



Facultad de Artes  
Escuela de Posgrado

# NO ENVIDIO A NINGUN HOMBRE EN LA TIERRA

Tesis para optar al grado de Magíster en Artes Visuales

MARCO ANTONIO ARIAS MUÑOZ

Profesor guía

Gonzalo Díaz

Santiago de Chile,  
diciembre 2017



# Índice

**INTRODUCCIÓN:** Shen Long, cumple mi deseo.

## **Parte 1.- PARECE FÁCIL, PERO NO LO ES**

**Sobre por qué se pintan hoy las imágenes de los medios de masas.**

- La híper conexión de mi generación.
- ¿Por qué se pintan las imágenes de los medios de masas?
- Inversión de los tiempos de producción.
- Ausencia de un código comunicativo claro.
- Desarticulación de una imagen multimedial.
- Auratización de una imagen vacía.
- El paso de una relación literal a una simbólica.
- Subversión de los procedimientos clásicos.
- Ruptura del orden lineal de la imagen en los medios de comunicación.
- Breve historia de la pintura *millennial*: cita generacional y descendencia de los 90.

## **Parte 2.- LA “MULTIPINTURA”**

**Sobre cómo deben pintarse hoy las imágenes de los medios de masas.**

- Realismo multimedial: Distancias, lenguaje y contenido (Súper Mario versus Adolfo Couve).
- Cómo hacerse del tema universal (o “manual de instrucciones para robar una imagen”).
- Distintos lenguajes pictóricos sobre un mismo soporte.
- Encuentro de la imagen real con su representación.

**Parte 3.- DESPUÉS DE TODO NO ERES TAN DISTINTO A MÍ  
(DESPUÉS DE TODO ERES IGUAL DE RARO):**

**Sobre las consecuencias que trae pintar hoy las imágenes de los medios de masas.**

- Todos somos lo mismo post internet.
- Dónde está la línea que no se debe cruzar.
- Ganar/Ganar.
- El artista como post productor.
- El mito de Dédalus: la imagen como puente emocional.

**Parte 4.- EXPOSICIONES:**

**Sobre las muestras realizadas entre la entrega y la defensa de esta tesis**

- Genkidama.
- El Prisma Lunar.

*Un día escalé la montaña. Llegué a la cima y la vista daba a una ciudad china. Me escondí en el tabacal y esperé a que se hiciera de noche. En ese momento todo, incluso los insectos, sonaba muy fuerte. Yo estaba en silencio. Con miedo de que hubiera guardias cerca. Con todos mis miedos y preocupaciones me metí en el río. Del lado norcoreano éste no era muy profundo, pero cerca del lado chino, el río caía debajo de mí. Así que nadé. Nadé, nadé y nadé. Estaba justo debajo de la estrella Polaris y la luna. Mirándolas, comencé mi viaje.<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> "I'm Sun Mu": documental sobre la vida y obra del desertor norcoreano devenido en artista pop político Sun Mu; Adam Sjöberg, 2015.

## Shen Long, cumple mi deseo

El artista es un ser político. No por opción, sino que por consecuencia inevitable. Dedicarse a la producción de arte en Chile a 27 años de un congelamiento cultural y segregador como lo fue la dictadura, significa tiempo suficiente para que los que trabajamos obra visual, aportemos, querámoslo o no, un proceso de re significación y auto definición de imaginarios; de nuevos signos que representen al país, de volver a entender lo que significa ser artista en Chile lejos de la triste palabra “revolución”, de las responsabilidades y compromisos partidarios, del compañero, del panfleto, de la ya cliché invocación al capitalismo; de la figura de Pinochet o Allende, del conceptualismo, de la pintura melancólica y de la tan chilena culpabilidad de la elite cultural por lo banal.

Hacer arte en Chile hoy es, necesariamente, involucrarse en los caminos identitarios que la nación por necesidad busca para definirse en el mapa global. Todo artista que realice obra visual hoy en día estará inmerso en dicha red, aportando a la reconstrucción de un imaginario nacional.

Este proceso significa absorber y entender la información que, a través de diversos medios y de manera transversal, han afectado a generaciones completas de post dictadura; aquellas que de alguna manera modificaron el lenguaje, las referencias, las modas y las formas de vida del chileno: no desde la influencia de la alta cultura, ni de los libros, mucho menos desde la poesía; no desde las universidades (que siguen siendo elitistas, sin discriminar entre la Universidad de Chile y la del Desarrollo), tampoco de lo que académicamente se considera como oficial; tampoco en las calles, ni en las conversaciones bohemias entre artistas, tampoco en las reuniones en restaurantes chinos del centro entre teóricos, pintores y poetas.

Entender así el Chile de ahora, es decodificarlo con los ojos del pasado: hoy, y a partir de los 90 en adelante, la identidad de Chile se está gestando y formando en otra parte. En una dimensión cada vez más inmaterial e instantánea; constantemente insatisfecha, ansiosa y odiada por las generaciones anteriores. Hoy Chile está en el flujo principal de información mediada que, como tsunami, inunda al país sin discriminar: en internet, en las redes sociales y sus videos virales, en los “memes” y las pantallas de los celulares, en el titular corto y en la lata que genera

la reflexión; incluso, todavía en la televisión y el contenido que por ella se transmite.

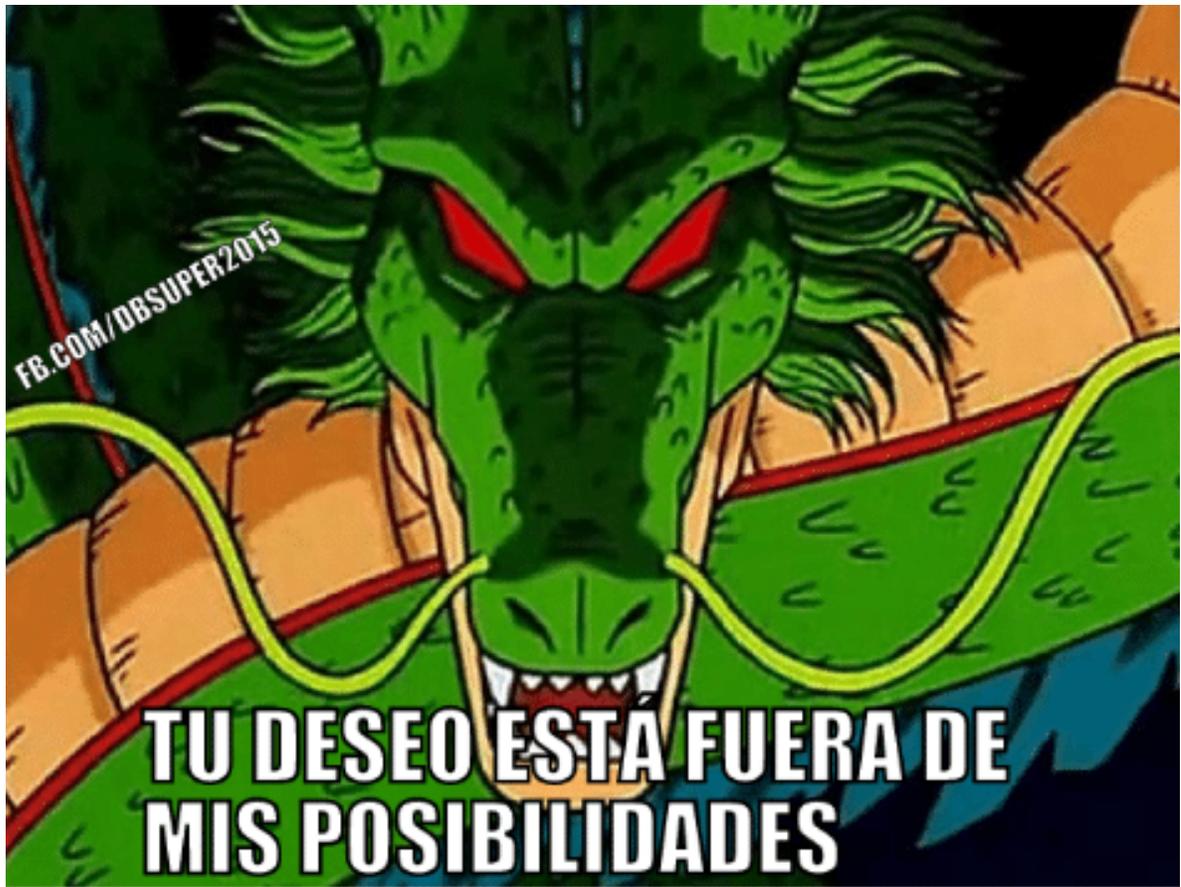
Aquella infinidad de medios son una fuente inagotable de referencias y signos que definen lo que significa ser chileno, por tanto ser artista en Chile hoy. Ahí está lo que se debe absorber y luego reelaborar a través de la obra, para esclarecer y definir los signos que definen a las nuevas generaciones post dictadura: la espuma de la ola de la llamada “generación X”, sumado a la tiranía y lamento *millennial* plasmado en los “memes” virtuales: los Gokú y Vegeta, los Finn y Jake, los Tulio y los Bodoque, Alexis y Vidal, las Kim Kardashian y los Kanye West. O sea, todos los absorbidos por aquello y que serán pronto las cabezas del país: pirinolas de un gran desfile de *show business* medial y de farándula globalizada.

El desarrollo de las artes visuales en Chile debe ir de la mano con el entendimiento del contexto en que éstas se desarrollan. De esa manera y sin mucha dificultad, se concretará la resignificación de los imaginarios del arte. Los nuevos medios, nuevos signos, y nuevas referencias deben ser fieles a su sociedad, por sinónimo o antonomasia. Es por eso que el artista es un ser político. Porque sus prácticas y poéticas están inmersas en un proceso que involucra a todo un país. Proceso que puede buscar significar aquella identidad o correr al margen de ella. Por supuesto, es necesario que el desarrollo de obra sea hecho de manera iconoclasta: el artista debe estar dispuesto a resignificar (o a desechar si es necesario) toda imagen que funde culturalmente al país: las banderas, los escudos, el puño en alto, los copihues, los cóndores y el huemul, el folclore, la guitarra trovadora, la pintura melancólica, el conceptualismo, las derechas e izquierdas; se debe cuestionar a los próceres y elevar a los injustamente caídos, re enterrar a los dinosaurios y alzar aún más a los maestros; rescatar a los que no han sido puestos en valor, sospechar de las tradiciones y no marcar las nuevas prácticas en base a los viejos miedos.

Shen Long<sup>2</sup>, sal y cumple mi deseo: si hay que ponerte a ti en el escudo nacional, que así sea.

---

<sup>2</sup> Shen Long: Dragón divino de la serie Dragon Ball que concede deseos. Aparece cuando alguien reúne las siete esferas del dragón de la tierra y pronuncia el conjuro mágico. (Fuente: [http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Shen\\_Long](http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Shen_Long)).



*Still* de un capítulo de Dragon Ball, devenido en "meme" de internet.

Fuente: <https://me.me/t/shenlong>

## **Parte I**

**PARECE FÁCIL, PERO NO LO ES**  
**Sobre por qué se pintan hoy las imágenes de los medios**  
**de masas.**

## La hiper conexión de mi generación.

Si no fuera porque la industria de los medios de comunicación de masas está creando y bombardeando el mundo de nuevas imágenes y nuevos dispositivos para el fácil acceso a éstas, no sabría qué diablos pintar.

Aunque no pinto el fenómeno sino su consecuencia, soy víctima y héroe de la hiper conexión de mi generación. Es más, me atrevería a decir que la mayoría de los pintores coetáneos a mí (generación de los noventa) también sufren y triunfan en lo mismo. Nos quedaríamos sin asuntos pictóricos si es que no tuviéramos internet, las cámaras de nuestros *smartphones*<sup>3</sup>, los computadores o cualquiera sea el dispositivo digital que se cuele en la cadena ojo del pintor – modelo a pintar – soporte. Asunto, a mi forma de ver, exquisito y muy cómodo, pero que a los ojos de los puristas de la práctica pictórica arruina la experiencia de pintar. Para ellos, esta primera pregunta: ¿Existe alguna manera de salvarse de esta inquisición tecnológica y digital que se cuele en los procesos de la pintura hoy?

Pienso en una primera salvedad. Aquellos valientes casos que aún pintan desde el involucramiento directo con lo representado, a la clásica usanza de Pedro Lira, Pierre Renoir, Valenzuela Llanos, Adolfo Couve, Vincent Van Gogh, Lucian Freud, entre muchos otros. Dicho vulgarmente, para pintar mejor a la vaca es necesario visitarla viajando hasta Paine, y hacerlo sentados en el pasto y mirándola directamente a ella (o al modelo que sea que se esté pintando); o sea, inmersos en una experiencia pictórica envolvente y en comunión con lo que se traspasará a la pintura.

Misma comunión puede ser un autorretrato frente al espejo. Aquella es otra opción que subvierte a los medios digitales contemporáneos. Tanto la vaca como el

---

<sup>3</sup> El **teléfono inteligente** (*smartphone* en inglés) es un tipo de teléfono móvil construido sobre una plataforma informática móvil, con mayor capacidad de almacenar datos y realizar actividades, semejante a la de una minicomputadora, y con una mayor conectividad que un teléfono móvil convencional. El término *inteligente*, que se utiliza con fines comerciales, hace referencia a la capacidad de usarse como un computador de bolsillo, y llega incluso a reemplazar a una computadora personal en algunos casos. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono\\_inteligente](https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_inteligente)

rostro en el espejo están fuera de los dispositivos conectados a internet. No así un retrato de la misma cara, pero obtenido desde una *selfie*<sup>4</sup> tomada con la cámara frontal de un iPhone, o de la foto del rostro del artista subida previamente a Facebook o Instagram (espero con ansias el día en que no tenga que explicar qué significa Instagram<sup>5</sup>): ahí el referente se vuelve digital e inmaterial.

Ahora, la pregunta que planteo no tiene por fin descubrir si efectivamente existen maneras de subvertir en el proceso pictórico el reemplazo de los referentes de cuerpo material (entendiendo como cuerpo material aquello que sucede en su intrínseca materialidad frente a los ojos del espectador: la silla, no la foto de una silla), por imágenes en una pantalla plana y conectada a internet. Como he mencionado antes, sí es posible, y es a través de la experiencia de ser espectador del cuerpo material: pintar frente a frente a una vaca en el campo, un amigo o una silla frente a los ojos del pintor.

Mi intención no es luchar contra mi época, sino que abrazarla. Si pongo en cuestión el tópico de las pantallas digitales involucradas en los procesos de la pintura lo hago para dejar en claro que estos dispositivos hoy, capaces de comunicar y conectar globalmente a los artistas, han terminado por agrupar a todos los estilos de pintura que se practican, en un solo: los pintores de pantallas, los pos pantalla, los pos pop, o como quieran llamarle. Mi intención no es armar una escena, pues todas las escenas ya están incluidas en la información de las pantallas.

Si bien, desde Duchamp en adelante, lo que prima en el arte son las relecturas simbólicas sobre una imagen a través de las articulaciones de sentido (transversalmente desde la fotografía, la instalación e incluso la *performance*), en el

---

<sup>4</sup> “Una **autofoto**,<sup>1</sup> **autorretrato** o **selfi**<sup>2</sup> —también conocida con las voces inglesas **selfie** o **selfy**—<sup>3</sup> es un autorretrato realizado con una cámara fotográfica, típicamente una cámara digital o teléfono móvil.<sup>1</sup> Se trata de una práctica muy asociada a las redes sociales, ya que es común subir este tipo de autorretratos a dichas plataformas”. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Autofoto>.

