionar las piezas y las relaciones que se arman entre significados y significantes, imágenes y material.

En la obra, no hay un intento por generar ni inventar nuevas imágenes, no hay pretensión de originalidad como se entiende la idea de artista en la modernidad, todo son una reutilización de imágenes preexistentes, donde la exaltación nostálgica de las imágenes de la sociedad de consumo, que en algunos casos son

satíricas y humorísticas, se vuelcan hacia lo melancólico debido a su dimensión temporal pasada.

En la obra que instalativamente, es consciente de sí misma, que dispone de los objetos e imágenes sin una intención inversivo o de una experiencia estética que te adentre en una situación dentro de la obra. Expresado a través de la puesta en escena de todas las piezas, la pintura, por ejemplo, es tratada como objeto en sí, evitando así su dimensión contemplativa, para ponerla en diálogo con todo el espacio en el que se despliega. El trabajo entra en una lógica en la que ocupa sus recursos para generar instancias de diálogo con el espectador y todos los objetos se distancian de su función original, y adquieren a través de la apropiación una dimensión poética. Respecto a lo que representaba el pop sesentero, Baudrillard escribe sobre Warhol:

Las semejantes imágenes, de la figuración absoluta, sin la menor transfiguración resultan de una transparencia total, sin imaginación y sentido, sin

ningún tipo de emoción y sentimentalismo. Las llamamos frecuentemente banales, pero no son banales porque reflejan un mundo banal; sino por ser éstas de exactitud estupefaciente que ni siquiera produce el deseo de interpretarlas. En esas imágenes maquinales ya no existe un espacio crítico, el espacio con una presencia real del sujeto y el objeto: es una imagen sin objeto, o sea, indiferente respecto al mundo, a la cual le falta también la imaginación del sujeto: “cada una de las imágenes de Warhol es a la vez insignificante en sí y de un valor absoluto, el valor de una figura de la que se ha retirado todo deseo trascendente, dejando lugar únicamente a la inmanencia de la imagen. En este sentido es artificial. Warhol es el primero que nos introduce en el fetichismo moderno, en el fetichismo transestético, el de una imagen sin cualidad, de una presencia sin deseo (Baudrillard, 1994)

Si bien, todas las piezas tienen algún grado de fetichismo con el imaginario pop, trataría de establecer una diferencia que existe respecto a Warhol, y es la

fuerza emotiva con la que trata de desplegar mi trabajo. Si Warhol pretendía exhibir los objetos de la sociedad de mercado en su estado más puro y banal que lo caracteriza, en mi trabajo hay un tratamiento de la imagen en la que la emotividad es una parte importante del discurso que se trata de mostrar, sentimientos tan subjetivos como la melancolía, el humor, y la nostalgia (el principal tema del trabajo), son expuestos a través de estas imágenes como puentes hacia recuerdos de la infancia de cualquier persona nacida dentro de mi generación puede reconocer.

1.2 Nostalgia del futuro

Nosotros tan sólo tenemos esperanza. Y lo intentamos. En algún otro mundo, posiblemente, será distinto. Mejor. Habrá alternativas claras, buenas y malas

Philip Dick.

Uno de los síntomas que manifiesta la sociedad contemporánea es la imposibilidad que tiene de pensar sobre su propio futuro, y obsesionarse con su propio pasado, en lo que podría interpretarse como un miedo

o pánico al olvido, Andreas Huyssen lo plantea de la siguiente manera:

Por más diferentes y específicas de cada lugar que sean las causas, eso indica que la globalización y la fuerte revisión de los respectivos pasados nacionales, regionales o locales deben ser pensados de manera conjunta; lo que a su vez lleva a preguntar si las culturas de la memoria contemporáneas pueden ser leídas en general como formaciones reactivas a la globalización económica (Huyssen, 2002)

Aquello pues es expresado a través de la fórmula del remake, concepto que literalmente significa re-hacer, evidentemente nada nuevo, la aparición de nuevos filmes remakes de clásicas películas, en general, de la década de los ochentas. Nuevas versiones de íconos tan populares como Los cazas fantasmas, IT, o Chucky, reflejan la extrema obsesividad con la que el pop está con su propio pasado, incluso en el mundo de los videojuegos, hasta la fecha siguen saliendo títulos de Mario Bros, sin ningún nuevo éxito que tome posición

a nivel de este clásico, con esto, trato de realizar un ejercicio de autoconocimiento, o autorreflexivo respecto al uso de imaginarios de nuestro pasado, sin embargo, esto no es nuevo, y el caso más emblemático es Andy Warhol con la realización del retrato de Marilyn que no fue hecho sino hasta después de su muerte.

Durante el siglo XX, las artes en general, pasando por el futurismo a principios de la modernidad, y posteriormente el período más álgido de la ciencia ficción en la música, la literatura y en el cine en la posmodernidad, existía una visión, o más bien se habían construido visiones sobre el futuro, distópicas o no, el arte se encargó de crear la imagen sobre su propio destino como humanidad en medio de la guerra fría. Es evidente que existe una dialéctica en relación al presente y el pasado, incluso como parte importante de la historia del arte, quién se alimenta de los influjos de los pasados, evidentemente encontramos siempre similitudes entre aquellas obras lejanas en la historia, y las que se produjeron posterior hay ella, pues el diálogo es constante. Sin embargo, el problema al que nos enfrentamos como artistas

contemporáneos es aquella imposibilidad que tenemos de imaginar, crear o pensar en la originalidad como un puente de creación para el arte del futuro. La noción racional de la historia del arte, en la cual existe un estado "evolutivo" de representación de la realidad, en la contemporaneidad llega a su máxima a partir del ready made, mientras que la pintura clásica suponía a través de la mancha el efecto ilusionista de la realidad, con Duchamp, y posteriormente Warhol, las obras llegan a estar unidas en su significado y significante, es decir, son una misma cosa. El inicio de siglo supondría una visión bastante diferente de lo que se imaginó respecto al cambio de época.

