



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
Departamento de Artes Visuales

INVASORES

Informe para optar al Título Profesional de Pintor

Ciro Alberto Barrientos López
Profesor Guía: Patricio González Reyes

Santiago de Chile, 2014

ÍNDICE

- **Introducción..... 2**
- **Marco Teórico..... 4**
- **Descripción del proceso de creación..... 7**
- ***Invasores. Descripción y análisis..... 15***
- **Referentes artísticos..... 26**
- **Conclusiones..... 31**
- **Bibliografía..... 34**

Introducción

Toda palabra, toda imagen, está arrendada e hipotecada. Sabemos que un cuadro no es más que un espacio en el que una variedad de imágenes, ninguna de ellas original, se mezclan y chocan. Un cuadro es un tejido de citas extraídas de los innumerables centros de la cultura... El espectador es la tabla sobre la cual todas las citas que forman un cuadro son inscritas sin que se pierda ninguna de ellas.

Sherrie Levine, 1987.

El presente escrito se plantea como memoria de la producción artística que he venido desarrollando desde que ingresé al Ciclo Básico de la Licenciatura en Artes con mención Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile hasta el día de hoy, año 2014, momento en que figuro como egresado de dicho plan de estudios. Esta memoria ofrece un recorrido de mi trabajo desarrollado durante mi formación académica, cuyo objetivo principal es presentar un corpus de obra que funcione reflexiva, crítica y argumentativamente respecto a mi proyecto de titulación llamado *Invasores*. Por lo tanto, los objetivos secundarios son describir y analizar una selección de pinturas con tal de dar a entender en perspectiva la investigación artístico-conceptual que sustenta mi obra actual.

La selección de pinturas que conforma mi proyecto de título se divide en cuatro categorías formales:

- 1) **Carnes:** realizadas los años 2013 y 2014, este grupo está conformado por dos óleos sobre tela de 90 x 90 cm.
- 2) **Invasión-naturaleza:** tres óleos sobre tela de 120 x 80 cm cada una. Obras realizadas entre los años 2012-2013.
- 3) **Invasión-ciudad:** hechas entre los años 2012 y 2014, tres óleos sobre tela de 110 x 90 cm que conforman un tríptico.
- 4) **Píxeles:** seis acrílicos sobre tela de 70 x 70 cm, llevadas a cabo en el año 2014.

Estos catorce trabajos se articulan para dar cuerpo al proyecto *Invasores* y formular la siguiente hipótesis de lectura: las obras expuestas ponen en relación motivos iconográficos que hacen participar paródicamente la historia del arte, la cultura de masas y la memoria del espectador en una reevaluación de sus formas y contenidos estéticos. Para argumentar esta hipótesis describiré el proceso de creación de las obras, expondré un marco teórico para su lectura y conceptualización, y estableceré un nexo con ciertos referentes artísticos del arte moderno y contemporáneo.

Finalmente, es preciso señalar que mi trabajo nace de dos procesos creativos: 1) la reflexión sobre la traducción pictórica respecto del registro fotográfico, y 2) el recurso a la intertextualidad en la imagen. Como se verá en el análisis de la obra, estos dos procesos poseen una carga autobiográfica que mi formación artística ha logrado productivizar y hacer evolucionar de una solución pictórica figurativa a otra más abstracta. Por lo tanto, *Invasores*, al exponer el devenir de mi producción, viene a cerrar la experimentación de dichos procesos creativos y a abrir un nuevo camino de investigación artística.

Marco teórico

Quiero plantear el recurso a la intertextualidad en mi obra como una operación paródica respecto de los motivos iconográficos de los géneros pictóricos al tensionarlos con la iconografía de los primeros videojuegos en 8bits de los años 80 del siglo pasado, particularmente los de la consola ATARI. Para ello pondré en diálogo los postulados sobre el concepto de *parodia postmodernista* de la teórica canadiense Linda Hutcheon, con las reflexiones acerca del proceso de agotamiento de los recursos de representación en el arte contemporáneo del filósofo chileno Sergio Rojas.

Linda Hutcheon, académica del Centro para la Literatura Comparada de la Universidad de Toronto, en su ensayo *La política de la parodia postmoderna* de 1991, reflexiona sobre el concepto de *parodia* en la postmodernidad. Aclara que el recurso a la parodia en la producción cultural de las últimas décadas del siglo XX, no sería tanto una nostálgica “exploración del revoltijo iconográfico del pasado” sino más bien una operación crítica e irónica que vendría a señalar “[...] cómo las representaciones presentes vienen de representaciones pasadas y qué consecuencias ideológicas se derivan tanto de la continuidad como de la diferencia”¹. Por lo tanto, la parodia cuestionaría el origen de las representaciones y su valor a nivel estético, no con el fin de desacreditarlas sino que proveerlas de nuevos significados y sentidos.

Para la autora, el uso paródico de la imagen pondría de relieve “la política de la representación”, discutiendo así con las teorías canónicas sobre la postmodernidad que juzgan la cita a formas pasadas como exentas de

¹Hutcheon, Linda, *The Politics of Postmodern Parody*, en: Heinrich F. Plett (ed.), *Intertextuality*, Berlín-Nueva York, Walter de Gruyter, 1991, pp. 225-236. Tomado de la traducción de Desiderio Navarro en *Criterios*, La Habana, edición especial de homenaje a Bajtín, julio 1993, p. 1.

valoración acorde a un mundo sobrepoblado y bombardeado de imágenes. Es decir, el vuelco teórico de Hutcheon define a la parodia postmodernista como “[...] una forma problematizadora de los valores, desnaturalizadora, de reconocer la historia (y mediante la ironía, la política) de las representaciones”². Entendida así la parodia, el recurso a la intertextualidad en el arte dejaría de ser un mero ejercicio nostálgico y arbitrario dentro de la lógica del *revival* para convertirse una operación crítica e irónica que exige atender al proceso representacional completo y entregarse al “juego” de resolver satisfactoriamente la contradicciones resultantes al interior de la imagen. En palabras de Hutcheon, “[...] la parodia postmoderna no hace caso omiso del contexto de las representaciones pasadas que ella cita, sino que usa la ironía para reconocer el hecho de que estamos inevitablemente separados del pasado hoy día —por el tiempo y por la subsiguiente historia de esas representaciones. Hay un continuo, pero hay también diferencia irónica, diferencia inducida por esa misma historia”³.