<sup>5</sup> “**Instagram** es una red social y aplicación para subir fotos y vídeos. Sus usuarios también pueden aplicar efectos fotográficos como filtros, marcos, similitudes térmicas, áreas subyacentes en las bases cóncavas, colores retro, y posteriormente compartir las fotografías en la misma red social o en otras como Facebook, Tumblr, Flickr y Twitter”. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Instagram>

caso de la pintura prefiero pensar que desde las vanguardias en adelante, aquel valor simbólico radica en el proceso de producción de dicha imagen. O sea: cómo a través de la pintura se crean nuevos caminos para entender las características fundamentales que hacen que una imagen sea una imagen (de origen material o digital).

El hecho de que las pantallas estén aportando con una infinidad de modelos digitales al momento de pintar, me convierten a mí y a mis colegas en apóstoles y reproductores de la imagen plana, en la medida que a ésta se acceda mediante la pantalla de un dispositivo conectado a internet. Esto obliga a readecuar la concepción de lo que significa ser un artista que trabaja su obra desde los medios de masas: los llamados “*pop*” o aquellos que tensionan en su obra imágenes que aluden literal y directamente a los medios de producción capitalista, desde Andy Warhol, Takashi Murakami y Jeff Koons. ¿Por qué? Porque a estas alturas, en la medida que utilicemos nuestros teléfonos conectados a internet para obtener modelos pictóricos, estaremos trabajando directamente con los medios de masas, por más alejada que esté nuestra estética de obra de lo que se conoce como *pop*.

Irónico es pensar que un pintor que fotografía desde su celular la imagen que posteriormente pintará es una tautología del *iPhone*: no hace más que reproducir desde su medio pertinente la imagen que capturó.

## ¿Por qué se pintan las imágenes digitales de medios de masas?

Más conflictos de época: si la hija de Butades<sup>6</sup> en pleno 2018 llorara a su novio que parte a la guerra, nada más tendría que regalarle un teléfono con conexión wifi para hacer video llamadas por Skype<sup>7</sup>. Butades, por su parte sólo tendría que pagar las cuotas y jamás se habría metido en las tribulaciones artesanales y materiales de representar al sujeto para que su hija lo recordara, o sea, no existiría el mito de los inicios de la representación. Y eso desde hace ya harto rato. El fin de la pintura como mera herramienta representacional es una discusión comenzada en el siglo XX con la invención de la foto y la producción mecánica de la imagen, y que, en palabras de Gonzalo Díaz<sup>8</sup>, “aún no está terminada ni por las tapas”.

El afán de pintar imágenes que tienen sus orígenes en los medios de masas ya no plantea desafíos ligados a la representación, sino que a la producción. Sobre todo cuando la dimensión de origen de las imágenes que planteo se basa en la apropiación de íconos que vienen creados desde los medios digitales. Ya no son los estudios de sombras, los valores de líneas, las proporciones de la figura humana y los alcances de colores de piel los problemas fundamentales para desarrollar estas imágenes. Estos fueron reemplazados por aquellos que apelan a los sistemas de producción y construcción de la imagen que el pintor utiliza.

---

<sup>6</sup> **Butades de Sición** fue un artista legendario de la Antigua Grecia de época desconocida, probablemente del siglo VII a. C., acerca del que refiere Plinio el Viejo<sup>1</sup> una tradición corintia que le atribuye la invención de las figuras plásticas de tierra cocida, es decir de la escultura. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Butades>.

<sup>7</sup> **Skype** (pronunciado /ˈskɑɪp/) es un software propietario distribuido por Microsoft tras haber comprado la compañía homónima y que permite comunicaciones de texto, voz y video sobre Internet. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Skype>.

<sup>8</sup> **Gonzalo Díaz Cuevas** (n. Santiago de Chile, 1947) es un artista chileno, que ha trabajado en pintura, instalación y fotografía, ganador del Premio Nacional de Artes Plásticas de Chile en el año 2003.

Ahora el objetivo es otro y tiene que ver con un aspecto material y conceptual: primero, a través de la pintura se busca desarticular la imagen digital de internet y de los medios de masas: sacarla de funcionamiento, desarmar su objetivo comunicacional directo y usarla como recurso para generar experiencias visuales.

Tratar imágenes “chatarras” y vacías de sentido trascendente a través métodos con los cuales históricamente se han retratado las imágenes relativas a los “grandes temas” (desde el óleo sobre lino, el soporte de grandes formatos y las largas inversiones de horas hombre y energía en su ejecución), genera una tensión y una nueva manera de valorizar el vacío que estas imágenes desde origen cargan.

Pintarlas me ha permitido descubrir que tras ellas también existe un gran potencial propagandístico: las imágenes de los medios de masas funcionan como elementos que congregan. Afectan a quien se enfrenta a ellas. Son flechas directo al corazón del espectador en la medida que sepa leer la cita generacional. Eso porque son símbolos que han estado presentes en sus biografías, por lo tanto que lo unifican e identifican a una misma tribu.

Las imágenes de los medios de masas, fluctuantes ahora en los bolsillos de cada persona a través de los teléfonos inteligentes, cargan con experiencias personales de sujetos que han planteado sus propias maneras de relacionarse con dicho imaginario. Usarlas a través de la pintura permite generar un puente que une la vida del artista y su obra con la sociedad que comparte su tiempo.

Se pintan entonces precisamente por aquello: porque el ejercicio pictórico es la única práctica artística capaz de dismantelar por completo el objetivo de los medios de masas, tanto de construcción de imagen como de sentido. ¿Cómo se hace aquello? Atentando contra la principal característica que tienen los medios de comunicación: su eficiencia.

## Inversión de los tiempos de producción

Al ser la pintura un procedimiento artesanal, por más escondida que esté la mano del artista en la representación pictórica de una imagen digital, el tiempo y la velocidad de producción de ésta mediante la pintura será inversamente proporcional al de la imagen de origen. La segunda se produce instantáneamente; sin embargo, una pintura que busca igualar la estética del imaginario de los medios de masas tendrá una producción ridículamente lenta. Irónicamente, la práctica me ha demostrado que mientras más plano y pulcro es el personaje a pintar, o sea, mientras menos presencia de la mano requiere a nivel de huella, más lento y letárgico es el proceso de producción de éste. Tanto o más que el de un retrato al óleo de un realista.

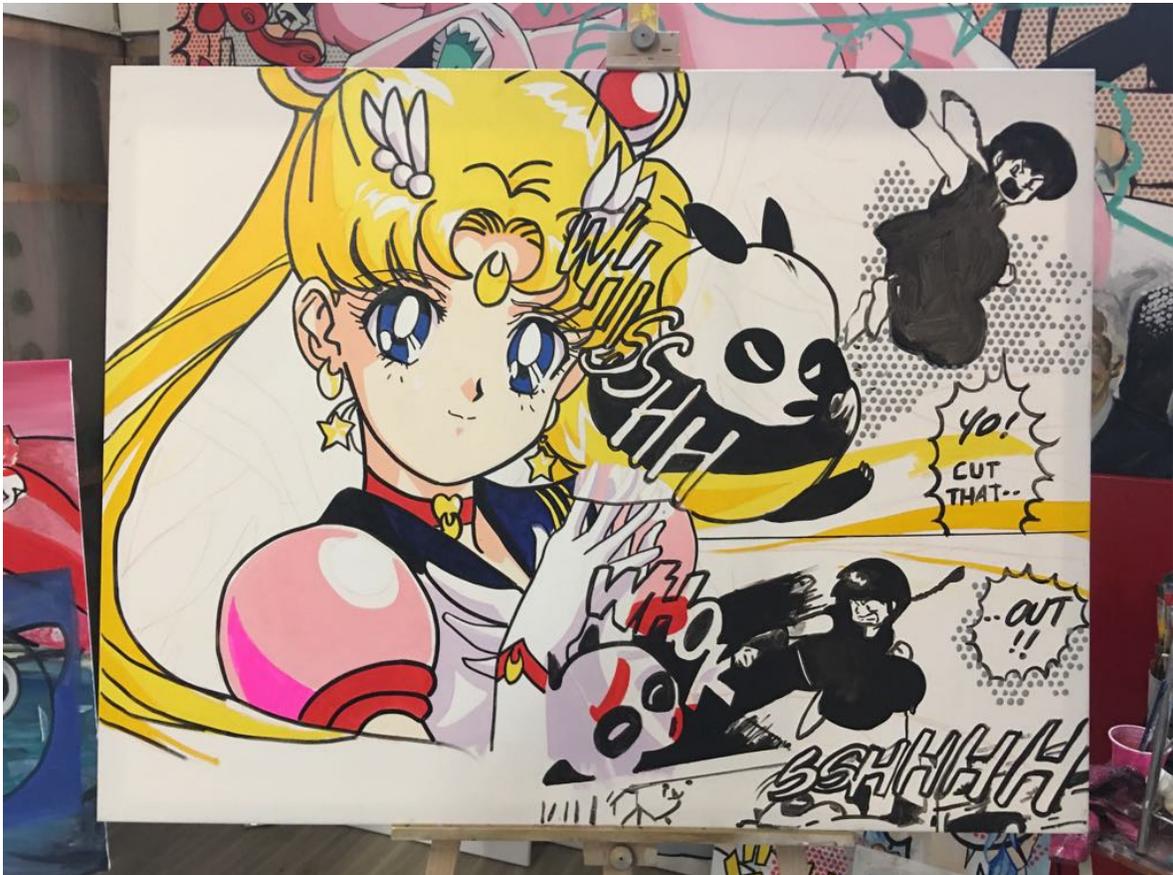
Reproducir la misma imagen mediante un proceso tecnológico tarda tan sólo un segundo. Es eficiente. La pintura, para lograr un resultado casi similar a ese, y digo casi porque de antemano se sabe que se fracasará (porque la huella humana y la falla aparecerán de todas formas), terminará de ejecutarse cuando la imagen apropiada ya haya pasado de moda.

Nada de eficiente y opuestamente funcional a la idea de inmediatez en función de la contingencia y las modas de los medios de masas. Esto sucede con todo artista que trabaje la pintura desde los medios digitales. Por más descuidada, veloz y expresiva que pueda ser la representación de la imagen digital desde la pintura, se estará subvirtiendo la primera regla de los medios digitales globales y sus imágenes: la instantaneidad de reproducción. Ningún pintor o serigrafista es capaz de ganarle a los 0,52 segundos que tarda Google en desplegar la misma imagen en una pantalla.

20 de febrero del 2017, 16:32 hrs.



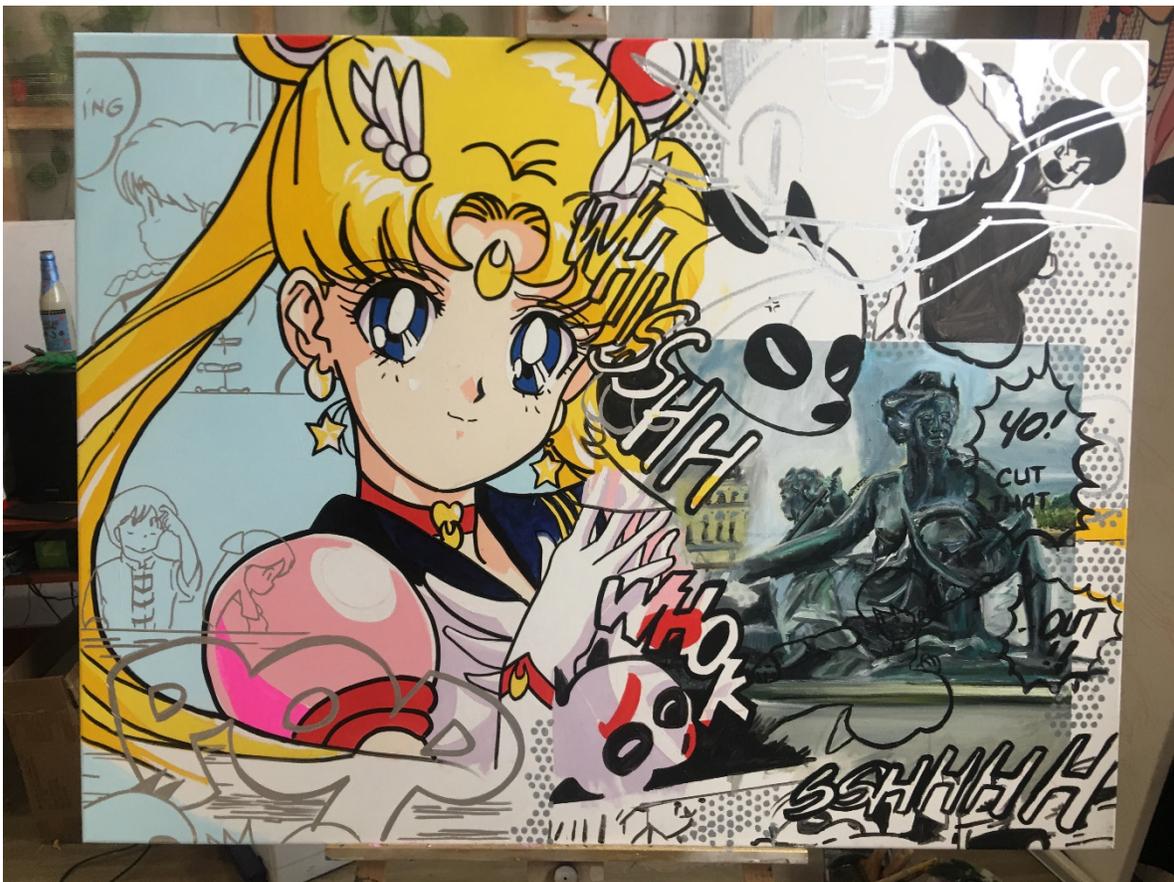
13 de marzo del 2017, 18:33 hrs.



15 de marzo del 2017, 18.30 hrs.



27 de marzo del 2017, 14:21 hrs.



## Ausencia de un código comunicativo claro

Hay que acordar que la pintura es un lenguaje: tiene sus propios códigos de lectura, de escritura y tipos de mensajes. De igual forma los medios de masas con sus factores híper sintéticos y claros: emisor, receptor, mensaje y código, entre otros.

A diferencia de éstos, la pintura no tiene un código comunicacional claro ni acordado socialmente de manera transversal. No existe una manera de lectura común a través de la cual se pueden decodificar sus signos de manera directa y en donde sus elementos tengan significaciones unilaterales.

Es más, la pintura no debe ser un elemento de comunicación literal y directo (y vaya que me costó entender esto). Muchos menos competir a nivel de objetivo comunicacional con las tecnologías que permiten que los medios globales sean efectivos en la transmisión de una idea. Bajo esta premisa, la pintura siempre terminará perdiendo. Por lo tanto (y refiriéndome exclusivamente a los factores comunicacionales tradicionales) un buen artista siempre será un mal comunicador.

Como la pintura se basa en representaciones simbólicas, el entendimiento de estos símbolos siempre estará supeditado a los acuerdos culturales que se hayan establecido en torno a dicho signo por una comunidad, por más que hoy hablemos de habitar una aldea global donde se comparten la mayoría de ellos.

Por más que se reconozcan de manera transversal los íconos apropiados dentro de una pintura en diversos países (el logo de *McDonald's* o Pikachu<sup>9</sup> serán lo mismo en cualquier parte del mundo), la identificación emocional y biográfica con la que cada sujeto entiende dichas imágenes variará dependiendo de la experiencia que lo vincula a cada signo.

Este asunto también atentará con la (errada) intención que tenga un pintor de generar una lectura unidireccional de su trabajo a nivel interpretativo, del tipo “quiero que mi obra diga...”. Los medios de masas tienen una función comunicativa clara, por lo tanto su código es híper eficiente. La pintura no, por lo que pintar los íconos que forman parte de dicha cadena de información llamada

---

<sup>9</sup> Personaje más popular de la serie de televisión y videojuegos Pokémon. Su popularidad se debe a que es el acompañante y mascota del protagonista de la serie animada.

medios de comunicación (una de las más grandes manifestaciones de poder establecidas en la sociedad contemporánea), es precisamente dismantelar y subvertir dicha cadena de funcionamiento.