. El inicio de mi proceso de la instalación comenzó como una investigación durante mi primer semestre sobre el cantante pop Michael Jackson, entonces a partir de su imagen comencé a trabajar con esta visualidad retro, que tenía que ver principalmente con una experimentación material de lo precario y su relación con la imagen, tratando de problematizar al músico, pero también estableciendo un diálogo con otros artistas que han trabajado alrededor de su figura, queriendo reflexionar

principalmente sobre condición de consumo como sujeto sudamericano con una visualidad propia de la cultura del espectáculo, entonces si bien Jeff Koons, con su escultura Michael Jackson and Bubbles homenajeaba al artista, con un tono que bien podría ser considerado satírico, por el contrario, Paul McCarthy llevó al extremo esa relación imagen material, que en oposición a Koons, ponía a Michael Jackson como un ser literalmente "hecho mierda", en su escultura Michael Jackson (Fucked up). Entre ambos artistas comencé a generar una serie de esculturas tituladas YO ME ACUERDO DE TI, MICHAEL (2021) acerca del cantante, sin embargo, el experimento no resultó muy bien, puesto que en su ejecución no logré resolver bien la creación del objeto-volumen, por lo que no quedé satisfecho con su resultado. Sin embargo, este trabajo me dejó con muchas dudas respecto al por qué de trabajar con estos imaginarios que provienen de tiempos pasados, o que son parte de las modas "retro", entonces a partir de este proceso, empecé a escarbar más profundamente en imágenes de las décadas de los 80's, 90's y principios de los 2000's, tratando de hacer un

recorrido general de la totalidad de una cultura visual que es mucho más amplia, que contempla imágenes de la televisión, videojuegos, música, productos culturales, y que existe una actitud de la cultura de consumo que constantemente está mercantilizando las modas de lo "retro", por lo tanto, se trataba de un proceso de pensamiento en donde trataba de tener conciencia de que hoy, estamos absolutamente expuesto ante un revival constante de nuestro pasado.

La cultura pop está en absoluta negación del futuro, y está en evidente estado de obsesión con su propio pasado, y lo que se manifiesta parece ser la imposible tarea de dejar atrás ese pasado, generando un estado de nostalgia y melancolía. Más allá de ser el siglo que se prometía, terminó siendo la época en donde la producción de arte se basó en trabajar a partir de pastiches y viejas imágenes o visualidad, es por esto que existe, y se establece una fuerte relación en la obra con la muerte, con esto quiero decir que la obra trata de poner en evidencia el estado de negación o miedo al fin de la existencia a través del pop, al menos, en mi trabajo.

En la famosa película de Pixar, Toy Story (1995) los juguetes de Andy durante su cumpleaños, esperan y vigilan cuáles serán los nuevos juguetes de su dueño durante su cumpleaños, esperando con temor, a no ser reemplazados, el mayor miedo que es expresado por los queridos personajes de plástico, sin embargo, la llegada de un tecnológico juguete llamado Buzz Lightyear, pone en problemas al protagonista de la historia, Woody, un viejo juguete de vaqueros de los años 50's, quién teme ser definitivamente reemplazado por el guardián espacial. Esta película ilustra de manera precisa, a mi parecer, la idea de obsolescencia y muerte en objetos como los juguetes, de los cuáles, al ser símbolos, se logran llegar a establecer vínculos sentimentales fuertes con los seres humanos.

Las imágenes utilizadas en mi trabajo ESO ES TODO AMIGOS (2021) corresponden en su gran mayoría, sino todas, a imágenes que no fueron creadas más allá del año 2005, por lo tanto, están dentro de una categoría que bien podría ser tildada de obsoleta, o simplemente pasada de moda, como es el caso del ícono del pop Michael Jackson,

o los juegos de una vieja consola de PlayStation 1. La relación existente entre memoria y globalización toma en mi trabajo una gran importancia respecto a las imágenes que son utilizadas. En nuestros días, en nuestro tiempo, se ha complejizado la relación que tenemos con las cosas, los objetos, e incluso nuestras relaciones personales, lo que en la teoría sociológica ha sido llamado "modernidad líquida", las cosas hoy son creadas para que sean rápidamente consumibles y luego desechadas u olvidadas. Pienso al juguete como un generador de experiencias estéticas en los niños, pues, el objeto en sí es una escultura fabricada en masa dentro del contexto de la producción masiva e industrial de las cosas, pero sigue siendo un objeto fabricado y diseñado para que sea agradable a la vista y a su tacto, por lo tanto, es un objeto de deseo.