Parafraseando a Sherry Levine, en la obra de arte contemporánea tienen cita un sinfín de imágenes extraídas de la cultura que dialogan entre sí y permiten que en el espectador se resignifiquen en relación a su memoria. Aquello que comenzó en las últimas décadas del siglo pasado, hoy se ha vuelto una realidad abrumadora gracias al vertiginoso desarrollo de las tecnologías y los medios de comunicación de masas o *mass media*. Para el filósofo Sergio Rojas el excesivo desarrollo de las comunicaciones y la emergencia de un sujeto *hiperconectado e hiperinformado* ha generado una subjetividad extasiada para la que la realidad ya no le guarda secreto alguno, lo que tiene

² *Ibíd.*, p. 2.

³ *Ibíd.*

como consecuencia un sujeto de singulares características: “Ejerciendo su irónica lucidez, el individuo en la sociedad contemporánea se vanagloria de saber que está siempre *ante una pantalla*, ejerciendo una conciencia cínica de los simulacros”⁴.

Mi obra funciona como esa “pantalla” en la que se enfrentan diferentes imágenes, motivos iconográficos extemporáneos que dialogan y se cuestionan unos a otros, permitiendo que el espectador ejerza la conciencia cínica, el reconocimiento de esas imágenes y asuma como verosímil esas relaciones visuales que ofrezco al apuntar a su memoria. Si para Rojas “[...] el arte contemporáneo buscaría en la representación corresponder al *exceso del mundo*, elaborando para ello una especie de experiencia sin sujeto, o acaso más exactamente *una imagen sin experiencia*”⁵, en mi pintura *invado* lo visualmente reconocible con vestigios de un pasado que quedó atrás debido al inevitable *exceso* del desarrollo de las tecnologías pero que, sin embargo, sigue estando presente gracias al bombardeo de imágenes que el mismo proceso posibilita.

En *Invasores* los géneros pictóricos del paisaje y la naturaleza muerta se ven irrumpidos por figuras geométricas que toman la forma de pequeñas naves extraterrestres. Es una iconografía de videojuegos que se funde con la pintura académica. ¿Por qué mezclan en un cuadro esos referentes visuales? Linda Hutcheon puede darnos una respuesta: “

[...] en una era postmoderna en la que todos esos reconocimientos generales son sospechosos, cuando todas las instituciones están bajo escrutinio, debemos preguntar: ¿«generalmente reconocidas» por quién?

⁴ Rojas, Sergio, *El arte agotado*. Santiago: Sangría Editora, 2012, p. 253.

⁵ *Ibid.*

¿En provecho de quién? ¿Por qué? Esas preguntas explican, creo yo, la apelación al arte no alto, a las imágenes no «tradicionales» —es decir, procedentes de los medios masivos y el arte popular—, en mucha parodia fotográfica hoy día. Son estas representaciones, en la misma medida que aquellas «obras maestras», las que determinan cómo nos vemos a nosotros mismos y a nuestro mundo.⁶

Descripción del proceso de creación

En este apartado relataré una serie de episodios de mi formación artística, manifestados en un grupo de ejercicios compositivos y obras acabadas, que sirven como antecedentes formales y conceptuales para mi proyecto de titulación. Describiré el proceso creativo que desemboca en mi obra actual y da cuerpo a *Invasores*, con tal de presentar el proyecto como resultado del devenir de mi formación al interior de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile.

El año 2003 ingresé al Ciclo Básico de Artes Visuales y cumpliendo con los encargos de los talleres, desarrollé un grupo de ejercicios de dibujo y composición en diferentes técnicas (plumones, grafito y tinta china, principalmente) que tuvieron como objetivo trabajar la relación entre formas orgánicas y geométricas. Un ejemplo de lo anterior son las siguientes imágenes:

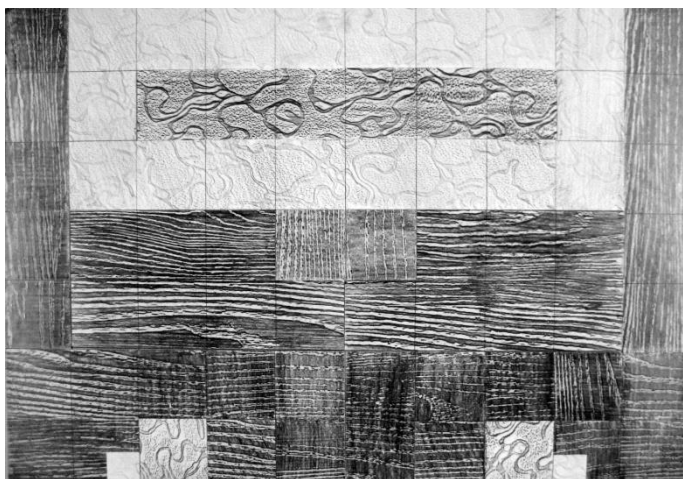
⁶ Hutcheon, Op. Cit., p. 14.