A través de la pintura le quito los elementos comunicativos a los medios de masas que hacen que sus imágenes sean herramientas de comunicación: el contexto (de una tienda de videojuegos a una galería de arte), el canal (de un *smartphone* a una tela de lino sobre un bastidor), el mensaje (se anula e invisibiliza), el código (de píxeles a pintura).

La suma de todos estos micro tratamientos en el traspaso de una imagen digital proveniente de los medios de masas a la pintura, atentan directamente contra el proceso de producción de sentido de una imagen de masas. La pintura permite vaciar los símbolos de su significado y transgredir el sentido comunicativo de éstos.

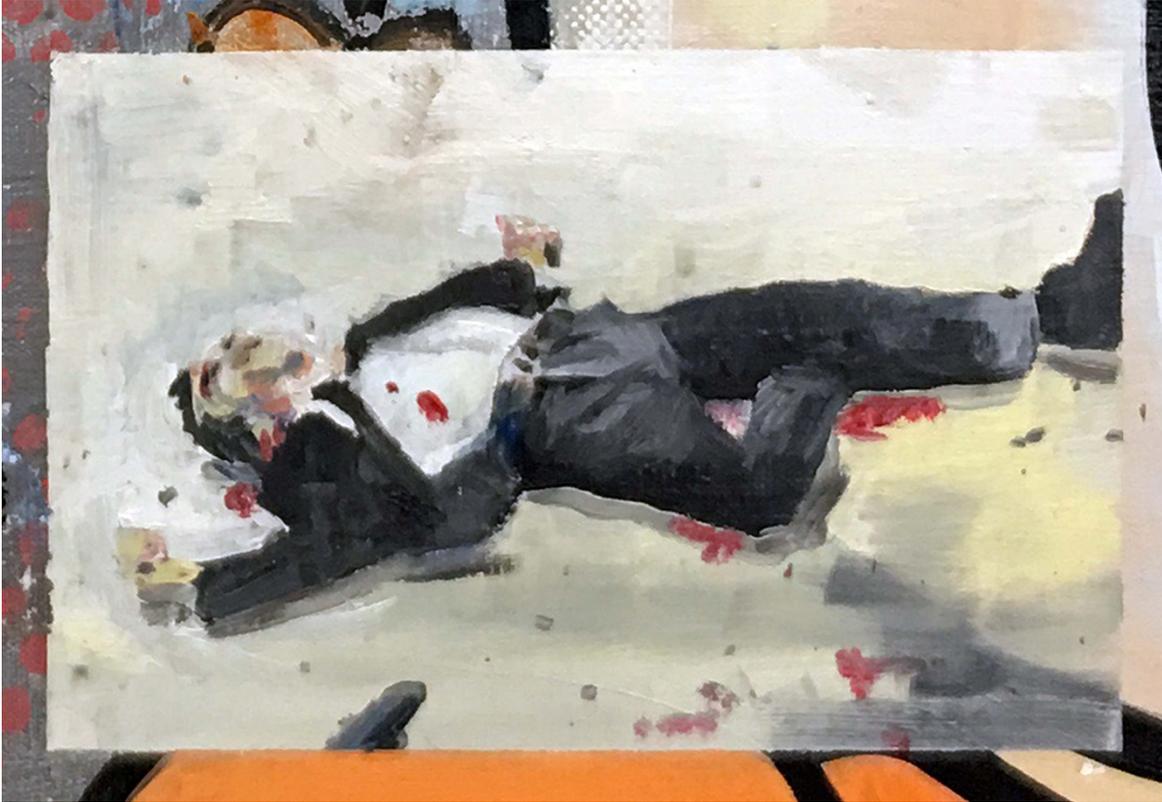


**“Omelette du fromage (and dead man above)”**

Óleo sobre tela.

50x60

(2016)



Detalle de  
"Omelette...".

INICIO / MUNDO

## La policía turca mató al asesino del embajador

**TURQUÍA.**

Rusia calificó el asesinato de su representante como un "ataque terrorista".

REDACCIÓN CENTRAL

19 DIC 2016 - 15:48



La foto fue difundida por las fuerzas policiales turcas.

Comparte esta noticia



IMPRIMI LA VERSION SOLO TEXTO

Captura de pantalla del portal de noticias web RioNegro.com.ar.

<http://www.rionegro.com.ar/mundo/la-policia-turca-mato-al-asesino-del-embajador-FB1838564>

## Desarticulación de una imagen multimedial

### WHICH GUMBALL ARE YOU TODAY?



“¿Qué Gumball eres hoy?”: Imagen de Instagram publicada por la cuenta de Cartoon Network para promocionar su show “El Increíble Mundo de Gumball”.

En el paso de un proceso de producción de imagen a otro (en este caso desde uno informático y digital, a uno material y artesanal), ocurren sucesos que permiten desarticular la imagen de su contenido simbólico para observarla sólo desde su composición visual. Esto sucede cuando la imagen deja de ser mirada automáticamente (como una imagen virtual de un medio de masas) y empieza a ser observada (como una pintura). Este fenómeno sucede dos veces: primero cuando el pintor observa en detalle la imagen para desarticularla y volver a reproducirla mediante la pintura, y posteriormente en el espectador, cuando se enfrenta a una imagen de masas en un contexto reflexivo sobre el tratamiento de la imagen, en un museo, por ejemplo. En este caso me referiré sólo a la observación planteada desde el pintor.

La imagen deja de ser un ícono para convertirse en un rompecabezas. Es como abrir una máquina: se separan sus componentes para luego volver a armarla. En este caso, dichos componentes son procedimientos técnicos para entender cómo construir cada elemento que da forma a la imagen, aportando en su eficiencia simbólica pero de manera manual: ¿qué tipo de pincel debo utilizar para conseguir esa textura súper lisa sobre el color? ¿Será mejor reemplazar el pincel por la pistola pulverizadora de pintura? ¿Es capaz el óleo de plasmar la saturación súper pura de un color obtenido desde la pantalla de un iPhone, o será mejor un acrílico... o tal vez un esmalte sintético para emular también el intenso brillo? ¿Debo pintar primero el fondo o la figura?

Estos análisis transforman el proceso de construcción de un simple gato Gumball en horas de procesos materiales, cuestiones que también tienen sus propios tiempos. El óleo no se seca a la velocidad del acrílico y apurar alguno de los dos materiales dejará una huella que no queremos que aparezca.

Imprimir el mismo personaje y pegarlo en forma de sticker sobre la tela, a un primer nivel de distancia habría generado el mismo resultado. Pero no habría ni ejercicio pictórico, ni valor simbólico tras su proceso de producción. Mucho menos aura, por lo tanto el traspaso de la imagen no sería emancipador de los elementos que la componen. Quedaría igual de vacía y estática pues se manejaría en el nivel material donde acostumbramos a consumir dichas imágenes.



Detalle de pintura perteneciente a la serie "Resurrección de Lázaro", en acrílico sobre tela.



Detalle de imagen de Instagram publicada por Cartoon Network en su cuenta @cartoonnetworkofficial, 2017.

## Auratización de una imagen vacía

Una de las principales características de las imágenes que hoy fluctúan en las redes digitales, aparte de su sobre abundancia, es que al ser todas reproducidas y generadas por los mismos dispositivos (un celular es una pantalla y una cámara de fotos a la vez), tienen el mismo aspecto plano y plástico, abyecto de toda presencia humana.

Y se entiende. Estos dispositivos (me refiero a los teléfonos inteligentes y a los *tablets*) jamás han pretendido dar espacio a la dimensión autoral en sus procesos de producción de imagen. Es más, las configuraciones para modificar las características de la captura, con las que uno podría dirigir cierta intención personal en la producción de la imagen, han sido históricamente pobres. Y para qué enriquecerlas, si su objetivo en un comienzo era capturar imágenes eficaces en una dimensión policiaca: o sea, que sirvan de manera literal: lo que hay es lo que es; para un público que en un principio nunca tuvo pretensiones autorales, reflexivas ni críticas mediante la creación de imágenes a través de estos dispositivos.

Ahora, con el auge de las redes sociales, la llamada “cultura *millennial*” y la necesidad de las plataformas de internet (como Youtube, Instagram, Facebook y Twitter) de que los usuarios compartan los contenidos generados desde sus dispositivos, las opciones para editar las imágenes crecieron: ahora, en el 2017 tenemos filtros para cambiar colores y dar atmósferas (los que empezaron con Instagram el 2010, red social que los implementó para emular la estética de las cámaras Polaroid), los que se complementan con herramientas de post producción digital como el ajuste de tamaño, rotación, corte, saturación, brillo y opacidad, entre otras. A eso se suman imágenes (llamados stickers), animaciones y *emojis*<sup>10</sup> para adornar los contenidos creados a través de esos dispositivos.

---

<sup>10</sup> **Emoji** es un término japonés para los ideogramas o caracteres usados en mensajes electrónicos y sitios web (...) Los emojis son utilizados como los emoticonos (caras humanas con emociones) principalmente en conversaciones de texto a través de teléfonos inteligentes. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Emoji>.

Ahora, da igual cuántas opciones nuevas inventen y que en consecuencia también aumente de manera exponencial la posibilidad de combinatorias que resulten en imágenes únicas creadas por algún usuario: todas siempre se verán como una imagen “de internet”. Estos recursos sólo permiten una versatilidad de posproducción controlada: ¿qué son 40 filtros para 700 millones de usuarios<sup>11</sup>, en el caso de Instagram, no?

Sin importar cuánto chiche se invente, la producción de la imagen, lejos de democratizarse estética y autoralmente con el acceso a los dispositivos de producción, se seguirá estandarizado aún más, porque la producción contemporánea de imágenes mediante dispositivos digitales funciona bajo una velada dictadura.

Cómo será la generalización de la estética de las imágenes digitales que éstas ni siquiera buscan rescatar la cualidad de la propia empresa que fabricó dicha máquina, o más aun, de la máquina que generó dicha imagen: se da por entendido que el público consumidor sólo busca aquella prístina, líquida y ultra nítida traducción visual de su entorno, haciendo que la foto tomada desde un iPhone o un Samsung Galaxy (como ejemplos fundamentales entre un montón de otros) no denote diferencia hoy entre una marca y otra.

La explicación a este fenómeno es sencilla pero no literal. La ausencia del autor no ocurre en un sentido estricto, pues toda imagen presente en internet fue generada tras la ejecución de alguien haciendo algo, ya sea apretando el botón de una cámara, activando un escáner o manipulando un *software* de modelación. Incluso muchas de estas imágenes circulan por la web con restricciones de *copyright* que impiden el libre acceso y/o uso de ésta para resguardar los intereses de dicho autor.

La diferencia radica en aclarar la noción de autor, entendiéndolo como “persona que inventa algo” según la Real Academia de la Lengua Española. Esta se contrapone al sujeto que toca la pantalla para tomar una fotografía: el autor es el dispositivo, no el hombre. Es la industria. Por eso se les llama “fotos de” Instagram, de Facebook o de Google, y no de quien las subió a internet, mucho

---

<sup>11</sup> <https://www.infobae.com/tendencias/2017/08/03/cuales-son-los-filtros-de-instagram-mas-utilizados/>

menos de quien las tomó. Aquello se debe a que las características fundamentales que hacen que un conjunto de *bytes* sea una imagen, tienen que ver con las características del medio en donde se desenvuelven, el digital.

Da igual si es Wolfgang Tillmans<sup>12</sup> o el *Community Manager*<sup>13</sup> del Museo de Artes Visuales quien tome la foto con su celular y la suba a Instagram: todas las imágenes terminarán, al menos desde las características estéticas dadas por su método de producción, en un *status quo* plástico, carente de presencia autoral. Aquí es donde entra la pintura.

Página siguiente, arriba:  
Captura de pantalla del perfil de Instagram del artista Wolfgang Tillmans.

Página siguiente, abajo:  
Captura de pantalla del perfil de Instagram del Museo de Artes Visuales de Santiago.

---

<sup>12</sup> **Wolfgang Tillmans** (n. 16 de agosto de 1968) es un fotógrafo y artista conceptual alemán que trabaja en Londres y Berlín. Su obra emplea la investigación sobre los conceptos básicos de la fotografía y la realización de instalaciones. Reivindica lo directo y lo auténtico.<sup>1</sup> Ha sido el primer artista no británico en recibir el premio Turner.<sup>2</sup>  
Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Wolfgang\\_Tillmans](https://es.wikipedia.org/wiki/Wolfgang_Tillmans).

<sup>13</sup> El **responsable o gestor de la comunidad de internet, en línea, digital o virtual, o *community manager*** (*online community manager* en inglés) es quien actúa como auditor de la marca en los medios sociales.<sup>1</sup> Es un puesto de trabajo dentro de la mercadotecnia en medios sociales, siendo su función ejecutar lo que los administradores o gestores de redes sociales planifican. Cumple un nuevo rol dentro de la mercadotecnia, la publicidad en Internet y la documentación, pues es una profesión emergente al igual que lo es la de Record Manager. Este tipo de labor nace de la necesidad de las empresas a desarrollar su imagen en el ámbito digital debido al creciente auge de las plataformas como redes sociales y la consolidación de Internet como medio de difusión informativa.  
Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Responsable\\_de\\_comunidad\\_de\\_internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Responsable_de_comunidad_de_internet).



wolfgang\_tillmans • Follow

wolfgang\_tillmans Only 8 more days at Tate Modern, London the groundbreaking exhibition SOUL OF A NATION. Curated by Mark Godfrey, Lauren Haynes and Zoe Whitley, a survey of Black American art from 1963 to the 1980ies. Lots of great works I have never seen before. A very timely exhibition. Great to see the galleries packed with people. -- If you miss it, catch it in Arkansas at the Crystal Bridges Museum, Bentonville from Feb 3, 2018 and later at the Brooklyn Museum, New York. #soulfanation #tatemodern #london #2017 #bentonville #brooklyn #2018

eav992 come back to la

verlauren I saw this a few months ago - I learned so much! Great exhibition.

markgodfrey1973 Great to see you today!

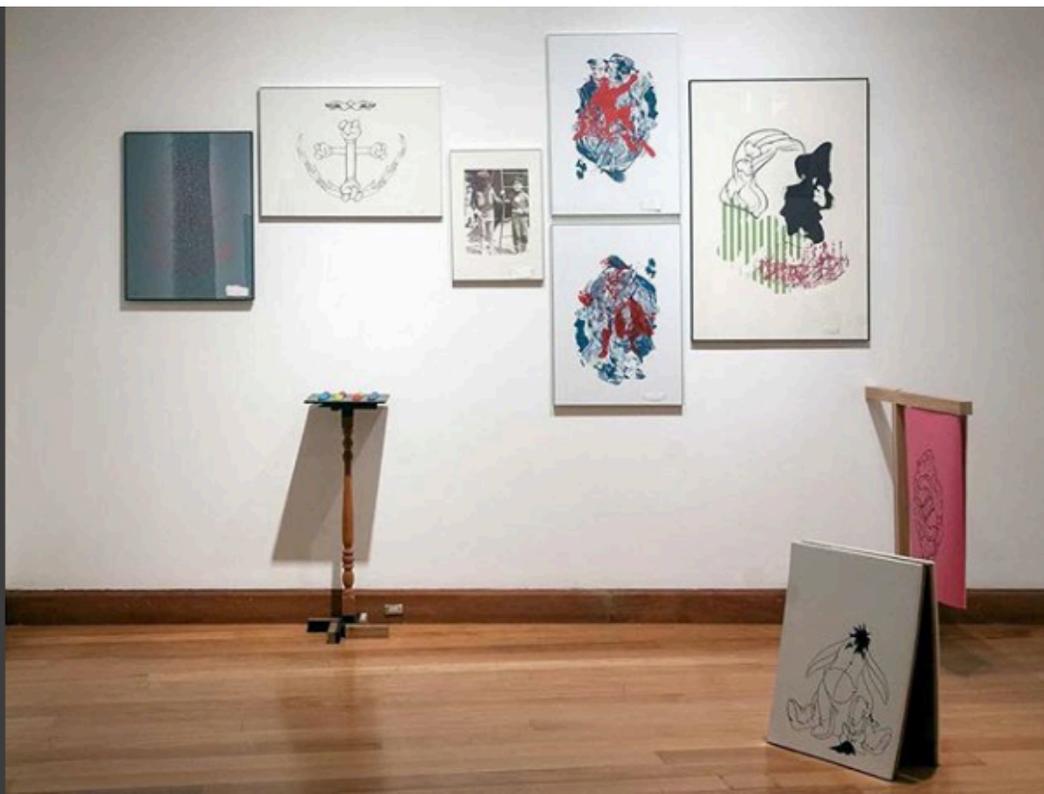
aylin\_seckin 🍷🍷🍷



1,526 likes

OCTOBER 14

Add a comment...



mavichile • Follow

MAVI - Museo Artes Visuales

mavichile Segundo lugar del Premio Arte Joven 2017: Patricio Kind Larraín. Obra: Algunas Crónicas Espirituales de una Vuelta a la Manzana.