Figure 7



Figure 8



Figure 9



Figure 9

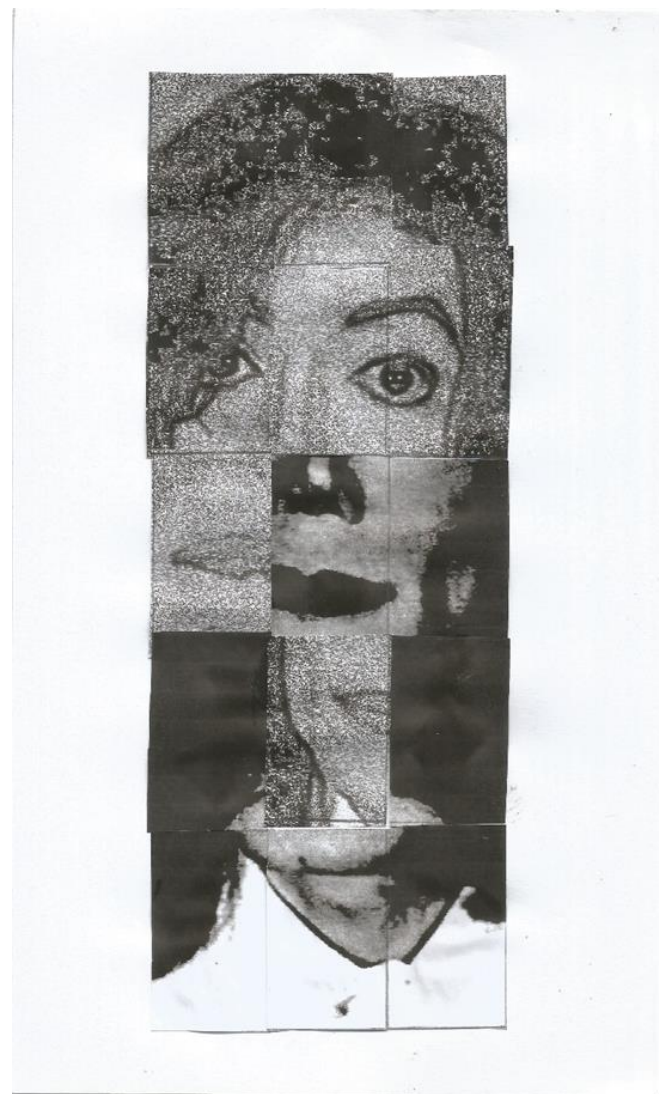


Figure 10

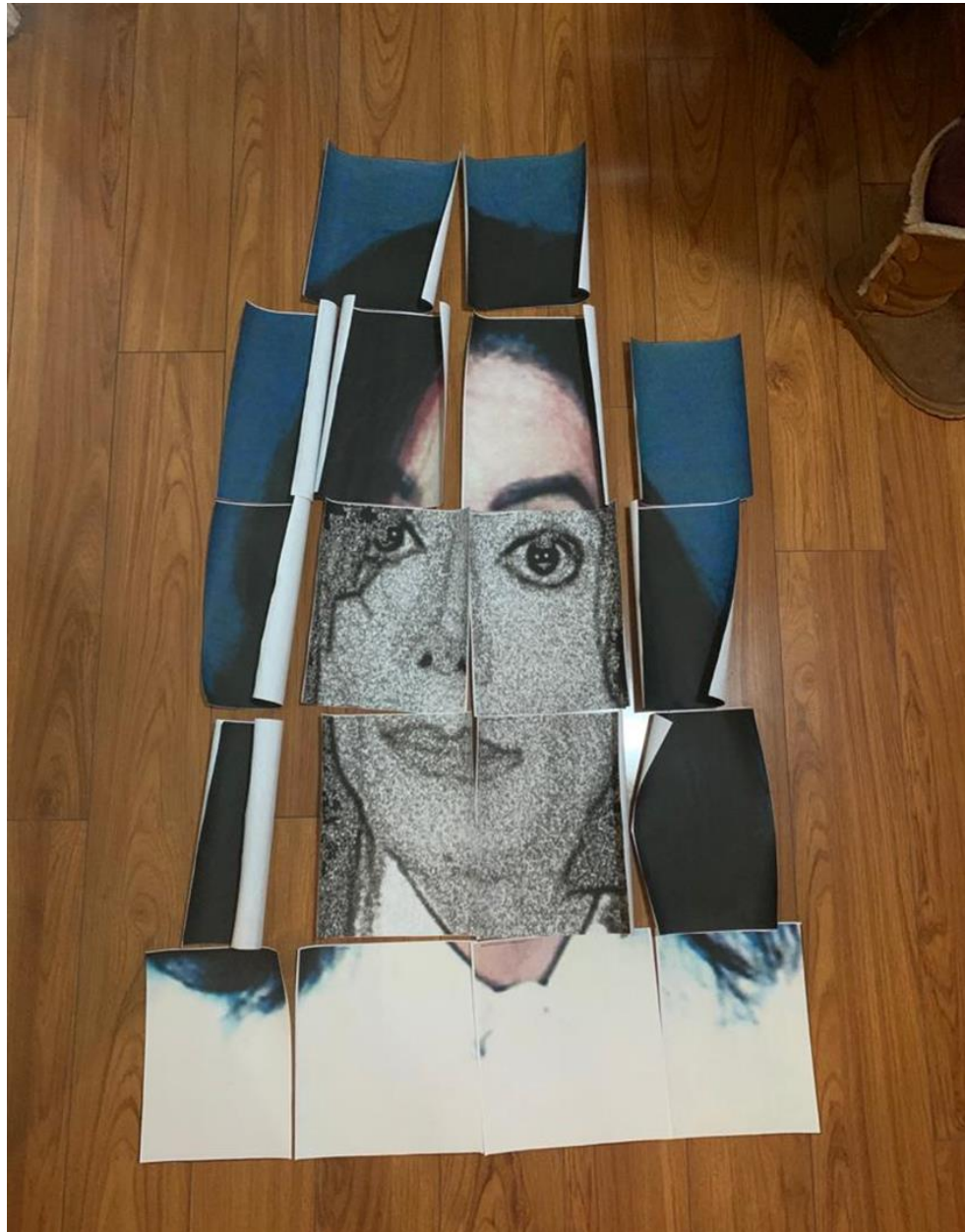


Figure 11



figure 12

En mi trabajo instalativo diversos objetos son utilizados como una manera de que vuelvan a “vivir”. Cuando uno es niño, suele proyectar, con toda la fuerza imaginativa que se posee, en los personajes, objetos y situaciones que pueden ser recreadas a través del juguete, por lo tanto, existe una especie de “muerte” del objeto cuando se ha llegado a la edad adulta, en ese sentido, volver a ocupar los “viejos” juguetes es tratar de llevarlos, a través de las relaciones formales y conceptuales de la obra artística, a tener una doble función, la estética y la nostálgica, como una manera de apelar a los sentimientos de la niñez pero también como objeto escultórico que tiene dentro de la instalación, la connotación de objeto de arte. Con todo lo anterior quiero decir que mis Marilyn son las imágenes provenientes de consolas, programas y juguetes que a esta altura son considerados obsoletos.