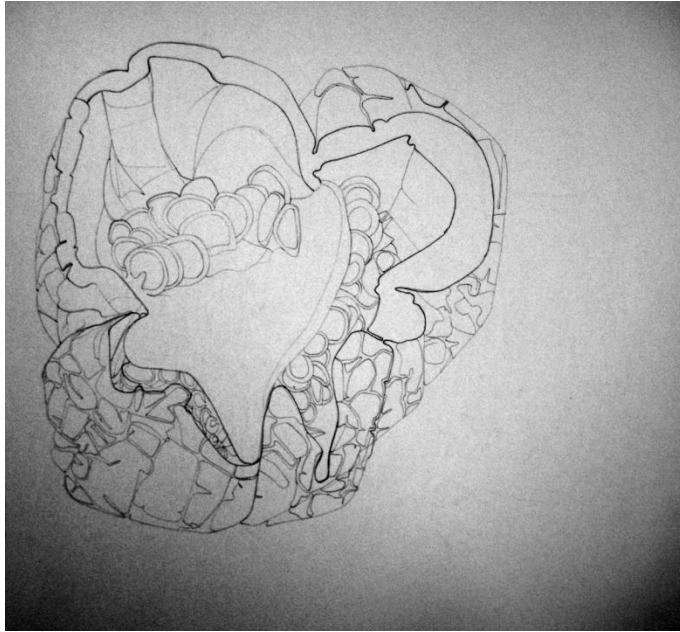
Achurado 1, 2003.



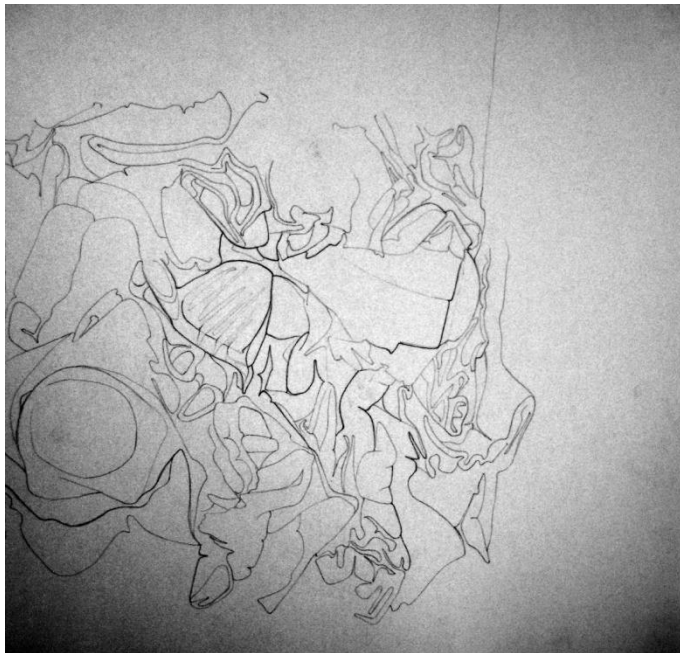
Achurado 2, 2003.



Frottage, 2003.



Orgánico 1, 2004.



Orgánico 2, 2004.

Como es posible apreciar, los dibujos fueron fundamentales en mi formación en dos aspectos: 1) adquirir precisión en el oficio y 2) solucionar una composición a partir de las formas geométricas incorporadas, camufladas en lo orgánico. A nivel formal, a pesar de la distancia temporal, estos ejercicios son un antecedente de mi obra actual.

Tras aprobar el Ciclo Básico y luego de vaivenes en la Facultad de Artes, el año 2009 cursé el Primer año Taller de pintura del profesor Patricio González. Dos encargos se volvieron importantes para el desarrollo de mi obra: por una parte, el ejercicio de investigar la evolución de la tecnología en un objeto cotidiano y, por otra parte, la reflexión sobre el consumo y en particular la representación de un producto comercial. De esta etapa, muestro las siguientes pinturas:



Seguridad (tríptico), 2009. Óleo sobre tela.



Sana-Sana (tríptico), 2009. Óleo sobre tela.



Carnes (tríptico), 2009. Óleo sobre tela.

De la reflexión sobre el consumo surgió la serie *Carnes* y *Sana-Sana*, donde la primera vino a ser una continuación formal de los ejercicios del Ciclo Básico, pero que dialoga con la segunda respecto de la crudeza de los alimentos, orgánicos o artificiales, al mostrarlos de forma violenta y explícita. Acerca del otro encargo mencionado, resultó la obra *Seguridad* que muestra la evolución tecnológica de un mecanismo tan sencillo como la cerca de alambre de púas a su forma más contemporánea como es la cerca eléctrica. De esta etapa completa es posible extraer tres operaciones fundamentales en mi obra: 1) la traducción pictórica desde la fotografía; 2) el recurso de la *intertextualidad* en la imagen; 3) el recurso conceptual a la *parodia*. Desde dichas operaciones se comenzó a conformar mi trabajo a nivel conceptual.

En el año 2010, cursando el Segundo año del Taller de Pintura, cumplí con dos encargos que fueron fundamentales en términos iconográficos en mi producción. Los ejercicios fueron, primero, reflexionar sobre la traducción de la escultura en la pintura, y segundo, trabajar el género del autorretrato. Presento las siguientes pinturas:



Cóndor vs McDonald, 2010. Óleo sobre tela.



Autorretrato con Bala, 2010. Óleo sobre tela.

Sobre la primera obra, se pone en juego una parodia a la sociedad de consumo al relacionar dos íconos que hoy en día representan la cultura de la sociedad chilena: el Cóndor, emblema patrio, asecha al personaje publicitario de la comida rápida más conocida a nivel mundial. ¿El ave caza o consume al personaje? Lo cierto es que establece una parodia a los hábitos alimenticios de los chilenos. En el fondo de la pintura se reconoce la iconografía de un videojuego en particular para generar un escenario fantasioso, lúdico e incluso onírico, aspecto que se vuelve fundamental en la siguiente imagen.