Acrílico sobre tela, serigrafía, plumón acrílico, teja, yeso, spray acrílico y MDF. 3,0 x 3,0 m.

#arte #artecontemporáneo #mavichile #lastarria #santiagodechile

ignaciourrutia\_arte 🏆🏆🏆

raimundo\_edwards 🏆🏆



129 likes

4 DAYS AGO

Add a comment...



La ausencia de estética de autor, de un índice que en la imagen plana y perfecta denote la presencia de una mano tras la construcción de la imagen, es en lo que aporta la pintura al momento de traducir en su lenguaje una de estas imágenes.

De esta manera es cómo una de las características más fundamentales de la imagen digital es desarmada por el trabajo pictórico: la mano, por más que se esfuerce en traducir la imagen plana tratando de imitar al dispositivo, siempre fallará. Aquella falla, que funcionará como huella indexal de una biografía, de un sujeto vivo, subvertirá toda la mencionada anestésica de la imagen digital.

No importa si la imagen generada por el dispositivo es de carácter publicitario o personal, su traspaso a la pintura cargará dicha imagen de un carácter aurático y contemplativo: precisamente porque a través de esa falla, existe un punto dentro de la imagen donde es posible fijar la mirada. A través de este *glitch*<sup>14</sup>, se elimina el sentido comunicativo inmediato de la imagen original. Por lo tanto, se atenta nuevamente contra la eficiencia en su carácter de herramienta en la comunicación de masas. Mis pinturas no son eficientes.

---

<sup>14</sup> Un **glitch** en el ámbito de la informática o de los videojuegos es un error que afecta negativamente al rendimiento, jugabilidad o estabilidad del programa o juego. No se considera un error de software o un virus, sino más bien una "característica no prevista".

## El paso de una relación literal a una simbólica

Traspasar una imagen digital a la pintura trae consigo un valor simbólico en la articulación de aquello inmaterial hacia el lenguaje pictórico. Eso porque tras esta acción existen estrategias, las cuales me ocuparé de que queden bien claras a lo largo de todo este estudio.

¿Qué pasa cuando se traduce pictóricamente a Serena, protagonista de *Sailor Moon*<sup>15</sup>, por ejemplo? Entendiendo todo lo que acarrea la práctica pictórica, desde la inversión concreta de materiales y horas hombre, además del valor poético de la obra única y la mano que lo ejecuta: se está poniendo en valor la chatarra visual. Imagen que no tiene distinción aurática ni simbólica (más allá del ser mercancía en su condición de ícono capitalista contemporáneo). Serena es banal e irrelevante.

¿Qué ocurre entonces cuando una imagen banal e irrelevante se sitúa en un contexto museal o galerístico desde la pintura? Se obliga al potencial espectador a detenerse a observar lo que usualmente se considera “pasajero”, tanto en el despliegue de su imagen en internet o en la televisión. Se provoca que el espectador tenga que reflexionar sobre un vacío; que entre y salga de una imagen hueca, que no carga con ningún valor simbólico más que el haber sido ejecutado en un lenguaje que en sí mismo es socialmente poético: la pintura.

El sujeto del otro lado de la pintura buscará darle sentido a lo que no tiene sentido; sin embargo, la pintura funciona en sí misma discursivamente a partir de las relaciones que se establecen dentro de la misma imagen: Serena pintada de manera súper plana al lado de una estatua del Palacio de Versailles, representada realistamente, por ejemplo. Suceden relaciones de signos que se resignifican en base a la tensión desde una función estética, pictórica, conceptual e incluso de

---

<sup>15</sup> ***Sailor Moon***, es una serie de manga escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi en 1992 (...). La primera versión de anime comenzó a transmitirse en Japón el 7 de marzo de 1992 y terminó el 8 de febrero de 1997 (Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Sailor\\_Moon](https://es.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon)) En Chile se transmitió durante los años 1996-1997 y 1999 por el programa “El Club de los Tigritos” del canal Chilevisión. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_club\\_de\\_los\\_tigritos\\_\(Chile\)](https://es.wikipedia.org/wiki/El_club_de_los_tigritos_(Chile)).

época. Un significado final y unidireccional no existe y la razón por la cual se encuentran en el cuadro no es clara, pero ahí radica la diferencia con los medios de masas: ellos no pueden permitirse dejar vacíos en sus mensajes ni tensionar asuntos entre los cuales su relación no quede clara.

La traducción pictórica arranca de todas esas responsabilidades a la imagen de masas, y, a través de ello, establece una diferencia fundamental: la del observar y el mirar. Uno, ya sea en Instagram, Facebook o la televisión, mira imágenes sin reparar en las cualidades que las hacen ser imagen; precisamente porque no se trata de ellas la comunicación, si no del mensaje del que son responsables: el gato Gumball, Sailor Moon o lo que sea, está al servicio de algo que se quiere comunicar, por lo tanto es una imagen servil y es eficiente.

El traducir la imagen al lenguaje pictórico permite anular cualquier ruido que a éste en su contexto original la acompañe. Es posible desechar el mensaje comunicacional que la subyuga, para permitir centrar toda la tensión (y atención) en las características que la vuelven una imagen: la manera en que ésta fue construida y cómo se tensiona con las otras que la acompañan (de existir éstas). Aquí el “ver” se cambia por “observar”, y radica en encontrar una particularidad única en la imagen ya emancipada de responsabilidades comunicacionales.



**“Sailor Moon y una de mis estatuas que dejé en Francia”**

Óleo sobre tela  
100x130 cm  
(2017)



Previsualización de una imagen a la venta por internet de una estatua del Palacio de Versailles en el sitio Alamy Stock Photo.com



Fondo de pantalla creado por un fan de la serie y subido a internet para su libre descarga.

## 1.8 Subversión de los procedimientos clásicos



*“Parece fácil... pero no es tan fácil. Nada en la vida, dicen, es tan fácil como parece”.*

*-Carmen Gloria Arroyo, “La Jueza” de Chilevisión.*

*Still* y cita de video viral realizado por la página de Facebook “cosmicolor8bit”, donde editan videos del programa “La Jueza”, haciendo parecer que la protagonista, Carmen Gloria Arrollo, dibuja personajes de animé sobre la pantalla digital de su estudio.

El siguiente punto requiere de una salvedad, y me tomaré la licencia. Si bien en este macro capítulo he especificado diferentes maneras acerca de cómo la práctica pictórica es altamente efectiva en la desarticulación de las imágenes de los medios de masas, tanto en la transmisión de sus mensajes como en su configuración visual, en este punto ahondaré en una consecuencia de aquello.

Ésta tiene que ver con la actualización de los procesos constructivos y artesanales en la práctica pictórica, en la medida que el referente plantea nuevos desafíos en la producción de la imagen debido a las características de su origen. Hoy, todo está en las técnicas.

Como planteé previamente, la contemporaneidad de las imágenes respecto a su estado natural (que es el flujo de información virtual que es internet), además de un entendimiento en las maneras que se acceden y se presentan hacia el artista (desde un buscador web hacia la pantalla plana del celular), también subvierten los procesos clásicos con los que se trabaja la pintura: las tecnologías complementarias a los dispositivos digitales modificaron las técnicas clásicas de traspaso.

Recuerdo que en el año 2009, cuando entré a primer año de Artes Visuales en la Universidad Diego Portales, el artista Patrick Hamilton dirigía el curso "Taller Central I", donde tuve mis primeros acercamientos al pensamiento visual en pos de un desarrollo de obra.

En un ejercicio, Hamilton nos pidió fotografiar una de nuestras zapatillas sobre alguna cartulina de color plano como fondo (a la usanza de los llamados "sin fin" fotográficos). Una vez hecha la fotografía, debíamos pintarla en una tela de mediano formato: nos pidió imprimir la foto, cuadrificarla, y luego proporcionalmente trazar dicha cuadrícula en la tela para traspasar el dibujo.

Lo hice. Aquel proceso de la cuadrícula me pareció arcaico, innecesario y hasta aburrido: se me ocurrían miles de formas más rápidas y sintéticas de lograr el mismo objetivo.

En un nuevo ejercicio similar al anterior, al momento de tener que dibujar sobre la tela la imagen, le manifesté a Hamilton que no quería repetir el asunto de la cuadrícula, sino que imprimiría la imagen mediante un *plotter* del tamaño de la tela (que ahora era de 100x70) y que utilizaría varias hojas de papel calco bajo la foto para simplemente traspasarla dibujando los contornos de la imagen sobre el soporte, porque me parecía más rápido.

“Da lo mismo. No hay problema”, me respondió Patrick. Como yo estaba esperando una negativa pues creía que el proceso de la cuadrícula sí era necesario y mi petición una falta de criterio hacia una práctica educativa tal vez necesaria, le pregunté: “¿Pero este atajo no es hacer trampa? ¿No es dejar de practicar correctamente el dibujo?”. “¿Trampa de qué?”, preguntó. “Da lo mismo. Mientras funcione y cumpla con el objetivo no hay problema: acá no tienes que andar demostrándole a nadie que sabes dibujar”.

Hoy hasta el *plotter* me da lata. El 2013 me compré un proyector y desde ese día que dibujo todas las telas de esa manera (acá hay otro tópico para después: en mis pinturas el dibujo es fundamental. Las imágenes no nacen desde la mancha ni los pasajes de luz, sino desde el relleno de contornos). El proyector genera velocidad en el proceso pues, encuentro una imagen por internet, la descargo, la proyecto de inmediato y la armo con pintura sobre la tela. Me permite también componer en tiempo real, cambiar de posición la imagen sobre una tela desde la proyección para ver en qué parte ésta funcionará mejor. La imagen inmaterial se proyecta sobre la pintura en proceso en forma de luz, ventaja de trabajar con imágenes digitales.

Un par de años pasaron desde que comencé a usar el proyector, pero recuerdo que el 2015, en una fiesta y conversando sobre este proceso con otros artistas, uno me planteó que aquel proceso le restaba valor al trabajo artesanal debido a que “cualquiera puede calcar”. “¿Pero si el calcar la imagen desde el proyector no es más que el 0,1% de todo el proceso!”, le respondí. Era un purista de las técnicas. Aparte de citarle a Hamilton, respecto a que mi afán no era andar demostrando que ya sé dibujar (porque es mentira), le respondí: “Trabajar sin el proyector toma más tiempo del que estoy dispuesto a emplear para el traspaso de una imagen a la tela”. Gabriel Tondreau, pintor formado en la escuela de arte de la universidad privada Finis Terrae, interpeló al sujeto con la siguiente frase: “Además, para poder calcar, primero es necesario saber dibujar”.

El proceso del proyector no sería posible sin la cualidad inmaterial y digital de las imágenes. Me imagino que en los años ochenta usaban transparencias: cuestión muchísimo más engorrosa que la técnica de proyectar digitalmente, pero en su momento debe haber sido también un gran alivio en la subversión de los procesos.

Tondreau tenía razón. Hay que saber dibujar para recién empezar a calcar. Proyectar no te arma la imagen completa: tiene desventajas técnicas, como depender de los niveles de luz en la sala donde se realiza el dibujo, o por ejemplo que al momento de calcar, tu propio cuerpo obstruya la proyección que te entrega la imagen, obligándote a entender y anticipar a ciegas la continuación de las líneas que forman la imagen.

Antes armaba el dibujo completo sobre el soporte, luego sólo pintaba. La composición era hecha previamente desde Photoshop, pero me di cuenta, a punta de correcciones de Pablo Ferrer<sup>16</sup>, que aquello generaba una pérdida de oportunidades de generar “momentos” dentro de la pintura: precisamente en el traslape y la superposición de una imagen pintada sobre otra. Eso porque al armar la pintura de manera previa en digital, las imágenes dejaban de ser pintadas al momento que colindaban con la de al lado. Jamás una quedaba realmente sobre la otra.

La utilización de imágenes provenientes de medios digitales provocan la subversión de los métodos clásicos de representación. Al presentarse la imagen lista, el criterio de selección queda a merced del gusto, más que a alguna dificultad de construcción. Es el medio de transmisión del referente desde donde radica la contemporaneidad de la problemática pictórica. Ya no es necesario hacer un estudio de color profundo para hacer una piel: basta con hacer un gran *zoom* hacia la sección del cuerpo que busca ser representada para entender qué pigmento debo usar, ni tampoco es necesario dominar asiáticamente la presión sobre un pincel a pulso para alcanzar un valor de línea perfecto: yo uso un plumón de óleo.

La reconstrucción de una imagen medial desde el análisis crítico y pictórico de los elementos que la componen como imagen, lleva a cuestionar también la pertinencia de los materiales con los cuales se construirá dicha imagen, desde el pigmento hasta el soporte. De esta manera, la reflexión formal de la imagen adquiere también una dimensión material que tensiona el espíritu clásico de lo

---

<sup>16</sup> Pablo Bruno Ferrer Keith, artista visual, pintor. Nació el 30 de marzo de 1977, en Santiago, Chile . Fuente: <http://www.artistasvisualeschilenos.cl/658/w3-article-40268.html>. Profesor de pintura de Marco Arias en dos ocasiones: durante el 2010 y 2011 en la Universidad Diego Portales y el 2016 en el Magíster de Artes Visuales de la Universidad de Chile.

que, decimonónicamente y desde las bellas artes, es sindicado como correspondiente a la pintura, me gusta pensar, representativa de “los grandes temas”.

Al existir aquel cruce histórico entre materiales clásicos como el lino, el óleo y el pincel, con una pistola pulverizadora de pintura, un plumón de óleo y una lata de spray, se generan también tensiones entre las técnicas recurrentes para cada material, así también los procesos de construcción de una imagen van siendo determinados por las limitaciones que las técnicas y los materiales utilizados van estableciendo.

La inclusión de nuevos materiales y referentes de imagen en los procesos pictóricos como los recién mencionados, también obligan a desarticular la noción del artista pintor. Hoy, y en mi caso, un pintor puede ser también un copista de imágenes de internet, un calcador, un técnico del pulverizador de pintura al igual que un mecánico automotriz, literalmente un pintor de brocha gorda o rodillo, un dibujante, serigrafista o grafitero.

Las alteraciones de las técnicas clásicas en los procesos de construcción de una imagen en función de las nuevas necesidades estéticas planteadas por la contemporaneidad de los referentes, altera material y conceptualmente hitos claves de la historia de la pintura. Desde los estudios de color y observación para representar una piel desde el oleo, hoy obsoletos gracias al *zoom* que puede realizarse sobre la imagen representar para identificar de inmediato qué color se debe emular desde el pigmento, hasta el concepto que define al artista pintor desde las bellas artes hasta hoy.



Marco Arias trabajando con proyector en su taller una pintura de la serie "Resurrección de Lázaro". Archivo personal del artista.