1.3. El aura en la imagen vacía

Hoy, la imagen ha pasado a ser una infinita reproducción de sí misma a través de su masificación a través de los medios tecnológicos, ya sea televisión, redes sociales o

revistas en el caso análogo. La imagen comenzó a perder la esencia aurática que le caracterizó durante la modernidad, hasta finales del siglo XIX con la invención de la cámara, que permitió captar imágenes de la realidad de una manera más rápida que la pintura. Walter Benjamin, en su libro *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, pone en discusión el concepto de autenticidad, en relación a una noción temporal ligado a un aquí y ahora, en ese sentido, todas imágenes producidas hoy en días escapan de su condición aurática para ser reproducida infinitamente, y ser vista a la vez, por millones de personas, no tienen la autoridad de una tradición, por ende, no cargan con un sentido de su condición única.

Antes de la existencia de la cámara, las obras de arte eran únicas y eso las caracterizaba, al menos en la pintura, dado que existía el grabado también. Si antes había que viajar o moverse para poder ver las imágenes, hoy se encuentran en todos lados, y en distintos contextos, la imagen había perdido su unicidad y su lugar propio de existencia. Su infinita reproducción en la sociedad

contemporánea, banaliza toda creación en un efímero espacio y tiempo, para que puedan ser consumidas a través de los distintos medios, hoy en día, con el intenso apogeo de las redes sociales, en especial Instagram o Facebook, creando una generalización total de la imagen, estandarizando la producción iconográfica de nuestro tiempo. En mi trabajo, las imágenes banales son tratadas a través de distintas técnicas, como la pintura y el dibujo, para pasarlas por un proceso de auratización de la imagen y convertirlas en únicas en su condición de obra. El problema que recorre el trabajo de imagen en la obra, no es el problema de la representación de las cosas y el mundo real, sino más bien como son producidas estas imágenes provenientes del universo del mundo de masas.

A través del re-dibujo de las portadas de PlayStation, pretendo invertir su proceso de producción de carácter masivo al traspaso al papel a través de la mano con el carboncillo, en oposición a los vectores y las máquinas con los que son creadas originalmente, así la representación de la imagen pasa a tener una unicidad en su condición de dibujo, pensando en que la imagen no es una banalidad

simplemente, sino que tiene una gran importancia más allá del mero entretenimiento, es un puente de conexión emocional con los recuerdos del pasado. Por lo tanto, en vez de dibujar representaciones ligados a los problemas clásicos del dibujo, como proporción, cuerpo humano y estudios varios del mundo, ahora es el problema gráfico ligado a producir una imagen de los medios de masas para quitarle su función principal, y que sea generadora de experiencias estéticas, pensando también en que la gran mayoría de las imágenes producidas por la industria de los videojuegos en particular, carecen de identidad autoral, pues pertenecen siempre a algo más grande, como una corporación o multinacionales, la imagen está fabricada y creada para que sea un atractivo genérico, porque por razones obvias, pretenden generar deseo y captar al espectador que las ve, de este modo trato de romper con su código y naturaleza de origen para volverlas parte de una experiencia visual y estética a través de la mirada del autor.



figure 14

II. Tratamiento de la imagen vacía

2.1. Pluralidad y heterogeneidad

Las imágenes producidas por la televisión, los videojuegos o la publicidad, tienen la característica de que se diversifican en material y texturas diferentes entre sí, es decir, los videojuegos, por ejemplo, al menos en su tercera generación, con consolas como el SNES y los arcades, tienen procesadores de 16 bits, las famosas texturas cuadradas de los juegos retro, como por ejemplo el icónico juego Super Mario Bros. En cambio, los programas y películas de principios de los 2000 's eran contenido creado a partir de diferentes materialidades de cada producto. ¡Por un lado, existían animaciones con técnicas más tradicionales como Hey, Arnold, Ren y Stimpy o Los Castores Cascarrabias, y otras que eran producidas a partir de técnicas como el collage y el stop motion, con el uso de materiales tales como el papel o la plastilina, como es el caso de Celebrity DeathMatch, Kablam! o Wonder

Showzen, programa que mezclaba distintos formatos como el gag y la entrevista satírica. Toda esa diferencia material y técnica aparece en mi trabajo como un sistema o una manera de hacer, que tiene que ver principalmente con un concepto fundamental en mi trabajo, que es la idea de collage, que surge a partir del cuestionamiento de las ideas que habían marcado la tradición del arte antes del siglo XX “Durante la primavera de 1912, el gran pintor español Pablo Picasso colocó un trozo de hule, impreso para simular el azote de una silla un lienzo en el que estaba pintando un bodegón cubista. Este fue el primer collage...” (Seitz, 1961)²

2

https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_1880_300062228.pdf



Figure 15

A partir del surgimiento del cubismo a principios del siglo XX, se provoca una ruptura de las ideas representacionales clásicas del cuadro, y se provoca un quiebre en relación a la noción de belleza, estructura y montaje de la obra de arte. Fue Cézanne quien, a partir de la fragmentación y la separación de los planos, cuestionó la representación realista de artistas como Courbet. Este antecedente permitió que los artistas de comienzos de siglo, como Picasso y Braque, rechazaran la perspectiva lineal dominante en la representación. El collage entonces, se trataría de un cuestionamiento a las nociones de espacio, composición y montaje, pero también, el inicio de la relación entre la mass-media y las artes visuales. Los collages surgen a partir del uso de objetos de consumo como por ejemplo revistas y diarios, que, por su naturaleza, se fabrican también para ser consumidos y desechados. Las piezas son un conjunto diverso, heterogéneo de diversas técnicas que se mezclan en el montaje entre sí, donde se encuentran en su conjunto óleos sobre tela y objetos-ensamblajes que remiten a la popular. Las piezas las pongo en relación a las más

diversas materialidades entre sí, y segundo como una musealización inconsciente de todas esas imágenes diferentes, que conforman el imaginario de mi infancia y adolescencia.