En la segunda obra, desde la exigencia del autorretrato, vuelvo a la iconografía de videojuegos pues es parte de mi historia, de mi biografía. Al haber crecido durante parte de la década de los 80 y todos los 90, soy integrante de una generación que vivió las transformaciones tecnológicas de los medios de comunicación y los entretenimientos electrónicos. Toda la iconografía *retro*, que para algunos es desconocida, yo la experimenté y es un acervo visual al que puedo recurrir con autoridad. Formalmente, el recurso a la imagen en *8bits* me permite repensar las relaciones compositivas entre lo orgánico y lo geométrico; conceptualmente, me permite hacer dialogar imágenes descontextualizadas con finalidades paródicas. Estos trabajos se transforman en el inicio de una reflexión iconográfica al interior del cuadro.

En el tercer y último año en el Taller de Pintura, año 2011, fue el momento para continuar y sistematizar mis reflexiones y resultados antes realizados. Llevo a cabo las siguientes pinturas:



Invasión Naturaleza - Imperio Contraataca, 2011. Óleo sobre tela.



Invasión Naturaleza - Imperio Contraataca, 2012. Óleo sobre tela.



Invasión Naturaleza - Phoenix, 2011. Óleo sobre tela.

En estas obras continúo con el trabajo de traducción pictórica a la imagen fotográfica. Llevo a la tela instantáneas sacadas a flores y paisajes naturales, ejercitando constantemente la representación de lo orgánico. Y a la vez, *invado* los paisajes con la iconografía de videojuegos que es parte de mi bagaje cultural. Las composiciones se vuelven cada vez más efectivas y, quitando los íconos de consumo, también más complejas en sus relaciones intertextuales.

Esta conciencia de los resultados obtenidos durante mi formación, tras el Egreso, se transformó en el incentivo para mi actual producción. Desde el 2012 al presente año, he desarrollado la obra que da cuerpo a *Invasores* y que será analizada en el siguiente apartado.

***Invasores*. Descripción y análisis**

El proyecto de título llamado *Invasores* está compuesto por una selección de pinturas que he dividido en cuatro categorías formales: **Carnes**, **Invasión-Naturaleza**, **Invasión-Ciudad** y **Pixeles** (ver Introducción, página 3). En este apartado ofrezco un análisis en profundidad de estas cuatro categorías, con tal de exponer las reflexiones que sustentan las obras y sus posibilidades de interpretación.

1) Carnes.

La carne expuesta a la atmosfera es una imagen que da cuenta de un proceso degenerativo a corto plazo que terminará en la descomposición. Sobre esta imagen capturada a través de la fotografía y llevada al óleo se sobrepone una composición geométrica abstracta que hace referencia a la señalética urbana, carreteras, construcciones, automóviles, etc. Esta contraposición de la carne

perecedera y lo artificial-ciudad representada por la geometría abstracta apela críticamente a sus referentes: la carne remite al reino animal y a las enfermedades que coexisten en una metrópolis que, si bien está en constante evolución, posibilita también su descomposición y contagio. Así, las dos pinturas plantean una postura crítica e irónica de la ciudad.

A su vez, la geometría aún cuando indeleble, estructural y jerárquica, se tiñe de los tonos del fondo, es decir, se contamina con la carne orgánica sobre la que, compositivamente, trata de forzar un orden ortogonal. Tanto lo abstracto-geométrico y lo orgánico forman un solo organismo que adquiere sus significados desde su relación intertextual.



Carnes 1, 2013. Óleo sobre tela, 90 x 90 cm.



Carnes 2, 2014. Óleo sobre tela, 90 x 90 cm.

2) *Invasión-Naturaleza.*

Las pinturas representan flores, dos de ellas rosas y una flor silvestre. La imagen fotográfica está mostrada en negativo y luego, bajo un filtro verde, trato la escena total buscando una imagen impregnada de clorofila y por lo tanto en relación directa a su proceso de fotosíntesis. El camuflaje de los juegos *Star Wars*, *Yars Revenge* y *Conquest of Mars* de la consola ATARI (alrededor de 1982), hacen alusión a una naturaleza que es dañada, lastimada, pero que también resiste y que es contenedora de energía química (fotosíntesis). Las tres pinturas son un ejercicio visual de contraposición entre la maquinaria tecnológica vs la maquinaria orgánica en términos de procesamiento y transformación de energía.

Conceptualmente parodia el sistema hidroeléctrico que, si bien hace posible todo el movimiento de una metrópolis a una manera cada vez más

agotadora y destructiva, también toma conciencia de que la naturaleza en sí es energía que no descansa y es constante al igual que una civilización.



Invasión-Naturaleza 1, 2012. Técnica Mixta, 120 x 80 cm.



Invasión-Naturaleza 2, 2012. Técnica Mixta, 120 x 80 cm.



Invasión-Naturaleza 3, 2013. Técnica Mixta, 120 x 80 cm.

3) *Invasión-Ciudad.*

Las fotografías de la serie están captadas al amanecer, atardecer y anochecer. En la sección inferior del cuadro, la edificación está bajo un filtro gris, para dar sensación de inmovilidad, de inercia a la ciudad. En los cielos mantuve las tonalidades naturales añadiendo a éstos naves en relieve y luego usando el óleo para fusionarlas con las nubes y atmosfera.

Por sobre un gran cielo despejado en uno, nuboso y amenazante, en los otros, se dejan ver con mayor o menor claridad naves extraterrestres provenientes de los videojuegos ATARI, específicamente *Pleiades* (1983), *Galaga* (1984) y *Stargate* (1984). Bajo este escenario están edificios que forman una franja gris con variados matices dando profundidad y uniformidad a la composición total de tríptico. Si se tiene en cuenta la fecha de los videojuegos (que rondan mi fecha de nacimiento), es sabido que en esa época no existían la gran mayoría de edificaciones que existen hoy año 2014, es

decir, es un reflejo de la acelerada invasión de construcciones en altura y, como consecuencia de ello, del aumento de la densidad de habitantes, de lo que resulta la contaminación acústica, ambiental y visual.