## Ruptura del orden lineal de la imagen en los medios de comunicación

Para que el mensaje de un medio de comunicación de masas sea claro, cada imagen debe estar en su lugar según la importancia que amerite, como ya dije, siempre en pos de una clara y eficiente entrega de la información. Ya sea la página de un diario, un sitio web o incluso en la sección principal de Instagram, donde se despliegan una tras otras las imágenes, en orden correlativo a la importancia que los algoritmos de la aplicación determinan qué es más relevante según las preferencias del usuario.

Cuando trabajé en *Las Últimas Noticias*<sup>17</sup>, los diseñadores no permitían que una noticia secundaria dentro de una sección (Crónica, Política, Sociedad, Deportes, Economía, entre otras), quedara diagramada de la misma manera en que estaba la noticia principal de dicha sección. La nota más importante del día era la que abría cada segmento del diario. Siempre iba a página completa, sin ningún aviso publicitario en ella, y con una gran foto, además de un titular de hasta tres líneas. A esa página se le llamaba “portadilla”. Ninguna otra debía quedar de la misma manera, sino se confundiría al lector respecto a cuál era la información principal del día. Así pasaban las páginas, desde la noticia más importante hasta las más irrelevantes, siendo siempre lo último de cada sección los llamados “picadillos” o “calugas”: pequeños recuadros con la información explicada de manera muy sintética sin espacio para profundizaciones, y a veces sin siquiera llevar fotos.

Los medios, para hacer de la entrega de su mensaje una cuestión eficiente, necesitan de esta linealidad y diagramación de la información, siempre de manera jerárquica según donde esperan que se sitúe la atención del lector, usuario o

---

<sup>17</sup> **Las Últimas Noticias** es un periódico chileno de circulación nacional, propiedad de El Mercurio S.A.P y fundado en 1902. El contenido de *Las Últimas Noticias* se centra principalmente en la crónica del entretenimiento y la actualidad televisiva, haciendo un tipo de periodismo conocido ampliamente como prensa rosa o prensa de farándula. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Las\\_%C3%9Altimas\\_Noticias](https://es.wikipedia.org/wiki/Las_%C3%9Altimas_Noticias).

El artista trabajó como periodista y reportero en dicho medio entre los años 2012 y 2018.

cliente, dependiendo del medio. Esto corre tanto para la pantalla de inicio de Facebook como para la hoja de un cómic.

Las imágenes de los medios de masas están subyugadas a los criterios editoriales que determinan cuál es más importante que la otra, estableciendo entre ellas una relación física ordenada, donde una sucede después de la otra.

La pintura logra romper esta lógica compositiva porque, materialmente, permite situar una imagen sobre la otra, sin hacer que la de abajo desaparezca por completo ni que la mixtura de ambas sea una falla. Al contrario: esa tercera dimensión, creada desde la superposición de una imagen sobre otra hecha mediante la pintura, genera momentos de tensión material, los cuales aportan en la experiencia visual y muchas veces conceptual sobre lo representado.

Muchas de mis pinturas están formadas por “cuadros dentro del cuadro”: imágenes recortadas y delimitadas que, como pantallas, van apareciendo dentro de la tela en función de aspectos compositivos y simbólicos según los cruces entre diversas imágenes.

Esta superposición entre imágenes, imposible en el contexto natural donde se desenvuelven los referentes apropiados, generan cruces de figura y fondo. En varias ocasiones, la imagen que cubro con otra, pasa a ser parte de la que quedó sobre ella, rellenando sus espacios incompletos o coloreándola con sus propios códigos. En este caso, la imagen se desenvuelve en favor de sus propias cualidades de imagen: línea, color, texturas y brillos y no en función del mensaje o el objetivo comunicacional que tenían en su estado pre pintura.



De la serie "Resurrección de Lázaro"  
Óleo y acrílico sobre tela.  
95x125 cm  
2017



De la serie "Resurrección de Lázaro"  
Óleo y acrílico sobre tela.  
95x125 cm  
2017

## **Breve historia de la pintura *millennial*: la cita generacional y descendencia de los 90.**

Mi obra es una celebración. Una fiesta crítica y sospechosa de los signos que como tribu, los criados en post dictadura, nos criaron desde una pantalla de televisión y posteriormente en internet. Mis pinturas buscan tensionar e incomodar aquellas imágenes que me agrupan y conectan con aquellos sujetos que también las consumieron en su infancia.

Siempre he creído que la obra de un artista debe estar conectada con el tiempo en que ésta se desarrolla y que es su deber plasmar los lenguajes de la sociedad que la abraza. El tema central de una obra debe estar siempre en sintonía y frecuencia con el espectador, pues de alguna manera, la misión de una obra de arte es generar reflexiones que devengan en nuevos conocimientos. De esta manera se aporta y a la vez accede a la red llamada cultura que como sociedad nos define.

Me he dado cuenta que, por el simple hecho de utilizar recursos estéticos provenientes de internet y desde los medios de masas más contemporáneos, a mi cuerpo de obra se le ha catalogado como "*millennial*". Al parecer, aquel capitalista sentido de ordenar todo bajo una etiqueta para proceder a futuras transacciones ideológicas, y que se extrapola concretamente en internet y la manera de ordenar su información, cayó sobre mi pintura bajo aquel catálogo, aun no sé si como flagelo o virtud.

Desmembrar el concepto no es tan sencillo. Mucho se ha escrito sobre él, pero aún no es absorbido de manera unívoca. Al menos, la Real Academia de la Lengua Española aún no fagocita dicho anglosajonismo. "La palabra *millennial* no está en el diccionario", me enrostró en letras rojas cuando busqué su significado. Wikipedia en un primer párrafo indica que "no hay precisión o consenso respecto de las fechas de inicio y fin de esta generación. Los comentaristas utilizan la década de 1970 como referencia. A los nacidos en esta generación se les conoce como mileniales o milénicos,<sup>1</sup> del inglés *millennials*".<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Generaci%C3%B3n\\_Y](https://es.wikipedia.org/wiki/Generaci%C3%B3n_Y).

Pero cómo. ¿1970? Eso significa que una buena parte de mis tíos serían *millennials*; si con suerte saben navegar en internet desde el celular y en los chats escriben todo con mayúsculas. Me pareció una ofensa pues hizo retroceder de inmediato la otorgada identidad a mi obra en más de 40 años. Por suerte, había más información... en internet.

“Son criticados por ser **impacientes, malcriados y sobre todo, por tener un título académico**». Así comienza la periodista Leslie Kwoh su artículo sobre cómo las empresas tratan de captar o lidiar con los chicos de la generación Y. Pero... ¿Qué es esta generación? Algunos la llaman Y, otros los Echo Boomers y algunos especialistas como los *Millennials*”<sup>19</sup> reza el artículo “*Millennials*: la generación malcriada que quiere cambiar el mundo”.

Okei. Creía que mi discurso en torno a la obra que realizo tenía leves tintes mesiánicos respecto a anular o desechar las viejas prácticas pictóricas, pero no sé si me interese cambiar el mundo. Es más, me acomoda bastante como está.

Este segundo acercamiento no era bondadoso, pero al menos tenía carácter. El artículo continúa con lo siguiente: “Los *Millennials*, son aquellas **personas nacidas entre 1981 y 1995** (aproximadamente) que todas en conjunto, tienen unas características propias, es decir, tiene una personalidad. Sus edades van entre 15 y 29 años (...) El término *Millennials* viene dado debido a que son la generación que se hizo mayor de edad con la entrada del nuevo milenio. Según la encuesta de la OMD (agencia mundial de comunicaciones y estudios de marketing), los *millennials* «**nacieron en una época de prosperidad económica** (...) Las familias prosperaban y los niños vivían en hogares seguros y confortables».

¿Las familias prosperaban en los 80 en Chile? ¿Los niños vivían en hogares seguros y confortables? ¿Pintar a los íconos que como generación marcaron la infancia de los que fuimos criados en los albores del milenio me hace ser un pintor *millennial*? ¿Era mi familia gozadora de la prosperidad económica de Chile?

Puede que estadísticamente, en materia de fechas de estudio, sí sea un *millennial*: viví mi adolescencia y juventud en plena década de los 90 y 2000. Puede que sea un artista *millennial* bajo esas condiciones, pero (y ordenados

---

<sup>19</sup> Fuente: <http://www.abc.es/20121103/sociedad/abci-millennials-generacion-201211021603.html>

jerárquicamente) también existen neurocirujanos *millennials*, dentistas *millennials*, publicistas *millennials*, periodistas *millennials*, lanzas, pastabaseros y críticos de arte *millennials*.

Por supuesto, el término viene acuñado desde Estados Unidos: “La definición millennial tiene un contexto muy estadounidense y viene de un libro de 1991 escrito por Neil Howe y William Strauss llamado *Generations: The Story of America's future 1564 to 2069*. En este libro los autores describen a la generación *Millennial* como la que sería adulta al llegar el milenio, naciendo entre 1982 y el 2000”<sup>20</sup>

No entraré en discusiones políticas respecto al tema, pues tampoco estoy en contra de estas nociones de post colonización, donde a través de los medios de comunicación se insertan e instalan prácticas propias de culturas preponderantes económica y políticamente sobre otras que luego se volverán una rara copia de sus signos (en este caso Chile de Estados Unidos, y últimamente de Japón también).

Es más, contrario a una pérdida, me parece estimulante y hasta entretenido absorber culturas locales. Qué sería del Chile contemporáneo sin las llamadas “tribus urbanas”, o el animé. No estaría pintando yo creo. Las culturas locales corren con una suerte de sobrevaloración propagandística que siempre queda en la mera poesía romántica en desmedro de la ahora llamada “cultura global”. Gracias a Dios tenemos Netflix en los celulares, sino qué aburrida sería la vida para los que odiamos hacer trekking por los hermosos paisajes de Chile. Ninguna cultura es más importante, ni la mapuche ni la sioux, ni la neoyorkina ni la santiaguina (si es que existe). Condorito es tan grande e importante como Pikachu, y mi obra se encargará de ponerlo en manifiesto.

Ahora, las modas, al igual que los terremotos, siempre plantean oportunidades: el segundo, para saquear supermercados, el primero, para utilizar epítetos que de alguna manera ayuden a un artista a instalarse en una corriente. Determinarse “millennial” para barnizar de novedad la obra personal no es malo si es que la propuesta autoral termina cumpliendo con la promesa. Sin embargo siento, SIEMPRE, como todo proceso artístico, es necesario hacerlo tras una

---

<sup>20</sup> Fuente: <http://www.gorileo.com/blog/los-millennials-no-existen-entonces-quienes-son-los-millennial>.

reflexión crítica sobre aquello. Personalmente siento que mi obra está por sobre cualquier etiqueta, sobre todo la de millennial. Es más, creo que mi generación completa está por sobre aquello. Y lo explicaré a continuación.

“Lo que conocemos y entendemos como *millennials* es un modelo "americanizado" de joven en sus veintes y que comparten tres características muy bien descritas por Richard Barrett <sup>21</sup> en una reciente entrevista: A) Nacen en democracias libres; B) Se crían con padres alentadores; C) Crecen en un contexto de oportunidades”.<sup>22</sup>

Por supuesto que nada es blanco y negro y todo siempre se define en una conveniente escala de grises: nací en octubre de 1988, cuando Pinochet aún seguía en el poder (aunque ganó el No en la votación del plebiscito precisamente en dicho mes); de padres ni hablar. De madre sí. Familia desarmada pues mi padre se mandó a cambiar a mis 6 años y no volvió más. Mi madre, si bien siempre ha sido mucho más que alentadora, consecuencia de lo anterior tuvo que hacerse cargo de dos niños ella sola. Más que alentadora, héroe diría yo, como la mayoría de las madres solteras en los 90; en mi caso, madre que a costa de su propia vida social pudo integrarnos a la fuerza en aquel llamado “contexto de oportunidades”, mencionado en el punto tres. Fui afortunado por eso, pero no todos los jóvenes nacidos en post dictadura en Chile aplican bajo esas tres vagas características de lo que, según los norteamericanos bajo su propia realidad, designan como *millennials*. No sólo en Chile, tampoco en Latinoamérica completa, ni en la India, ni en la mayor parte de Asia, ni en los países de Europa del este, ni mucho menos en Medio Oriente, y ni hablar de los pobrecitos de África, íconos históricos hasta al cansancio de la desigualdad.

Gracias a mi madre pude tener el acceso a la información que hoy me permite generar discursos críticos en torno a estas corrientes de post colonialismo, pero difícil es establecer unidades de medidas sociales transversales en el mundo

---

<sup>21</sup> Richard Barrett es autor, orador y líder de pensamiento internacionalmente reconocido sobre la evolución de los valores humanos en los negocios y la sociedad. Es el fundador y presidente del Barrett Values Centre®, miembro de la World Business Academy y antiguo coordinador de valores del Banco Mundial. Fuente: <https://www.valuescentre.com/about/richard-barrett>.

<sup>22</sup> Fuente: <http://www.gorileo.com/blog/los-millennials-no-existen-entonces-quienes-son-los-millennial>.

cuando existen regiones como Latinoamérica, donde, precisamente, por políticas internacionales de los mismos creadores del concepto, ni contextos de oportunidades, ni ganas de alentar a nadie, ni mucho menos democracias libres existen. Sólo hay ganas de mandarse a cambiar.

Entonces, no puedo ser millennial si soy chileno. Creo que venir a dar cátedra de cómo debe llamarse una generación completa a nivel mundial sólo porque tienen acceso a internet desde un celular, precisamente, para recibir la información que ellos mismos buscan educar, es peligroso (no tan peligroso como caminar por la población Santa Julia en Macul mirando tu celular y creyéndote millennial), pero sí al menos, impreciso.

## **Parte II**

### **LA “MULTIPINTURA”**

**Sobre cómo deben pintarse hoy las imágenes de los medios  
de masas.**

## Realismo multimedial: Distancias, lenguaje y contenido. (Súper Mario versus Adolfo Couve)

¿Cómo diablos traducir pictóricamente lo extremadamente plana que se nos presenta la imagen desde los dispositivos digitales?

En términos estrictamente pictóricos, el problema está en no entender que el canal desde donde obtengo la imagen genera diferencias en la manera en que se debe codificar la pintura en función de dicha representación.

La importancia de poner en valor la poética con que se trabajan las imágenes tiene que ver con el rol histórico del artista. La invención de nuevos dispositivos tecnológicos será un reflejo de la época en la que éste vivió, y lo que el artista hace con dichos dispositivos en su proceso de obra terminará por darle un valor histórico a su trabajo. Al menos, bajo la función de marcador de tiempo: cómo desde un futuro se podrán establecer relaciones y conexiones entre la época en la que el artista vivió, los dispositivos tecnológicos que marcaron su tiempo y su propia obra.

Entonces, si hoy en día los dispositivos de pantallas planas conectadas a internet han influido y establecido nuevas bases para las relaciones profesionales, amorosas, comerciales e incluso sexuales: ¿por qué no iba a afectar también a la pintura? Se debe entender que el valor simbólico de pintar imágenes obtenidas desde pantallas planas debe aplicarse sobre la forma de traducir materialmente dicha imagen plana a través de la pintura.

Por ejemplo: Súper Mario<sup>23</sup>, personaje de la industria de los videojuegos japoneses y globalmente conocido (a tal nivel que será el rostro oficial de los Juegos Olímpicos Japón 2020), en su obvia condición de imagen de masas nos puede llegar de múltiples maneras. Usaré dos ejemplos: desde una pantalla led reproduciendo una imagen digital del nuevo juego "Súper Mario Odyssey"

---

<sup>23</sup> **Mario** es el protagonista de la serie de videojuegos *Super Mario* y la mascota de Nintendo. Mario fue creado por Shigeru Miyamoto en 1981. Fuente: <http://es.mario.wikia.com/wiki/Mario>.

lanzado el 2017, o desde una revista "Club Nintendo"<sup>24</sup> impresa con inyección de tinta en papel couché y publicada en 1997.