Figure 16

Los referentes a la hora de trabajar estos montajes, han sido principalmente dos, que me han llevado a pensar una lógica interna de la obra donde existe la mezcla de formatos, ya sean objetos, dibujos o pinturas, estos conviven dentro de una sola obra donde a través de diversas estrategias, se ponen en relación y tensión las distintas piezas exhibidas, estos referentes, tan disímiles como a la vez parecidos, comparten una sensibilidad pop que por diferencias de contextos y épocas, se despliegan de diferentes formas, uno de ellos es el chileno Juan Céspedes y su obra VEO GENTE MUERTA (2005), y la otra es del artista británico Michael Pybus, con su obra PROBLEMATIC PAINTER (2020). En ambas obras existe una mezcla de formatos y técnicas que arman un relato visual que se sostiene a partir también del arte como un problema formal más allá del tema, se genera un discurso a través de la obra en sí misma, sobre la obra de Juan Céspedes, en Die Ecke escriben: "Al final, tampoco se siente un relato o discurso claro más que en la técnica y

es ahí cuando nos preguntamos si el arte se valida a sí mismo sólo por la alegría de hacer”.³

Por otro lado, Pybus trabaja a partir de los imaginarios masivos, pero a través de un discurso irónico y humorístico que interpela al espectador y al mundo del arte a partir de una sensibilidad proveniente de la contracultura. Ambos artistas han sido de gran ayuda a la hora de pensar un montaje que logre conciliar en un discurso coherente piezas tan diversas con materialidades diferentes entre sí. En el caso de Juan Céspedes me interesa particularmente la noción de juego que existe en su obra, pero también el montaje, que en principio parece caótico, sin embargo, su lógica interna tiene un ritmo que se da a través de la composición de la instalación, en mi obra ESO ES TODO AMIGOS, trato de usar estrategias que vienen del problema formal del arte, es decir, con el ojo mismo, el problema de obra es su composición, el color, entre otros temas relacionados a lo formal.



Figure 17

³ <https://www.diecke.cl/exposiciones/2005/veo-gente-muerta#1#bio>



Figure 18

2.2. Entre alta y la baja cultura: De Cartman a Couve

Durante el siglo XX, con la aparición de la cultura de masas y la industria cultural, la hibridación entre alta y la baja cultura se hicieron cada vez más evidentes, y llegó a un punto de tensión máximo con la aparición en los Estados Unidos del pop art. Con el apogeo del capitalismo moderno, el arte toma independencia de la esfera política y económica, y la obra de arte pasa a ser una mercancía

Esta mercantilización señala el inicio de la dicotomía moderna entre arte alto y bajo y a la vez se presenta como condición fundamental para que el arte pudiese aspirar a la autonomía (Succi, 2014)

Esta relación dicotómica que pareciese ser de total lejanía o contradicción, en realidad parecen tener una relación mucho más fuerte entre una y otra. La cultura de masas se inserta en un sistema cultural promovido principalmente por la economía de mercado, que, a través de sus productos e imágenes, totaliza las necesidades en todas

las partes a las que llega, incluso lo que antes era exclusivamente para sectores sociales altos, de la élite (alta cultura), hoy se encuentra atravesado por los símbolos populares que atraviesan casi toda la esfera social, desde sectores bajos a altos. A partir de la reflexión anterior, cabe preguntarse, ¿es realmente democrática la llegada de la cultura popular a los centros de arte contemporáneo?, para Theodor Adorno esto podría suscitar un problema en sí

Los seres humanos, en tanto se ajustan a las fuerzas tecnológicas de producción que se les imponen en nombre del progreso, se transforman en objetos que permiten voluntariamente ser manipulados y retardan en consecuencia el potencial efectivo de estas fuerzas productivas (Horkheimer/Adorno, 1981)

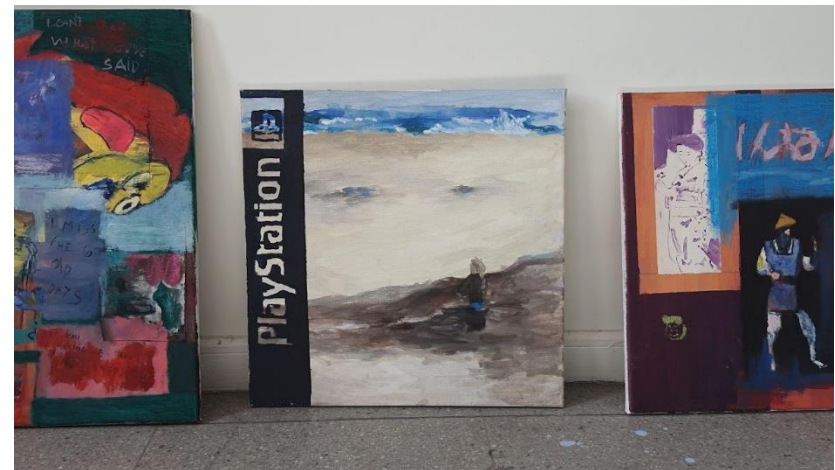
Esta actitud pesimista frente a la cultura de masas como reflejo de la crisis de los discursos políticos de izquierda en Europa durante la segunda mitad del siglo XX, se debe en gran parte a la absorción de todo el espectro cultural en reemplazo a la cultura de consumo en las sociedades

occidentales, pues no solo se vio con sospecha en el viejo continente, sino también en países como Chile con la llegada de los productos de Walt Disney a nuestra región. Sin embargo, hoy en día esta visión respecto a la cultura de masas del pensamiento de Adorno ha sido repensada por Huyssen

La oposición – descrita generalmente en términos de modernismo vs cultura de masas o vanguardia vs industria cultural – ha demostrado ser asombrosamente elástica. Esa elasticidad puede llevar a pensar que ninguno de los dos combatientes puede existir sin su contrario. Que su exclusión mutua no es en realidad sino un signo de su secreta interdependencia (Huyssen, Después de la gran división, modernismo, cultura de masas, posmodernismo, 2006)

En mi trabajo hago notar, y trato de tensar fuertemente la relación que existe entre los códigos tradicionales de las artes visuales, sobre todo en la pintura y el dibujo, y las imágenes de los medios de masas, mezclándolos y creando un universo híbrido que transita entre las

referencias propias de la historia del arte, porque me interesan también el significado cultural y social que tienen estas imágenes, sin embargo, no trato de plantear una crítica de ningún tipo, me interesa más bien la reflexión del sentido que tienen estas imágenes y su importancia dentro de nuestro contexto artístico y cultural, y como a través de las fantasías y deseos infantiles, la imagen deja su significado original para convertirse en una referencia de un imaginario que se entrecruzan y navega entre mi formación artística y las imágenes que marcaron mi etapa infantil.