Las naves camufladas en el cielo provienen de juegos con temáticas donde los protagonistas son los extraterrestres que invaden un lugar. Es de conocimiento ficción el hecho de que los extraterrestres, con su supuesta tecnología más avanzada que la humana, son una amenaza para nosotros los “terricolas”. Estos “parásitos planetarios” serían razas que agotaron por completo los recursos naturales de su lugar de origen, lo que los llevaría necesariamente a convertirse en “conquistadores de otros mundos”. Teniendo en cuenta ficción y realidad, la imagen plantea una situación inversa: por un lado, la sobrepoblación representada por la franja gris de construcciones es una parodia al agotamiento de los recursos renovables y no renovables en el año 2014; por otro, un futuro en el que nosotros somos esa raza que ya agotó sus recursos y somos testigos a través de las pinturas de nuestra propia auto-invasión o conquista.

La pintura funciona de forma lúdica: la saturación gris producto del exceso de construcciones se contrapone al cielo que llena casi toda la superficie y que además contiene estas naves en mayor o menor cantidad, da cuenta de una situación en que la ocupación es tanto en el cielo como en la tierra. La invasión está plasmada en todo el cuadro respondiendo al exceso de la realidad.



Invasión-Ciudad 1, 2012. Técnica Mixta, 110 x 90 cm.



Invasión-Ciudad 2, 2013. Técnica Mixta, 110 x 90 cm.



Invasión-Ciudad 3, 2014. Técnica Mixta, 110 x 90 cm.

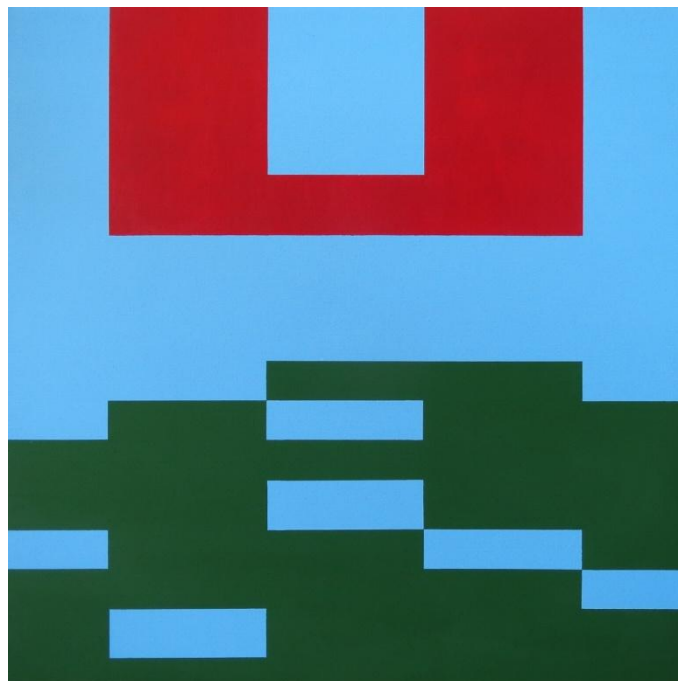
4) *Pixeles.*

En las seis pinturas de absoluta composición geométrica se pueden ver cuatro gamas de colores: azules, verdes, rojos y cafés, en este orden de predominio. Si bien hay un relativo equilibrio o balance en cada uno de ellos, también existe el desorden o caos y esto es porque los encuadres son pequeños fragmentos del videojuego *Frogs and Flies* (1982). El juego está ambientado en un pantano, donde los insectos y ranas junto con el paisaje geométrico llenan la pantalla, sin embargo la selección para la obra no permite reconocer las figuras sino que sintetiza todo en una abstracción visual.

La intención de los encuadres es buscar un acercamiento visual a un *yantra* y lograr su reinterpretación. Un *yantra* es una representación geométrica de la energía del cosmos y del cuerpo humano dentro del ritual tántrico, es el instrumento a través del cual un *yogi* busca la conciencia pura (*sadhaka*) de

manera gradual hasta no diferenciar lo que es sujeto y objeto. El videojuego en sí es un artificio de entretenimiento, pero hay una cierta similitud con lo que es y el propósito de un *yantra*: un videojuego puede llevar a tal nivel de identificación y absorción a la persona que lo practica, que es inevitable pensar en la idea de que también a través de este mecanismo artificial se pierde la distinción sujeto y objeto.

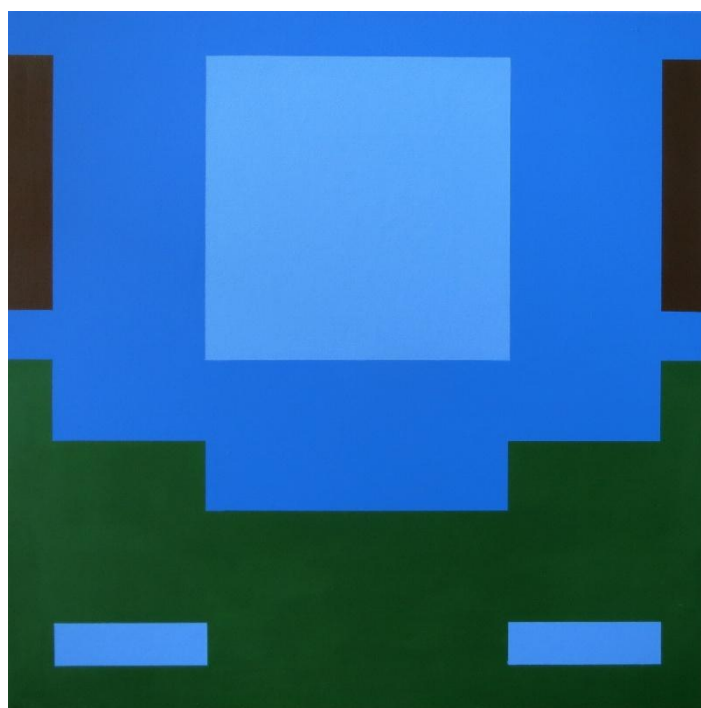
Las composiciones de las seis pinturas se plantean distantes al natural al ser una proyección sintética de una naturaleza. Por esto, el orden de formas geométricas cumple un objetivo espiritual: al ser la reinterpretación de un *yantra* (genérico), busca incitar el ejercicio del pensamiento interior y exterior en el espectador.