Escaneo de la portada de la revista Club Nintendo, edición 6/01 N°53, publicada en Chile en enero de 1997.

<sup>24</sup> **Revista Club Nintendo** (abreviado *CN* o *ClubNin*) es la revista oficial de Nintendo en México y América Latina. Fue fundada por Gustavo "Gus" Rodríguez y José "Pepe" Sierra en diciembre de 1991. Su contenido se basa en novedades sobre videojuegos y consolas de Nintendo. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Club\\_Nintendo](https://es.wikipedia.org/wiki/Club_Nintendo).



Detalle de impresión de la imagen de Súper Mario en la portada de la revista Club Nintendo (1997).

Si el Súper Mario que el artista se dispone a pintar es de la portada de la revista Club Nintendo, la imagen cargará con las características de aquel medio de producción y su planteamiento estético será diferente a si la imagen fuera obtenida desde la pantalla de un iPhone: seguramente los colores serán menos saturados, habrán errores y desfases en las líneas de impresión y bajo una lupa se podrán ver los puntos de inyección de tinta que agrupados forman colores nuevos. Ser consciente de que aquella imagen de Súper Mario está compuesta en base a dichas condiciones, compete un entendimiento de la relación física y concreta entre el pintor y la imagen. No mediada esta vez desde un teléfono inteligente, sino que observada desde el mismo papel couché, soporte que plantea sus propias condiciones para representar a Mario.

¿Tiene sentido entonces pintar a Mario observado desde la revista de la misma manera en que se pintaría si es que es mirado desde una pantalla retro iluminada, formado por perfectos y saturados pixeles? Claro que no. Es una cuestión de distancias: mientras más cerca se esté de una imagen, mejor se

apreciará su propio lenguaje. De esta manera, si el detalle observado se emula desde la pintura, tanto el artista como el espectador podrán generar relaciones entre el contenido simbólico y material que le da forma a la imagen.

Adolfo Couve aborda este punto en relación al realismo en la literatura y en la pintura, observación que sirve para entender la importancia de cuidar la representación pictórica de imágenes provenientes de los medios de masas. Estas, por sus características mediáticas y globales, son temas universales.

“El realismo no es sólo descripción. Eso es una parte de la técnica realista. También está la búsqueda del tema universal, que es muy difícil. Yo creo que, antes que la descripción, está la búsqueda del tema universal. El tema universal es lo que me pasó a mí pero que también te pasó a ti. Es muy difícil encontrar cosas que nos hayan pasado a los dos (...) Encontrar un tema universal significa un tema que me acontece a mí y que te acontece a ti. Una cosa que no busca el lector por curiosidad (las cosas por curiosidad se leen una sola vez), sino que recurre a ello. Uno recurre a los temas universales. Por ejemplo, en *Madame Bovary* es el arribismo un tema universal. Encontrar eso no es fácil. A veces uno cree que ha encontrado temas universales, pero no son así. Entonces, el tema universal es lo primero. Y después abordarlo con distancia, donde también entra la técnica del lenguaje y el contenido”.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> “Adolfo Couve en *La Belleza de Pensar* a comienzos de 1998 (parte 1)”; <https://www.youtube.com/watch?v=CQ96a3sHnXM>



Imagen publicitaria digital del juego "Super Mario Odyssey", publicada el 26 de octubre del 2017 en [GameInformer.com](http://GameInformer.com). (20 años después de la mencionada Club Nintendo).



Detalle de imagen digital de Súper Mario Odyssey, obtenida desde Gamelntormer.com (2017).

El tema universal, aquello a lo que refiere Couve que le acontece tanto al artista como al espectador, en este caso es la imagen de los medios globales: Súper Mario. Una vez encontrada dicha imagen, el tema universal se aborda con distancias con el fin de descubrir su propia técnica del lenguaje y su contenido. En la medida que se emule pictóricamente el lenguaje que compone a dicha imagen, se podrá entender el universo de origen, y por lo tanto su contenido simbólico.

En la representación pictórica de imágenes mediadas por los dispositivos digitales debe aplicarse aquel realismo. Tras la selección de la imagen, esta debe operarse bajo una (literal) cuestión de distancias: la observación a corta distancia de la imagen a representar, ojalá mediante un gran *zoom*, un cuentahílos o una lupa, cuestiones que ayudarán a entender la manera en que ésta fue producida.

Posteriormente, el uso de la pintura debe apelar al realismo de dicho procedimiento: la imitación de la mano del artista bajo la intención de emular la máquina que generó dicha imagen. Si la mano le da un lenguaje particular a la inyección de tinta y otro a la pantalla led (dos orígenes posibles de un mismo

Súper Mario), el resultado pictórico subvertirá visual, material y conceptualmente el plano origen de la imagen inicial.

A este entendimiento del proceso pictórico lo he llamado la “Multipintura”. Aquel que a través de un realismo de las técnicas de producción, busca imitar los múltiples orígenes mediales de una misma imagen. Práctica necesaria para enriquecer el resultado visual a nivel pictórico, cuando el origen de la imagen es cada vez más plano y pobre materialmente (debido a los medios digitales). La “Multipintura” debe subvertir en una primera dimensión el aplanamiento material y conceptual que internet le dio a las imágenes obtenidas desde la web, para que en una dimensión conceptual, los múltiples lenguajes pictóricos se vuelvan un indicador de origen estético de la imagen, los medios, épocas, y lugares de producción.

Es necesario que, al momento de trabajar pictóricamente con imágenes que son temas universales (en este caso, aquellas que suceden globalmente como lo son Rei Ayanami<sup>26</sup>, Son Gokú<sup>27</sup>, Súper Mario o incluso Donald Trump), se practique o reflexione en torno a la noción de “Multipintura”. La cual, considerando la realista emulación mecánica de la técnica, anula toda pretensión autoral sobre la imagen que se trabaja. No debe haber pretensión de la mano del pintor de manera moderna, pues la manifestación del yo sucederá de igual manera, no literal y automática.

“Todos los realistas se ocultan, se anulan. No tienen biografía. No hay biografía de Velásquez, y no es lo mismo su biografía que la de Van Gogh, por ejemplo. No tiene anécdota un realista, porque traduce la realidad. El problema del realista es que es muy agnóstico, muy escéptico y es muy amante

---

<sup>26</sup> **Rei Ayanami** es un personaje ficticio creado por Gainax y diseñado por Yoshiyuki Sadamoto, perteneciente a la franquicia de *Neon Genesis Evangelion*. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Rei\\_Ayanami](https://es.wikipedia.org/wiki/Rei_Ayanami).

<sup>27</sup> **Son Gokū** es el protagonista del manga y anime *Dragon Ball* creado por Akira Toriyama. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Son\\_Gok%C5%AB](https://es.wikipedia.org/wiki/Son_Gok%C5%AB).

de la vida al mismo tiempo, entonces tiene que encontrar una fe. De eso se trata, que sea una cosa sólida en qué apoyarse. Por eso busca este huevo de oro, este arte por el arte. No porque sea anacrónico o esteticista, sino que porque necesita creer en algo. Y este engranaje entre lenguaje y contenido hace un todo: castigadas ambas partes apuntan a una cosa que sucede cuando el lenguaje y el contenido van al unísono, y ahí salta la belleza”.<sup>28</sup>

El pintor que trabaje con imágenes desde los medios de masas debe comprender que su imagen, al ser tema universal, será conocida también por múltiples espectadores. Éstos recibirán entonces su pintura como índice de su propia experiencia respecto a dicha imagen. Súper Mario para un sujeto puede referir a aspectos biográficos muy diferentes a los del pintor; por eso las biografías, las propuestas personales, las re interpretaciones formales y pictóricas autorales sobre una imagen proveniente de los *mass media*, quedarán siempre atrapadas en el nivel del *fan art*<sup>29</sup>, o sea, del homenaje hecho por un admirador de dicha imagen para la red de reproducciones en serie que ya existen. El tema universal es tan icónico y pregnante visualmente en el imaginario colectivo y popular, que cualquier alteración en pos de una biografía personal será un despropósito: la pretensión de modificar formalmente una imagen global para un planteamiento biográfico de autor nunca será eficiente. ¿Por qué? Porque la imagen ya carga con demasiadas biografías ajenas. La de autor será sólo una más.

---

<sup>28</sup> “Adolfo Couve en La Belleza de Pensar a comienzos de 1998 (parte 1)”; Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=CQ96a3sHnXM>.

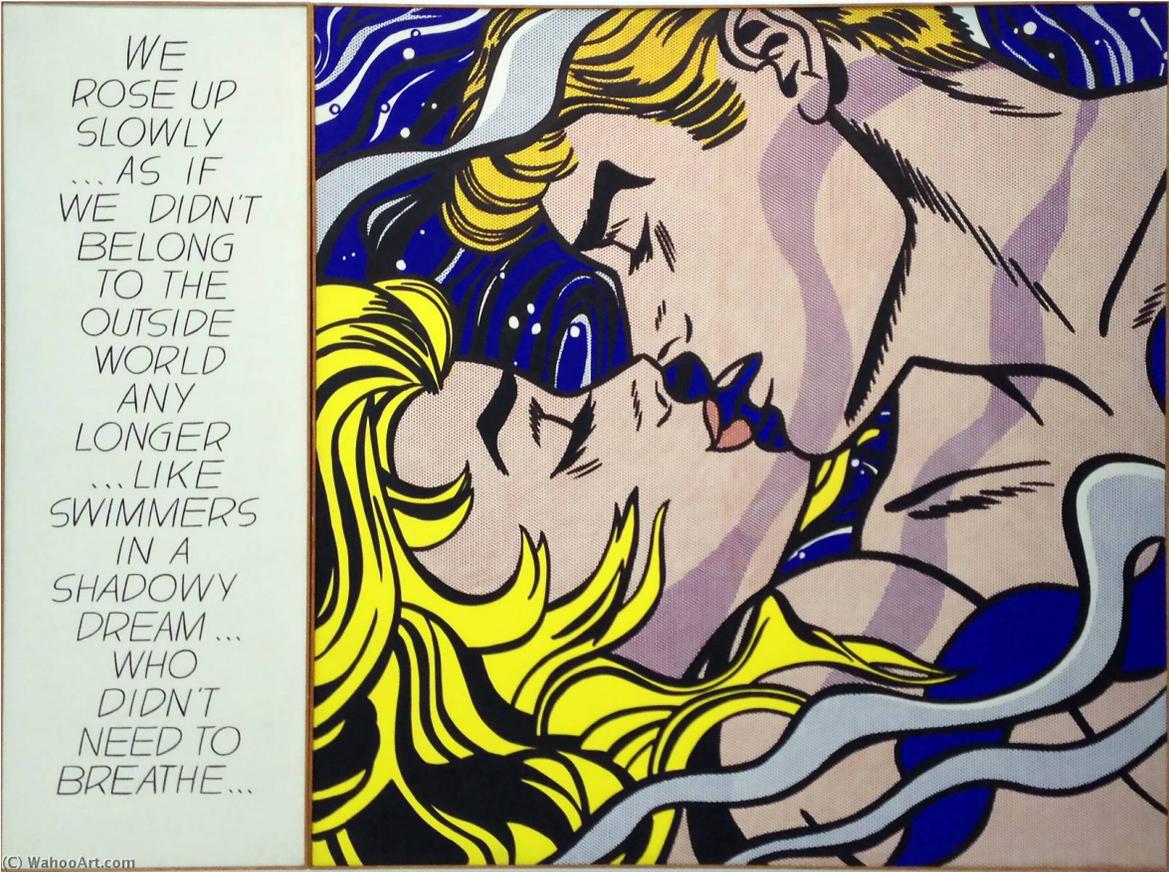
<sup>29</sup> Un fanart o fan art es un concepto proveniente del inglés comúnmente usado para denominar aquellas obras de arte, principalmente visuales, que están basadas en personajes, épocas, vestuarios u otros que el artista toma de universos previamente creados por un tercero. El término usualmente se refiere a las imágenes construidas por este medio, creadas con el objetivo de generar nuevas narraciones - ya sea por medio del dibujo de cómic, la ilustración o la fotografía- con los elementos de historias previamente existentes, por lo general pertenecientes a la cultura de masas y a los medios de comunicación (televisión, libros, videojuegos, cómics, Anime etc.) Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanart>.

La única biografía capaz de aparecer y de traspasar la pretensión realista y mecánica del pintor respecto a la imagen representada es la falla. El *glitch*. La mano al tratar de ser máquina siempre dejará un rastro, la evidencia de no ser una máquina: un mal pulso, una mancha inesperada, un error en la traducción del color. Ahí radica el quiebre del agnosticismo referido por Couve respecto al realismo: la pérdida del yo ante el uso de una imagen ajena y su traducción realista, pero la adjudicación de la trascendencia a través de la falla en su ejecución: huella e índice de la existencia de un autor, de una biografía tras la imagen. Un buen ejemplo de esto es Roy Lichtenstein, realista del proceso de impresión de viñetas a través de la pintura de puntos, los cuales a una gran distancia se ven perfectos y crean colores exitosamente tal cual lo hace la cuatricromía desde donde emuló la trama de puntos llamada también "*Ben Day dots*"<sup>30</sup>. Sin embargo, al acercarse aparece la falla dentro del punto: ya no es una circunferencia perfecta, sino que un óvalo, o un asterisco, o una pequeña pincelada: aparece la mano fallando en su afán de ser máquina, por lo tanto el triunfo de Roy ante el realismo.

Página siguiente: Roy Lichtenstein, *We Rose Up Slowly*, 1964 y detalle de la misma.

---

<sup>30</sup> La **trama de puntos** con la cual se logran los degradados de color en los trabajos realizados en la imprenta actual fue un descubrimiento del ilustrador e impresor estadounidense Benjamín Day (1838-1916) quien buscaba un método para trabajar las luces y sombras en sus impresos. Hacia 1878 inventó un método para colorear dibujos que posteriormente se conoció en todo el mundo con el nombre de «Método de sombreado rápido Ben Day». En los años 1950 y '60 este sistema se instala de forma definitiva en las artes gráficas a través de las revistas de cómics impresas en papel de pulpa que usaron puntos bendéi para crear veladuras de color y sombreados de una manera económica. El artista plástico Roy Lichtenstein basó parte de su obra –los cuadros más famosos- en estas revistas de cómics, quizá como un velado homenaje a Benjamín Day.  
Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Trama\\_de\\_puntos\\_en\\_las\\_artes\\_gr%C3%A1ficas](https://es.wikipedia.org/wiki/Trama_de_puntos_en_las_artes_gr%C3%A1ficas)



A la larga, la “Multipintura” apela a plantearse condiciones de producción. Los pintores más románticos profesarán que la pintura es libre y que el artista no debe condicionar su trabajo, pero las condiciones en toda obra (sobre todo en la pictórica) a la larga van definiendo un estilo propio. Hasta el pintor más punk tiene sus reglas. Aquello termina configurando también metodologías de trabajo e imaginarios estéticos que trascienden muchas veces como temas universales: Deleuze lo llamaba “diagrama”.

Un ejemplo es el caso de Wladimir Bernechea (Rancagua, Chile, 1989), pintor de mi generación egresado de la Universidad de Chile quien condicionó su práctica pictórica a restricciones sobre los pigmentos y los soportes: sólo pinta sobre formatos cuadrados, exclusivamente con óleos de dos colores: el negro de marfil y el blanco de titanio. La insistencia de Bernechea sobre dichas limitantes, sumado a sus seguidas exposiciones dentro del circuito actual, han hecho que la estética de su obra, monocroma y atmosférica debido al tratamiento de la pintura, sea relacionada con su nombre de autor, al menos entre los entendidos en la pintura de mis coetáneos. No importa si pinta escenas arquitectónicas, retratos o paisajes, o incluso si no es él autor de algún trabajo pictórico de similares características: cada vez que una pintura se asemeja a la insistente estética de Bernechea que hace ya casi 10 años practica, ineludiblemente se relacionará necesariamente con su obra.