Pintura "Final Fantasy: Fight on realism"

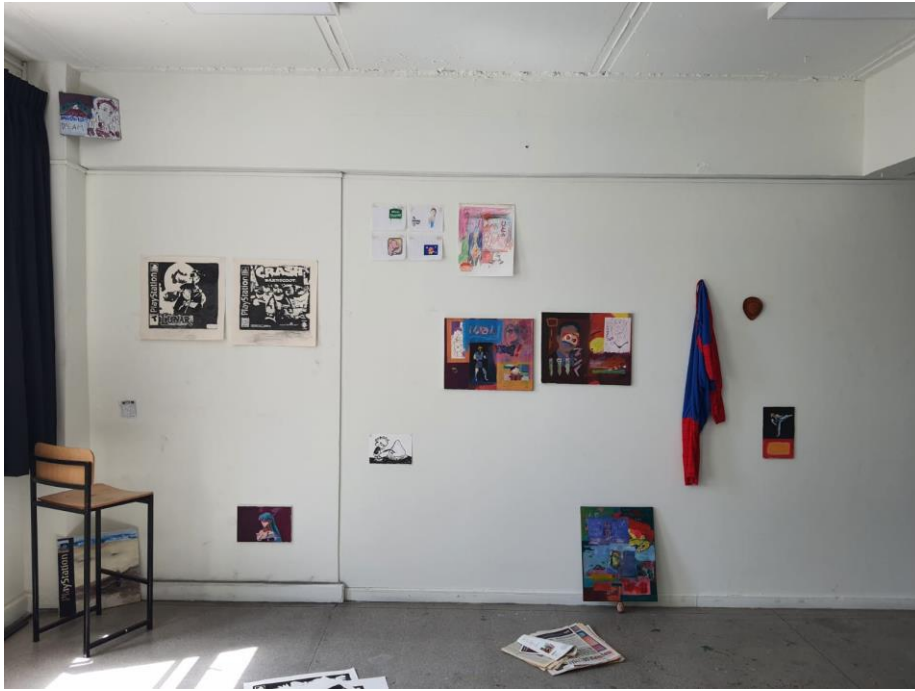