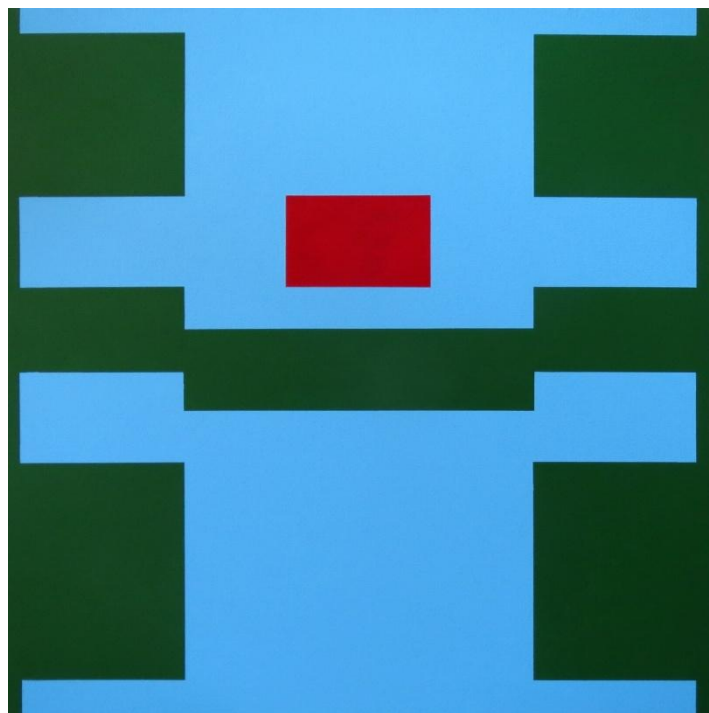
Píxeles 1, 2014. Acrílico sobre tela, 70 x 70 cm.



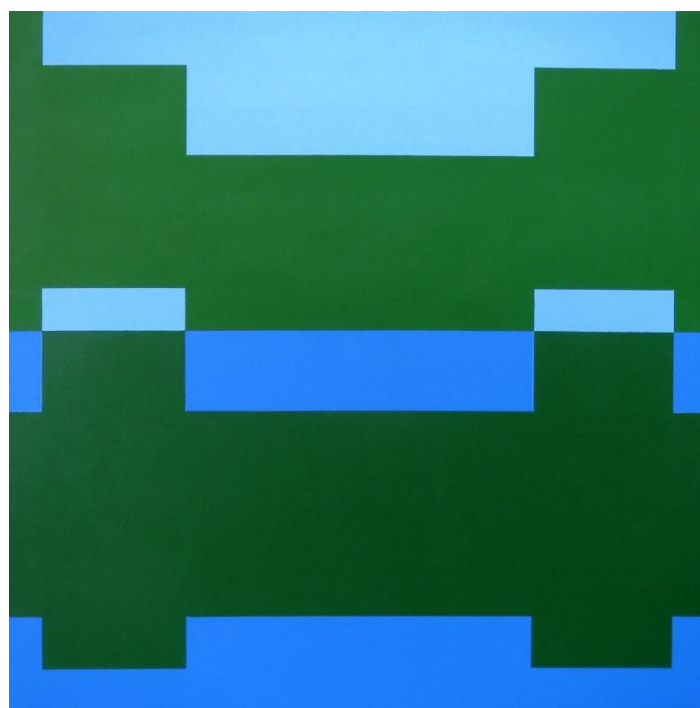
Píxeles 2, 2014. Acrílico sobre tela, 70 x 70 cm.



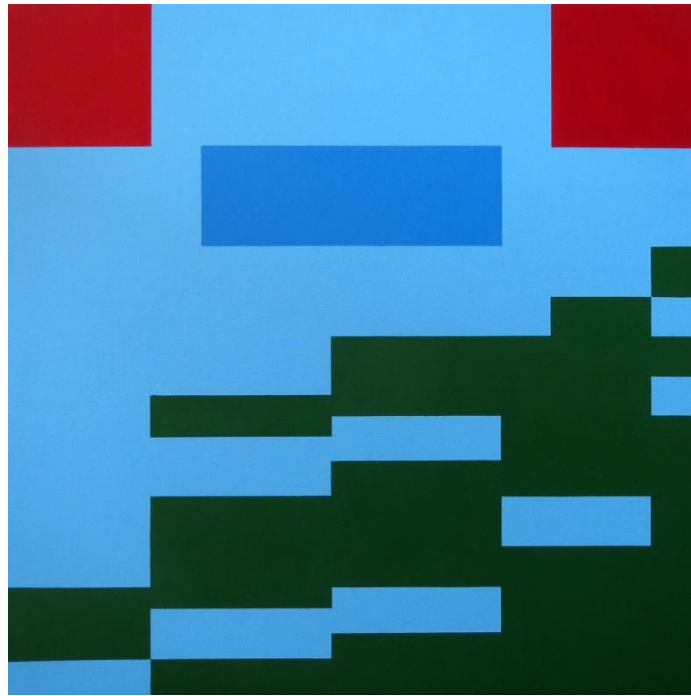
Píxeles 3, 2014. Acrílico sobre tela, 70 x 70 cm.



Píxeles 4, 2014. Acrílico sobre tela, 70 x 70 cm.