Lo fundamental en el ejercicio de la “Multipintura”, observando representaciones mediante pantallas de dispositivos digitales, es entender que, si se obtiene una imagen desde Facebook (la foto de un grupo de amigos, por ejemplo), no es el rostro de mis amigos lo que representaré a través de la pintura. Es su imagen, su configuración física atravesada por un mecanismo técnico que genera una imagen posteriormente medial de mis amigos, formada por *bytes* y construida con píxeles: en lo específico, representaré una representación de ellos.

Si obtengo la imagen desde Facebook para realizar la pintura, terminaré pintando la foto que reproduce a mis amigos. No a ellos. Codificaré materialmente (pasta, agua y brochazos) un asunto inmaterial que descubrí en internet de manera digital. Mismo ejercicio con el retrato de Michelle Bachelet, Sebastián Piñera o los protagonistas de series animadas que también retrato. Toda mi obra es la

representación de representaciones previas y obras ajenas; por lo tanto, imágenes que acarrearán autores y creadores propios.

Al menos pictóricamente, me atrevo a decir que soy incapaz de crear algo. No creo en la pintura como la traducción de las emociones humanas, sino que en el ejercicio quirúrgico y frío de saber robar con éxito.



**Gabinete I**

Óleo sobre tela.  
110x300  
(2012)

**Gabinete II**

Óleo sobre acero espejado.  
110x300 cm.  
(2015)

Registro de exposición "Política y Celebridad"  
en Matucana 100.  
2015.



**Golden Meowth**

Díptico de acrílico, óleo y esmalte sobre tela.  
100x70 cm c/u  
(2015)

## **Cómo hacerse del tema universal (o “manual de instrucciones para robar una imagen”)**

Para encontrar el tema universal (como decía Couve, aquello que al espectador y al artista les ha sucedido en común), hay que saber quién es el espectador y qué cosa tiene en común con el artista. Aquel tópico del tema universal le viene perfecto a las imágenes obtenidas desde los medios de masas: ambos sujetos, sometidos a un mismo contexto económico, político y social, sabrán leer los códigos que los hacen pertenecientes a una misma tribu. La gran ventaja de trabajar con imágenes provenientes de medios de comunicación, y sobre todo desde internet, es precisamente aquella: que funcionan como un perfecto tema universal, puente de reconocimiento generacional entre sujetos, a estas alturas sin importar barreras idiomáticas ni geográficas gracias a la web.

La única traba a la inclusión de las citas generacionales o los temas universales seguirá siendo el acceso a la información y a las nuevas tecnologías. Hoy en día, una de las más claras señales de segregación es la imposibilidad de crearse un perfil de Facebook.

Cuando se va a trabajar con una imagen de los medios de masas, se debe entender que ésta viene cargada de todas las biografías del mundo que han podido acceder a ella: significados iconográficos, contextos políticos, costumbres, emociones y sensaciones. Por lo que para usarla, hay que saber arrebatarse todo aquello, incluso la noción de autor original.

La identificación de un tema universal para la pintura, por lo tanto la apropiación de una imagen, funciona (como explicaré más adelante) en dos niveles: primero en una dimensión emocional, que apela a la resurrección de viejos fantasmas personales escondidos en la biografía del artista; y luego en una racionalización del proceso de apropiación pictórica: el cómo debe ser pintada dicha imagen dándole el valor simbólico a través de su ejecución en pintura, evitando que se vuelva una mera reproducción mediática más, al nivel del previamente llamado *fan art*, ilustración o publicidad. No olvidemos que estamos en el campo de las artes visuales.

Toda apropiación de una imagen responde a una emocionalidad primera. Es un robo caprichoso, si se entiende “apropiación” como “tomar para sí alguna cosa haciéndose dueña de ella”, significado con el que la Real Academia de la Lengua Española define el término. Es hacer mío lo que de alguna manera siento propio biográficamente, pero que es ajeno a nivel autoral. Es entender que, debido a eso, no me queda más que arrancarlo de la vitrina ajena, robarlo, y usarlo para el placer y fin que se estime conveniente (en este contexto, para la propia obra de arte).

En el año 1998 cursaba cuarto básico. Tenía 9 años de edad, y era fanático de la serie de televisión Dragon Ball Z. La veía cada tarde con mi hermano por televisión abierta, en ese tiempo el canal 9, Megavisión. Siempre repetían los capítulos y como no teníamos televisión por Cable, la única manera de saber qué ocurría en los nuevos estrenos era a través del relato de mis compañeros con acceso a programación pagada o desde los álbumes de láminas coleccionables que narraban la historia en breves párrafos cual si fuera un cuento.

Tras la separación de mis padres, mi madre debió empezar de cero. Nos cambiamos de casa y no teníamos muebles, pero sí un televisor, un Súper Nintendo y materiales para dibujar y pintar. Mi madre había invertido en ello pues trabajaba todo el día y sabía que esos elementos nos mantendrían ocupados sin mucho riesgo en su ausencia. Dragon Ball, la consola de videojuegos y los lápices eran la compañía y la diversión.

Mi fanatismo por dicha serie vino acompañada de unas ganas intensas de tener también los juguetes de sus personajes: quería los originales y los más bellos, aquellos que mis compañeros del colegio tenían y que mi madre por asuntos económicos no podía darme. En su reemplazo tenía las imitaciones, aquellas que con menos articulaciones, fallas en los detalles del rostro y coloreadas sólo por la parte delantera: la cara trasera del personaje era siempre del color base del plástico, usualmente negro o azul. El mínimo esfuerzo de producción: pintaban sólo lo que se veía a través de la mica transparente de la caja.

A veces lograba convencer a mis compañeros de que me intercambiaran sus figuras originales por dibujos: a mano les hacía carteles para que pegaran en las

puertas de sus piezas a cambio de sus juguetes. Así obtuve mi primer Son Gokú original y también un Broly<sup>31</sup>, el súper saiyajín legendario.

Uno de mis compañeros llegó un día al colegio con una figura original marca Bandai<sup>32</sup> de Kid Buu, el archienemigo rosado de Son Gokú y uno de mis personajes favoritos. Era el más fuerte de todos y el que más complicaciones le trajo al protagonista de la serie. Su cuerpo era rosado pastel, su material era suave y de una terminación que no parecía plástico; era pesado y las facciones de su rostro eran idénticas a los dibujos de la serie. El que yo tenía en cambio era hueco y de un plástico duro. Su color no era el rosado original, era más bien burdeo; lo peor era que su cara se alejaba de la exactitud del dibujo animado.

Mi compañero no lo soltaba de su mano. Lo hacía volar por la sala y jugaba a que éste saltaba de pupitre en pupitre. Aquello se repitió durante varios días. Yo sólo lo miraba.

Una tarde, aquel niño dejó al Majin Buu de juguete descuidado sobre su mesa. La figura quedó ahí, sola, acostada sobre un cuaderno y desprovisto de atención.

Cuando lo vi, mi corazón se detuvo un segundo. Entendí lo que iba a suceder. Primero pensé que, de tomarlo y quedármelo, sería fácilmente sorprendido. Su dueño no se tardaría en notar la ausencia de su juguete, el profesor nos revisaría a todos y me sorprenderían: si quería apropiarme del juguete, tenía que entender la manera de hacerlo sin ser descubierto.

Ese día fuimos al colegio con buzo pues teníamos un curso deportivo. Debido a ello, al fondo de la sala estaban todas las cotonas color *beige* que usábamos sobre el uniforme estándar, colgadas en sus respectivos percheros. En

---

<sup>31</sup> **Broly** es un personaje exclusivo de las películas de la serie de anime *Dragon Ball Z*. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Broly>.

<sup>32</sup> **Bandai** es una empresa japonesa dedicada a la creación de juguetes y figuras de acción, en muchos de los casos posee los derechos exclusivos para la promoción de mercadería basada de series animadas; es uno de los principales auspiciantes que han ayudado a poner en marcha diferentes series de anime, entre las más famosas se encuentran *Dragon Ball*, *Digimon*, *Saint Seiya*, *Gundam*, *Ultraman*, *Kamen Rider*, *Super Sentai*, *Power Rangers*, *Naruto Shippuden* y *One Piece*. Además comercializó los *Tamagotchi* y está presente en otros campos, como por ejemplo, la creación y distribución de videojuegos. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Bandai>

ellas descubrí la clave: sin que nadie me viera, pasé por el puesto de mi compañero, tomé el juguete y seguí caminando hasta el fondo del salón. Conté tres cotonas de izquierda a derecha y escondí el Majin Buu en un bolsillo del mencionado delantal. Me fui a sentar y esperé.

Pasaron pocos minutos cuando sucedió todo lo que supuse: mi compañero descubrió que su juguete ya no estaba, se puso a llorar y habló con el profesor. Éste fiscalizó todas las mochilas incluyendo la mía, pero no encontró el juguete. Durante el resto de la clase el niño no dejó de pasearse por la sala buscando su Majin Buu, pero jamás revisó las cotonas. Dieron las cuatro de la tarde, sonó el timbre y se acabó la jornada escolar. Jamás volvió a ver su juguete. A esas mismas cuatro de la tarde, sin nadie en la sala, fui a la tercera cotona colgada de izquierda a derecha, saqué el juguete y me fui a casa.

La apropiación de una imagen ajena es un ejercicio similar a este episodio: primero es una historia sentimental, la que posteriormente merece un entendimiento racional del contexto en el que la imagen se encuentra para suceder a la apropiación con éxito.

Cuando hablo de éxito en la apropiación, este tendrá que ver necesariamente con lo que esté buscando el artista al momento de decidir integrar la imagen ajena en su propia obra.

Las ganas de hacerse de una imagen ajena no apelan a la razón, pero la necesitan posteriormente en el proceso de ejecutar el llamado “robo”, que en este caso es lo que nos convoca. Primero es la emoción la que se activa cuando el ojo se pone en frecuencia con el aura de la imagen sobre la cual se posa el deseo de apropiación. El descubrir el juguete de mi compañero sin vigilancia sobre su puesto; aquel momento cero que significa entender el entusiasmo de querer robar, de hacerse de una imagen o referencia ajena para el uso personal, apela a lo romántico y al impulso; a la sutil puesta en frecuencia de la mirada del artista y el aura de la imagen a la cual se la cubrió de deseo. Aquel proceso es el descubrimiento del tema universal: el juguete que entre artistas no se quiere compartir, y con el cual todos desean jugar.

Luego viene el análisis calculador de la imagen y del contexto en el que sucederá esta apropiación. ¿De dónde proviene? ¿de qué manera se construye mecánicamente en su contexto natural? ¿cuál sería la mejor manera de traducir

pictóricamente esta imagen para arrancarle todo el sentido con la que esta carga? Todas estas preguntas son similares al momento del relato en el que con nueve años me anticipé al escándalo del dueño del juguete y a la posterior búsqueda del profesor, entendiendo que el pequeño Majin Buu cabía en el bolsillo de una cotona que nadie revisaría.

Entender el juguete materialmente desde su tamaño, su peso y sus posibilidades de desaparecer, son a lo que Couve refiere como entender el lenguaje del tema universal. Saber que a través de este lenguaje, todo el contenido es capaz de esconderse en un bolsillo, fundiéndose en los pliegues de la misma tela pasando desapercibido. Una imagen es similar: su composición dictará la manera en que mejor podrá ser transferida hacia el lenguaje pictórico.



*Still* de video de Kid Buu (o Majin Buu), de la serie Dragon Ball Z.



Foto obtenida de internet del juguete que me robé en 1998.



Apropiación del mismo personaje para la pintura “The Forbes Club (o Lo Estamos pasando muy bien)”, exhibida en Galería D21 Proyectos de Arte.

## Distintos lenguajes pictóricos sobre un mismo soporte

La pintura recién mostrada es el perfecto ejemplo para entender concretamente la “Multipintura”, la que considero como el paso material de un entendimiento conceptual: la decodificación del lenguaje de un tema universal (en este caso el proceso de producción de una imagen de masas). Esta funciona como intérprete pictórica de diversas maneras de producir una imagen; maneras que tienen que ver con cómo materializar las múltiples dimensión en que hoy puede llegarnos una imagen, planteadas en el ejemplo de Súper Mario en el capítulo anterior.

Tanto aquel Mario de la revista de 1997, como el de la imagen digital de este año, han tenido sus propios procesos constructivos, funcionando como índice de una época, de una tecnología y, por qué no, de una sociedad. Así es con cualquier imagen obtenida desde algún medio de masas, ya sea una pantalla plana o directamente desde un medio impreso.

El rescatar el origen de la imagen a través de la pintura es fundamental cuando hoy toda imagen, no importa la raíz de su existencia, puede ser encontrada en internet. Hoy en día las imágenes no desaparecen, pero sí se degradan; persisten más que nunca en el tiempo gracias a la guarida eterna que significa la web, gran témpano virtual conservador de cadáveres. La transformación digital de toda imagen dio por perdida la calidad matérica de estas, estandarizando tipos de papel, tipos de impresión y tipos de texturas, a una sola lisa y brillante pantalla retro iluminada.

*“Cada vez que pasamos nuestra mirada sobre una imagen, deberíamos pensar en las condiciones que han impedido su destrucción, su desaparición. Es tan fácil, ha sido siempre habitual destruir imágenes”* <sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Georges Didi Huberman - Cuando las imágenes tocan lo real

*“La apropiación es dismantelar y recontextualizar el sistema de valores que identifican a una obra maestra (...) Es la recapitulación de los problemas inherentes en sus críticas”.*<sup>34</sup>

Desmantelar pictóricamente significa rehacer los códigos que forman una imagen a través de la mano propia: volver a dibujar su línea, crear nuevamente su color, rellenar los espacios que le corresponden a través de otra técnica. Todo esto, hecho desde otro tiempo y contexto. No importa si la imagen resultante es idéntica o abunda de huellas del autor. Lo crucial es entender que, para encontrar el lenguaje propio de un tema universal, es necesario dismantelar la imagen de sus cualidades formales. Sólo dismantelándola se podrá descubrir mediante qué método de producción fue construida: ahí entrará la “Multipintura”, codificando pictóricamente dicho método.

La televisión, la hoja de un cómic, el *still* de un video de Youtube o una foto análoga son algunos de los orígenes de las imágenes que hoy en día los pintores utilizan para nutrir su obra. Raíces fundamentales para diferenciar una imagen de otra en un mundo saturado de éstas. ¿Cómo enfrentarlas en el proceso pictórico? Con la “Multipintura”: haciendo aparecer a través de tratamientos pictóricos particulares, el modo en que dicha imagen fue creada en su función real.

Cuando pinté “The Forbes Club” quería concretar una idea que tenía hace rato: un retrato grupal. Escogí a los empresarios chilenos celebrados por la revista Forbes 2016 en su ranking de los más millonarios del mundo: la idea era sellar dos procesos de estudio: pintar figuras del poder político nacional con personajes animados de la cultura pop chilena. Este retrato grupal uniría ambas dimensiones.

Mi intención inicial era hacer una especie de portada del disco Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band de The Beatles, obra desarrollada por el artista británico Peter Blake, pintor y reconocido por su aporte al arte pop de mediados del siglo XX. La obra fotografiaba objetos, maniqués y maquetas de cartón en tamaño real de notables como Bob Dylan, Karl Marx y Edgar Allan Poe, entre otros. Sin embargo, pintar tanta gente me terminaría sumiendo en un aburrimiento sideral. Por lo que reduje el número a diez personajes.

---

<sup>34</sup> Painting Now – Suzanne Hudson, Thames & Hudson, 2015.



Portada del disco "Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band", del grupo británico The Beatles.  
La obra, una fotografía de la instalación realizada por el artista Peter Blake y su esposa Jann Haworth en 1967.