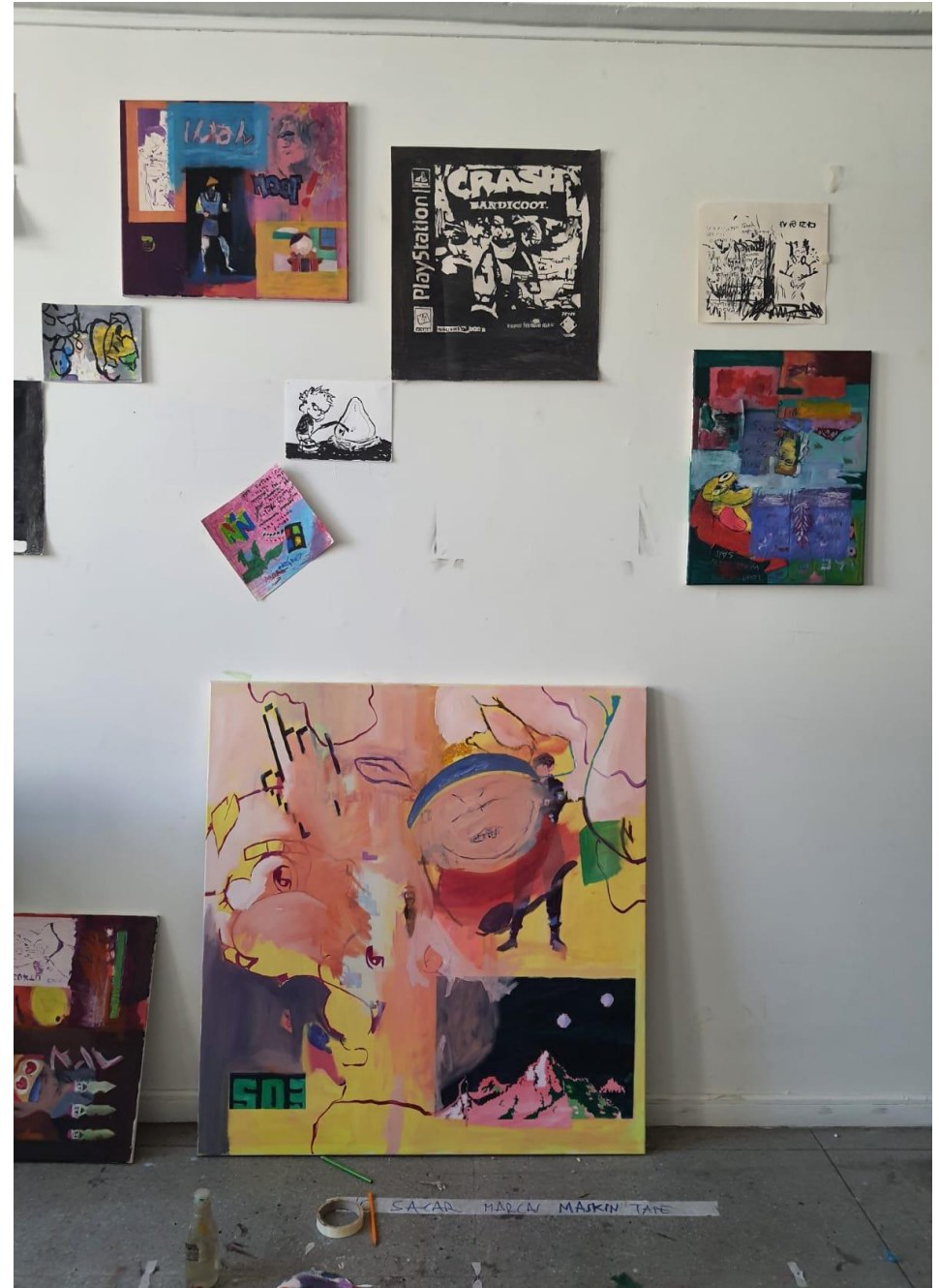
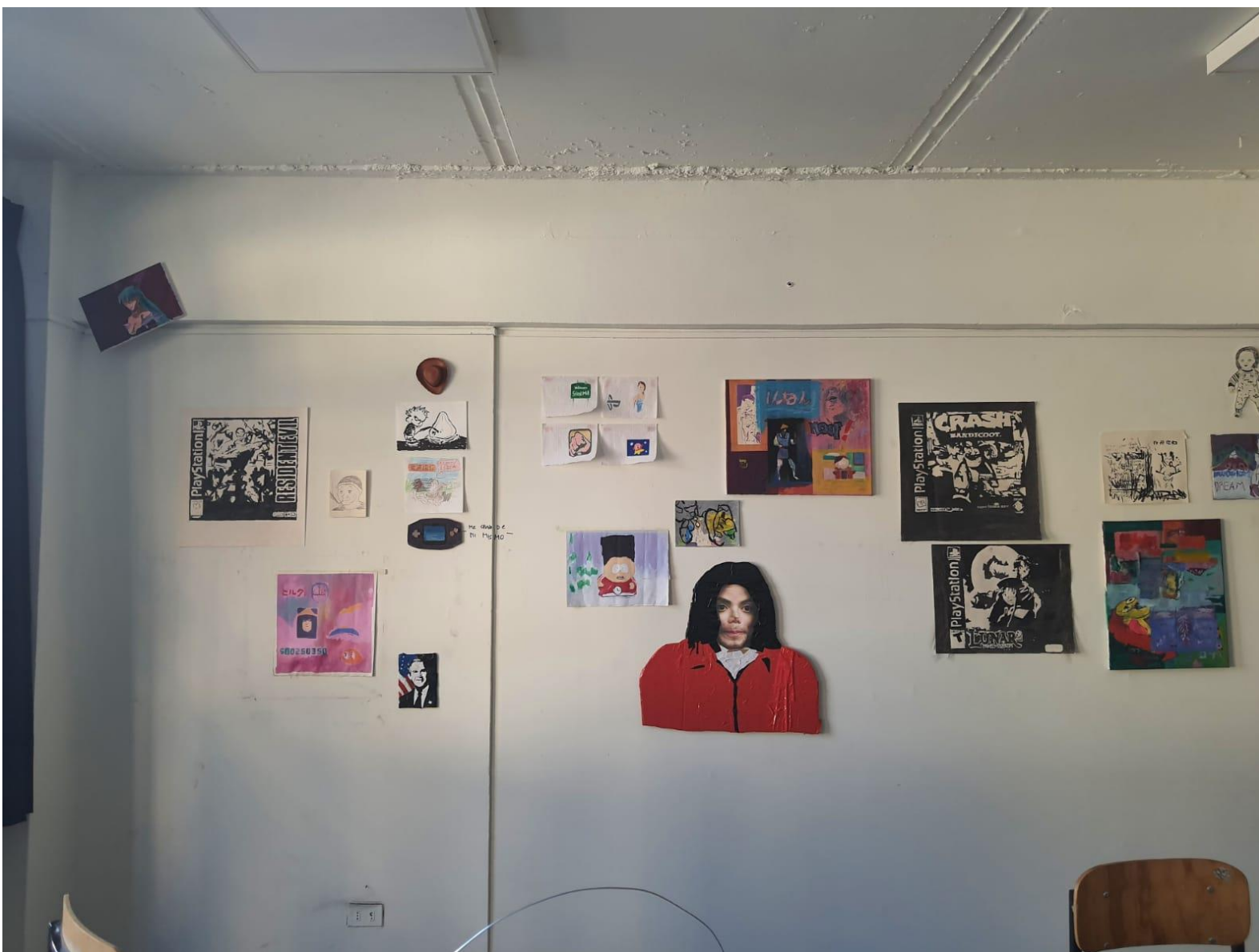