Píxeles 5, 2014. Acrílico sobre tela, 70 x 70 cm.



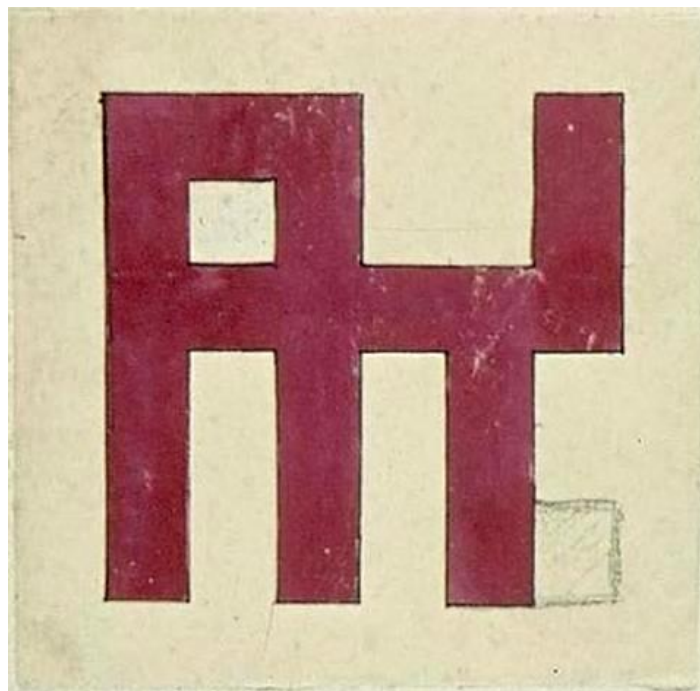
Píxeles 6, 2014. Acrílico sobre tela, 70 x 70 cm.

Referentes artísticos

“Ni el color ni la forma aparecen en estado puro como color y forma. El color y la forma más bien se utilizan para ayudar a crear la ilusión de alguna otra cosa, como por ejemplo hojas, vidrio, ramas, seda, piedra, etc.”, con estas palabras Theo van Doesburg (1883-1931) definió los lineamientos del movimiento *De Stijl* o movimiento neoplasticista (1917-1931) que buscó crear un arte puro compuesto de los elementos puros propios de cada disciplina artística. Como director de la revista *De Stijl*, van Doesburg propugnó un arte que, creado por el hombre, se opusiera a la arbitraria organicidad de las formas naturales: “Si se libera a los medios de expresión de todo lo que tienen de particular, estarán en armonía con el fin último del arte, que es llegar a un lenguaje universal”⁷⁷.

⁷⁷ Theo van Doesburg citado en Stangos, Nikos, *Conceptos de arte moderno*. Madrid: Alianza Editorial, 2006, p. 133.

Puesto que en mi trabajo artístico he recorrido el camino de lo figurativo a la abstracción, y si bien sería posible relacionarlo con gran parte de los movimientos de vanguardia de principios y mediados del siglo XX que hicieron el mismo recorrido, no obstante tomo como referente la obra y el pensamiento de Theo van Doesburg recién expuesto. Por cierto que se puede establecer un nexo formal entre la estética geométrica de los videojuegos en *8bits* con toda la estética neoplasticista, desde el logotipo de *De Stijl* realizado por Vilmos Huszar en 1917 hasta la obra *Ritmo de una danza rusa* de 1918 pintada por van Doesburg; pero son los diseños de *monogramas* de este último los que planteo como referente artístico para mi decisión de utilizar la iconografía de ATARI.



Theo van Doesburg, *Monograma de diseño para Anthony Cook*, 1919. Gouache, 0.8 x 0.8 cm.

Por otra parte, la figura de László Moholy-Nagy (1895-1946), artista que desarrolló su obra y pensamiento dentro de las lógicas del arte cinético, constructivista y de la escuela de la Bauhaus entre otras, es un referente tanto en aspectos visuales como reflexivos respecto de la utilización de la fotografía como medio artístico. Sobre esto último, los trabajos y declaraciones del artista expuestos en el contexto de la muestra *Film und Foto* celebrada en Stuttgart durante el 18 de mayo al 7 de julio de 1929, son fundamentales. Mientras algunos de los expositores como Renger-Patzsch insistieron en un registro mimético, naturalista y realista, Moholy-Nagy priorizó “[...] las dimensiones técnicas, ópticas y químicas para realzar las cualidades experimentales y constructivas de la fotografía”⁸. Así, el artista expone fotogramas, superposiciones, los resultados de la experimentación con los mecanismos de la macrofotografía y los rayos X; en definitiva una muestra de la utilización autorreflexiva del procedimiento fotográfico a nivel óptico, químico y por supuesto técnico. Sus investigaciones lo llevaron a declarar que “[...] el aparato fotográfico puede complementar nuestros instrumentos ópticos, los ojos, e incluso hacerlos perfectos. Este principio ha sido utilizado ya durante experimentos científicos de estudios del movimiento [...] así como en imágenes de formas zoológicas, botánicas y mineralógicas [...]”⁹.

⁸ Foster, Hal “et. al.”, *Arte desde 1900*. Madrid: Ediciones Akal, 2006, p. 233.

⁹ *Ibid.*, p. 234.



László Moholy-Nagy, *Flower*, 1925. Fotografía.

Las fotografías de Moholy-Nagy a flores y hierbas en rayos X y sus reflexiones en torno a las posibilidades visuales de estos experimentos, sirven como antecedente artístico a mis investigaciones en torno a la traducción pictórica de la imagen fotográfica que toma forma en el conjunto de obras titulado *Invasión-Naturaleza*.