figure 20,21,22





2.3. La musealización y el recuerdo

Una de las piezas fundamentales de mi obra, son una serie de 12 dibujos de portadas de videojuegos de la consola PlayStation 1, puesto que uno de los problemas principales que quería abordar en este trabajo, era el recuerdo, la memoria y como la nostalgia es un fuerte sentimiento que se manifiesta constantemente en mí y mis pensamientos, pero también como un síntoma de las sociedades capitalistas contemporáneas, por lo tanto, este trabajo está pensado como una especie de museo de mis propios recuerdos, una acumulación de diversas imágenes y productos culturales, pensando en que aquellas cosas podrían ser eventualmente olvidadas. Dado lo anterior, lo que me interesa más allá de la banalidad de la que por su naturaleza tienen estas imágenes, me importa la carga emotiva que aquellas tienen, y cómo estas se ligan con la vida misma, es decir, son partes de recuerdos y tiempos pasados que, en algún punto, son muy significativas como experiencia subjetiva.

A propósito de lo expuesto anteriormente, me pregunto también de dónde nace esta tendencia compulsiva a la acumulación y musealización de la cultura, esa tendencia a acumular, guardar y tener el recuerdo total de los sucesos, conflictos e imágenes que son parte de nuestro pasado. En ese sentido, me interesan dos conceptos que creo claves para comprender y analizar el proceso de producción de mi obra, que son la obsolescencia, y segundo, lo que Huyssen llama “cultura de la memoria”, pues, como él mismo afirma en su libro *En busca del futuro perdido*, “En suma, la memoria se ha convertido en una obsesión cultural de monumentales proporciones en el mundo entero.” (Huyssen, *En busca del futuro perdido*, 2007)

La obsolescencia tiene que ver principalmente con la durabilidad que tienen las mercancías al momento de ser fabricadas, es decir, son creadas para que duren un período de tiempo útil, para luego ser reemplazadas por productos nuevos y se fomente la compra en el mercado, por ende, todos los productos de consumo están hechos no para su durabilidad a través del tiempo, sino que se

fabrican pensando en que serán reemplazados y prontamente desechados. Las consolas de videojuegos, en específico PlayStation, desde sus inicios hasta nuestros días, lleva un total de cuatro generaciones de consolas, eso significa que, cada generación tiene nuevos sistemas y actualizaciones que impiden poder jugar los juegos de consolas anteriores, además con los avances tecnológicos que estas tienen, las plataformas pasadas quedan obsoletas, y adquieren el estatus de “objetos del pasado”, reliquias, o simplemente basura.

La obsolescencia programada es la estrategia de acortamiento de la vida útil del producto después de haber sido lanzado al mercado. Bajo esta estrategia el fabricante pretende convencer al consumidor de que reemplace su viejo producto por uno más nuevo haciendo que el tiempo de uso del viejo producto sea inferior a su vida útil real (Yang, 2016)

En relación a lo anterior, la serie de dibujos trata de traer al presente esas imágenes que han quedado en el pasado, para a través del proceso de redibujo, darle una

unicidad y evitar así su condición de objeto desechable, transformándolas en imágenes significativas, dándoles una importancia como condición de objeto artístico en la instalación.

Volviendo a la cuestión del problema de lo museal, en la instalación ESO ES TODO, AMIGOS (2021) existe y aparece una necesidad de almacenar y juntar todas esas imágenes de la cultura popular occidental y oriental, como un intento de evitar su olvido y su desaparición de la civilización contemporánea en la cual me tocó vivir, es lo que Huyssen se refiere como la “musealización”.

La obra la propongo entonces como un lugar en donde todas las imágenes que compartimos una generación en común durante la niñez traten de trascender como más que solo una imagen infantil que no es tomada en serio, o con la importancia que para mí deberían tener, sino que también son parte de una cultura visual chilena que se generó en un contexto específico y moldeó mucha de la sensibilidad contemporánea de artistas jóvenes. La necesidad de almacenar y guardar todo símbolo que

provenza del pasado viene de una relación muy estrecha con la muerte, un “memento mori”, es decir, un profundo miedo a la muerte, pero también el museo es discutido como un agente institucional validador que opera también como legitimador de las nuevas prácticas artísticas y simbólicas que representan los estados ideológicos de la sociedad contemporánea, la práctica museal, o de acumulación de las imágenes provenientes de la cultura de consumo han llevado a que el museo se transforme en un nuevo medio masivo y de espectáculo más, como centro de atracción que cada vez más atraen visitantes en cantidades masivas, aquí se haya un punto de tensión entre la vieja ya discusión sobre el museo como lugar de una élite, y hoy puesto como una institución democratizadora y lugar de experiencias visitadas por todo tipo de personas y clases.

Me parece que la política del museo hoy día demanda que nos alejemos del paralizante hábito de ver la ilustración y la imaginación como adversarios inconciliables, de considerar que ilustración es igual a totalitarismo, e imaginación, igual a libertad —una falacia política y

estética de primer orden (Huyssen, De la acumulación a la misé en scène: el museo como medio masivo, 2014)

De cierta manera, ESO ES TODO AMIGOS (2021), trata de ser una obra conciliadora entre lo que se ha considerado alta y baja cultura.



Figure 24

Conclusión

El proceso de finalización de la carrera de artes visuales fue un proceso de mucha reflexión, ensayo y error. Hubo en un principio mucha confusión y un proceso de ejecución que fue bastante complejo de atravesar para mí por diversos motivos, pero creo que el problema principal siempre fue la metodología, y con la conclusión de esta obra final pude entender mejor mi propio proceso de trabajo en relación a mi propio comportamiento en muchas ocasiones errático e impaciente. Esa ansiedad que sufro constantemente la pude canalizar mejor en la obra en su forma final, dado que en un principio mi intención fue hacer un trabajo que tuviese las exigencias de una obra limpia y ordenada, mi imposibilidad de poder resolver problemas logísticos y de ejecución que tuviesen que ver con la pulcritud me llevó a tomar un camino que dentro de la lógica de trabajo evitara esas exigencias que son muy complejas para mí de realizar, es decir, prefiero simplemente trabajar en diversos soportes sin preocuparme de las medidas o que tengan un corte perfecto. Mi trabajo finalmente logró salir adelante abrazando mi propia metodología y sistema sin tratar de pretender ser un “profesional”, siendo consecuente con mi propia manera de trabajo, y que tiene que ver con el diagrama como sistema de pensamiento.

Bibliografía

Baudrillard, Jean. (1978). Cultura y Simulacro. Barcelona, Editorial Kairós.

Bernechea, Wladimir. (2020). Neo Tokio. Historia del animé en la cultura chilena. Ediciones Zero.

Arias, Marco. (2017). No envidio a ningún hombre en la tierra. Tesis de grado obtenida no publicada. Universidad de Chile, Santiago de Chile.

Benjamin, Walter. (2003). La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica. Editorial Ítaca.

Seitz, William. (1961) The art of assemblage. Ediciones MoMa.

Mattelard, A. Dorfman, A. (2009) Para leer al pato Donald. Ediciones Siglo XXI.

Luis Antonio Cruz Soto. (1999). Hacia un concepto de globalización. México: Revista Contaduría y administración.

Baudrillard, J. (1994) El crimen perfecto. Anagrama.

Huyssen, A. (2007). En busca del futuro perdido. Fondo de cultura económica

Succi, Brunela (2014). Después de la gran división: ida y vuelta a la crítica de la cultura de masas y su relación con el arte autónomo. <https://www.aacademica.org/000-099/23.pdf>

Huyssen, A. De la acumulación a la misé en scène: el museo como medio masivo