Peter Halley (1953) es un artista más contemporáneo al que puedo referirme al momento de establecer relaciones artísticas, puesto que su obra se enmarca dentro de la corriente del *Neo-Geo* o Neoabstracción Geométrica,

movimiento que surgió en la década de los ochenta del siglo pasado y que volvió a poner de relieve los preceptos artísticos del minimalismo de los años 60, pero que también estuvo ligado a la abstracción y la pintura racional desarrollada por las vanguardias: “[...] Peter Halley pinta una imaginería cuya gran sensibilidad cromática y precisa geometría formal recuerdan a Albers, la Bauhaus y Barnett Newman. [...] Halley intenta reducir el constructivismo, el minimalismo y la *color field painting* a su fuente fundamental, su ‘base sociológica’: el cuadrado como símbolo de la celda de la prisión; el color rojo como una alusión a los peligros de la tecnología”¹⁰.



Peter Halley, *Joy Pop*, 1998. Acrílico sobre tela, 187 x 190 cm.

Relaciono el trabajo de Peter Halley con mi obra última a nivel formal, pues su insistencia geométrica se liga a la abstracción a la que decantó mi proceso

¹⁰ Ruhrberg, Karl “et. al.”, *Arte del siglo XX*. Taschen, 2001, p. 392.

creativo. Pero también se establece un nexo entre sus preocupaciones conceptuales y todo aquel proceso que se ha descrito en esta memoria, ya que las finalidades paródicas del recurso intertextual en mi obra no dejan de aludir los peligros del consumo y el imparable avance tecnológico. Y a su vez, las finalidades espirituales que persigue la serie *Pixeles* están en relación con las declaraciones de Halley en torno a un arte universal: “Decir que una obra de arte es espiritual es atribuirle un valor universal e intemporal. También sugiere que la sociedad que estimula y da validez a obras con esos atributos es también intemporal y universalmente válida”¹¹.

Conclusiones

La presente memoria ha exhibido el devenir de mi proceso creativo durante los años de formación artística al interior de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Dicho proceso, que comenzó en el Ciclo Básico, llega a su fin con el proyecto de titulación denominado *Invasores*, es decir, aquella exposición cierra las investigaciones formales y conceptuales que he materializado en mis pinturas y que esta tesis describe y analiza en profundidad. Por lo tanto, este documento se erige como el sustento teórico -o el primero dentro de esa lógica- para el grupo de obras que conforma no tan sólo mi proyecto de titulación sino gran parte de mi producción artística hasta la fecha.

Ahora bien, recordemos que en la Introducción a este escrito formulamos una hipótesis de trabajo para abordar teóricamente las obras de *Invasores*, a saber: “las obras expuestas ponen en relación motivos iconográficos que hacen participar paródicamente la historia del arte, la cultura

¹¹ Peter Halley citado en *Ibíd.*, p. 390.

de masas y la memoria del espectador en una reevaluación de sus formas y contenidos estéticos” (ver Introducción, página 3). A partir del Marco teórico y el análisis a las pinturas es posible corroborar dicha hipótesis: valiéndome del recurso a la intertextualidad en la imagen, en el que el género del paisaje y cierta extensión de la naturaleza muerta son exigidos visualmente en la puesta en relación con la iconografía geometrizable y abstracta de los videojuegos de *8bits* desarrollados en la década de los 80 del siglo pasado, tensiono los motivos representacionales a una interpretación paródica de hechos o realidades del Chile contemporáneo. Aquello confiere un trasfondo crítico a mi trabajo.

Sin embargo, más allá de corroborar una hipótesis, de esta memoria es posible extraer otra conclusión que tiene que ver con mi obra más actual y que está signada en *Invasores* bajo la catalogación *Pixeles*. Las exploraciones formales entre lo orgánico y lo geométrico me llevaron a optar por lo segundo y continuar desde ese punto una investigación visual sobre las posibilidades de composiciones abstractas. En consecuencia, concebí una composición que abandona la representación figurativa, deja a un lado lo orgánico y limpia la imagen de connotaciones paródicas, pero que conserva solamente las formas geométricas y la paleta cromática reducida de la iconografía de videojuegos, con el objetivo de reinterpretar abstractamente los modelos en *8bits*. Lo anterior responde a la búsqueda de una solución formal que lleve a una similitud con los *yantras* tántricos y lograr así extender el ensimismamiento que experimentan los videojugadores (hoy más conocidos como *gamers*) a una introspección espiritual en el espectador.

Esa es, considero, la mayor conclusión que evidencia esta tesis: el devenir de unas exigencias conceptuales posmodernas al interior de la obra, a expectativas espirituales a partir de las investigaciones formales. Es ahora, entonces, cuando podemos ampliar la hipótesis que dio pie a la revisión de mi proceso creativo. Si los rendimientos del ejercicio paródico tenían que ver con la “reevaluación de las formas y contenidos estéticos” que los motivos representacionales descontextualizados exigían a la memoria del espectador, ahora con *Pixeles*, en cuanto etapa final de *Invasores*, se propone reconocer en las formas un contenido estético que no sea otro que una relación espiritual identificable en la experiencia del videojuego.

De la crítica al consumo y la sobreexplotación de los recursos naturales a un arte universal, de la parodia posmoderna a la meditación; esos rendimientos promueve y dentro de esos conceptos se mueve *Invasores*.

Bibliografía

-Foster, Hal "et. al.", *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid: Ediciones Akal, 2006.

-Hutcheon, Linda, *The Politics of Postmodern Parody*, en: Heinrich F. Plett (ed.), *Intertextuality*, Berlín-Nueva York, Walter de Gruyter, 1991, pp. 225-236.

Tomado de la traducción de Desiderio Navarro en *Criterios*, La Habana, edición especial de homenaje a Bajtín, julio 1993.

-Rojas, Sergio, *El arte agotado*. Santiago: Sangría Editora, 2012.

-Ruhrberg, Karl "et. al.", *Arte del siglo XX*. Taschen, 2001.

-Stangos, Nikos, *Conceptos de arte moderno*. Madrid: Alianza Editorial, 2006.