Como esa imagen no existía (la de los diez empresarios posando juntos), recurrí a la construcción de ella mediante procesos de post producción digital. Desde Google encontré diversas fotos de cuerpo entero de cada sujeto provenientes de revistas de economía, de páginas sociales de El Mercurio e incluso de webs personales de un par de sujetos. Armé en Photoshop una maqueta digital de esta idílica y súper millonaria reunión e hice posar, cual equipo de fútbol, a Sebastian Piñera, Horst Paulmann, Andrónico Luksic, Iris Fontbona, los tres hermanos Matte, Roberto Angelini, Julio Ponce Lerou y Álvaro Saieh.

Como los personajes habían sido arrancados de diversas imágenes, al juntarlos digitalmente no compartían un fondo que los unificara a todos. Como mi intención no era ficcionar un escenario ni tampoco dirigirlos hacia una situación particular, agregué dos imágenes que tenía guardadas en el computador para potenciales pinturas: un Majin Buu y una hoja escaneada de un chiste de Condorito.

El resultado fue el siguiente:



Horrible.

Precisamente la condición súper plana de la imagen digital de Majin Buu, además de la digitalización de la imagen de los empresarios mediante la fotografía y el escaneo de la página de Condorito, terminó por aplanar todo: no sólo la estética general de una posible pintura, sino que las claves para entender las diferencias entre una imagen y otra. De haber llevado a la pintura esta misma imagen, pero trabajada solo bajo un tratamiento de mancha de óleo, se perdería, lo que a mí parecer, es lo fundamental de esta composición: el encuentro en un soporte de tres tipos de imágenes distintas. La fotografía de retrato, que carga con su propia historia y códigos de lectura; el personaje de animé de colores híper saturados y perfectos debido a su construcción digital; y finalmente, el punto de la cuatricromía que da forma a la página de Condorito, la que en sus colores amarillos carga consigo índices de su origen: la revista vieja y barata de un personaje que representa los valores populares del chileno.

Pintar las tres imágenes de la misma manera anularía las cualidades conceptuales que esconden los orígenes de las imágenes, lecturas que pueden ser infinitas: el rico tratamiento de la línea y de color que tiene la creación japonesa, versus lo desgastado del personaje de manufactura chilena; la preponderancia jerárquica que los empresarios tienen sobre las otras dos imágenes, claramente situadas bajo ellos; además de la dificultad de lectura que los representantes de códigos capitalistas (como Majin Buu y los empresarios Forbes) infieren sobre el relato del chileno promedio, en la hoja de Condorito.

Estas impresiones corren sólo para esta pintura, claramente. Pero si es que otro fuera el caso donde se crucen imágenes de distintos orígenes y que todas estas fueran tratadas de la misma manera pictórica, se anularían las distancias entre ellas, materiales y conceptuales.

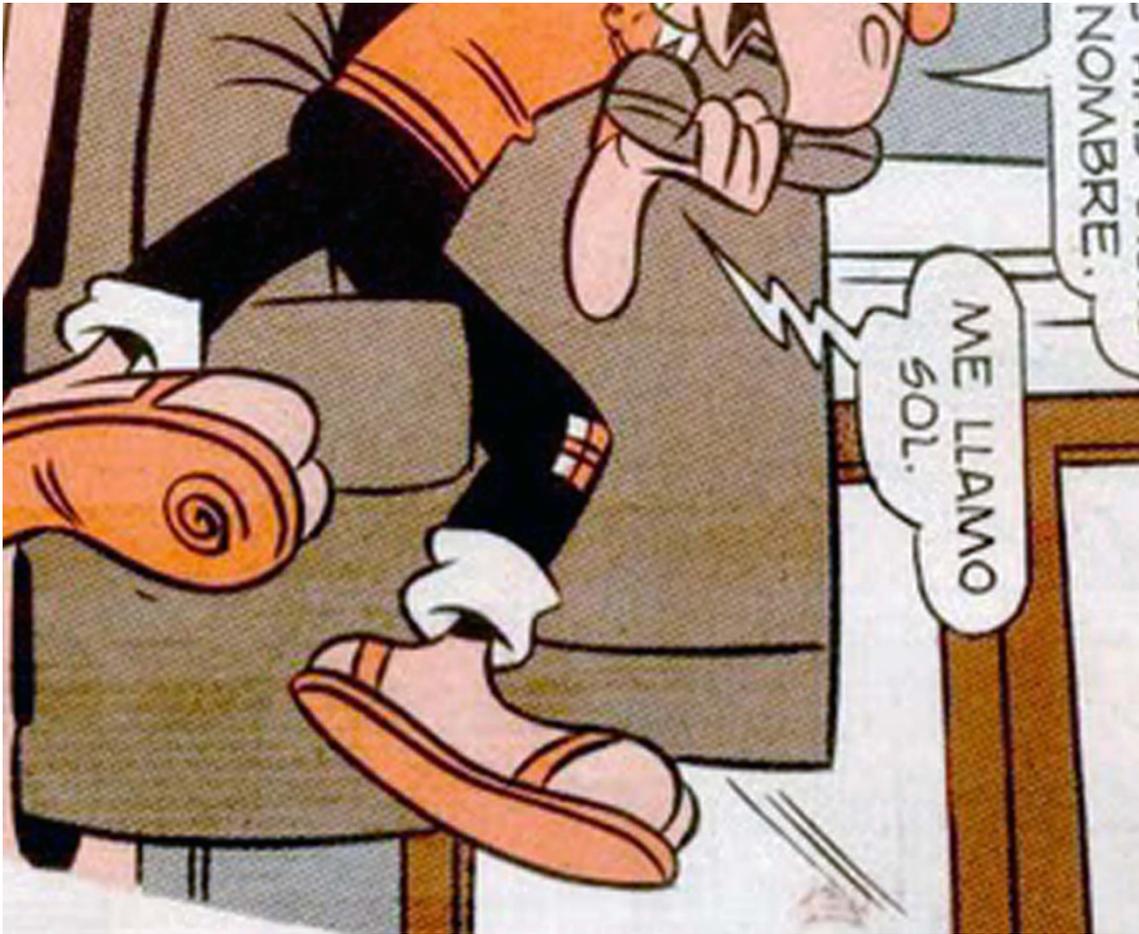
Es por eso que, para evitar dichas pérdidas, al realizar Forbes me puse como condición revelar el conocimiento que guardaba cada imagen respecto a su origen, atribuyendo a cada una, un tratamiento distinto que emulara su propio proceso de producción. En la pintura se cruzaron tres tipos de lenguajes pictóricos, que son los siguientes:

## Los puntos, referentes a una hoja de cómic

En todos los casos que mencionaré a continuación se aplican los contenidos explicados en la primera parte de esta investigación respecto al por qué se pintan las imágenes de los medios de masas. El planteamiento teórico respecto a subvertir la eficiencia de todas las imágenes recogidas de internet para dar forma a esta pintura, se desarrollan concreta y materialmente en la aplicación de la “Multipintura”.

La primera y más fundamental, y que da pie a todos los conocimientos de articulación de imágenes presentes en “The Forbes Club...”, tiene que ver con el observar las imágenes, no contemplativamente, sino que deconstructivamente: al cambiar el “ver” por el “observar” se desplaza su sentido de imágenes mediales en función de una información que se encuentra fuera de la imagen. Desconfigurar a Condorito significa entender que su composición no es más que la de miles de puntos funcionando para crear la sensación de una imagen completa. Al igual que la revista Club Nintendo del año 97, acá no hay planos de colores, como los decodificaría el ojo que simplemente mira una hoja de la revista. Eso debido a que el Condorito utilizado viene desde el escaneo directo de una página de la revista impresa mediante la inyección de tinta.

Un asunto muy importante a considerar es que el valor de la “Multipintura” es indexal, funciona como índice de algo mayor. O sea: la manera más adecuada que se identifique para representar a través de la pintura un método de construcción de imagen no necesariamente deberá ser idéntico a éste, sino que mediante su traducción deberá referir de la manera más efectiva posible a dicho método, para que su intención no se interfiera con dobles lecturas. Digo esto porque, de ser mi intención tras la “Multipintura” volver a desarrollar el Condorito bajo las mismas estrictas condiciones de la impresora, deberían ser mucho más complejas las grillas de puntos que pinto sobre la tela. Y puede que tal vez aquella sea la inevitable senda que deba seguir para emancipar al máximo el sentido de la “Multipintura”, pero en términos simbólicos no es necesario: lo importante es que parezca, no que esté hecho. Hay que construir las velocidades.



Detalle:  
digitalización de  
página de  
Condorito, usada  
en "The Forbes  
Club...".



Detalle pintura.

Vuelvo a los puntos. Existe un conocimiento común con el que carga el tratamiento de los puntos (también llamados “*Ben Day Dots*”, como mencioné capítulos atrás). Éste tiene que ver con la estética que implantó y estableció Roy Lichtenstein durante su carrera y a través de toda su obra, terminando de codificar por cansancio a que leer una imagen formada mediante esta grilla de puntos, referiría irremediablemente a la construcción de las imágenes en el cómic. Cuestión que después, publicitariamente, se relacionó directamente a la estética del arte pop.

Cada punto fue realizado uno por uno con una grilla en modo de estencil que permitiera ir dibujando inequívocamente cada círculo en su lugar. El primer desafío fue encontrar un método de reproducción rápido que permitiera no demorar el proceso. Mi grilla es una plancha de aluminio (de hecho, un tostador de pan comprado en el Preunic), por lo que el uso del pincel no era lo más efectivo: al momento de pintar con acrílico sobre la grilla, las cerdas se colaban bajo el metal y el punto terminaba siendo una mancha. En la búsqueda de la solución, di con plumones en base a pintura acrílica, donde su punta era plana y redonda, del mismo porte que el círculo moldeado en la grilla. Su hallazgo me permitió desarrollar los puntos de manera limpia, desestimando la técnica del pincel a favor del resultado esperado.

Debido a que el tamaño de la tela era de dos por tres metros, la proporción de cada punto moldeado desde la grilla era suficiente para generar una sensación de colores planos a través del conjunto de éstos mirando la tela con distancia. Pero la grilla usada de esta manera funciona sólo en lienzos de gran tamaño (como en el caso de “*The Forbes Club*” o en “*Half a Blastoise and Tom*”, también de 200 por 300 centímetros, en la cual emulé el proceso de producción que tenía el gato Tom apropiado desde una viñeta de la revista *Tom & Jerry*).

En telas más chicas he debido simular el origen impreso de las imágenes mediante esta misma inyección de tinta. Por ejemplo, en el díptico “*Keep Dreaming*” que hice en septiembre del 2017. En la obra se ven dos fragmentos de Son Gokú y Vegeta<sup>35</sup> apropiados desde una hoja del manga “*Dragon Ball Super*”.

---

<sup>35</sup> **Vegeta** es un personaje ficticio perteneciente a la raza llamada saiyajin, del manga y anime *Dragon Ball*. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Vegeta>.

En la viñeta, tanto el pelo como las cejas de los personajes estaban coloreadas mediante puntos. Debido a que las dimensiones de los personajes dentro de dos telas de 125 centímetros cuadrados era menor que las pinturas de dos por tres metros referidas anteriormente, la grilla de aluminio no resultaba útil: los puntos hechos a través de ésta eran demasiado grandes para las proporciones de esta pintura. Para este caso construí un bastidor serigráfico que llevara impreso sobre él una grilla de puntos de mínimo tamaño. La “Multipintura”, para representar un mismo origen de imagen (la inyección mediante puntos de color), varió su lenguaje representacional de los puntos de la grilla de aluminio por la serigrafía.



**“Keep Dreaming”**

Díptico de óleo, acrílico y papel sobre tela.

125x125 cm c/u

2017





Digitalización mediante escáner de una viñeta del manga Dragon Ball Super.

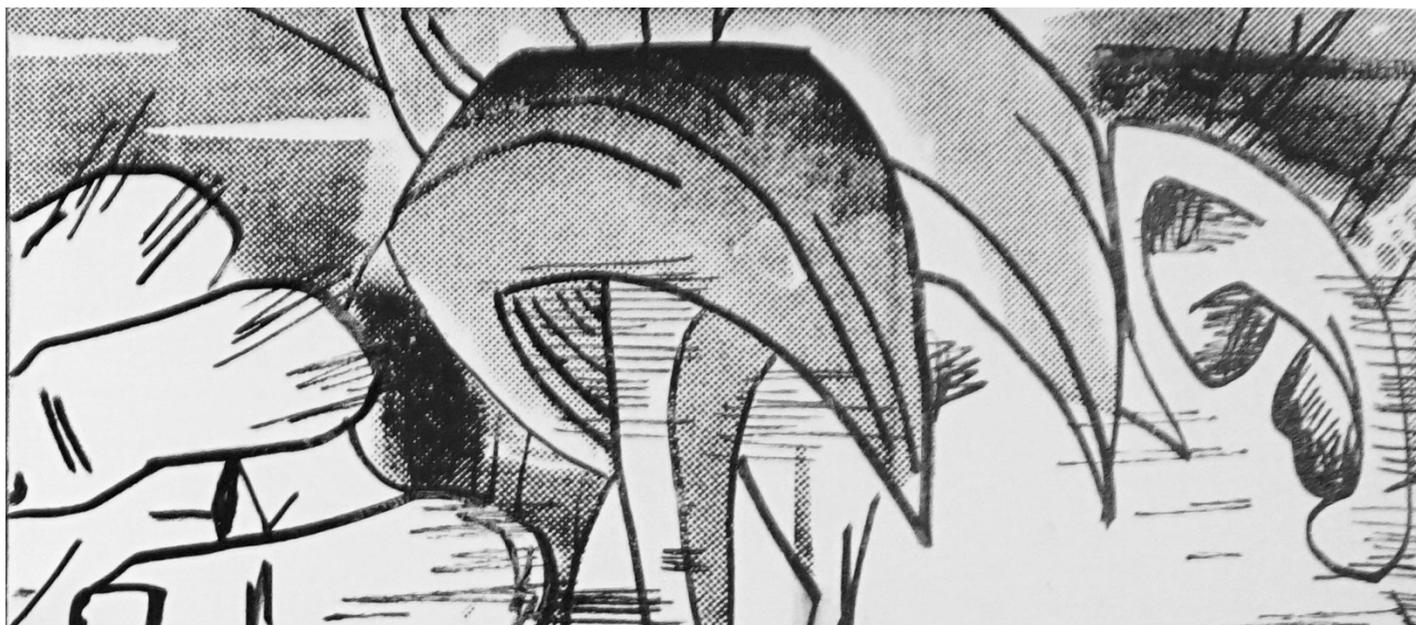
Ahora, en este traspaso existe una falla en la ejecución. Ciertas partes del bastidor no se adhirieron al soporte de manera plana, por lo que al deslizar la racleta con pintura sobre éste, no se traspasaron los puntos, quedando franjas de color blanco entre el resto de los puntos bien traspasados.

Este tipo de nueva información es el que no se permite en la imagen de masas. Cualquier tipo de mala ejecución de un proceso de producción de la imagen significaría el desecho de aquella y su reemplazo por una nueva, inmediatamente impresa. En la "Multipintura", y como ya se habló antes, este tipo de errores provocados porque se imitan procesos técnicos de manera artesanal, son las mencionadas huellas, que, lejos de ser un error, aportan con nuevas características e información a la imagen apropiada. Estas fallas se vuelven reveladoras de la presencia humana tras la confección de la imagen, por lo que se carga de valor aurático y singular la imagen apropiada. En esta carga radica también el gesto de subvertir la autoría de la imagen, por la del artista que la construyó artesanalmente: la falla o mejor dicho, la huella, hacen que la imagen cargue con detalles únicos, incapaces de ser hallados ni reproducidos por la versión mecánica de la imagen indicial.



Detalle de la serigrafía de la obra  
"Keep Dreaming".

Detalle de la serigrafía en  
"Keep Dreaming".





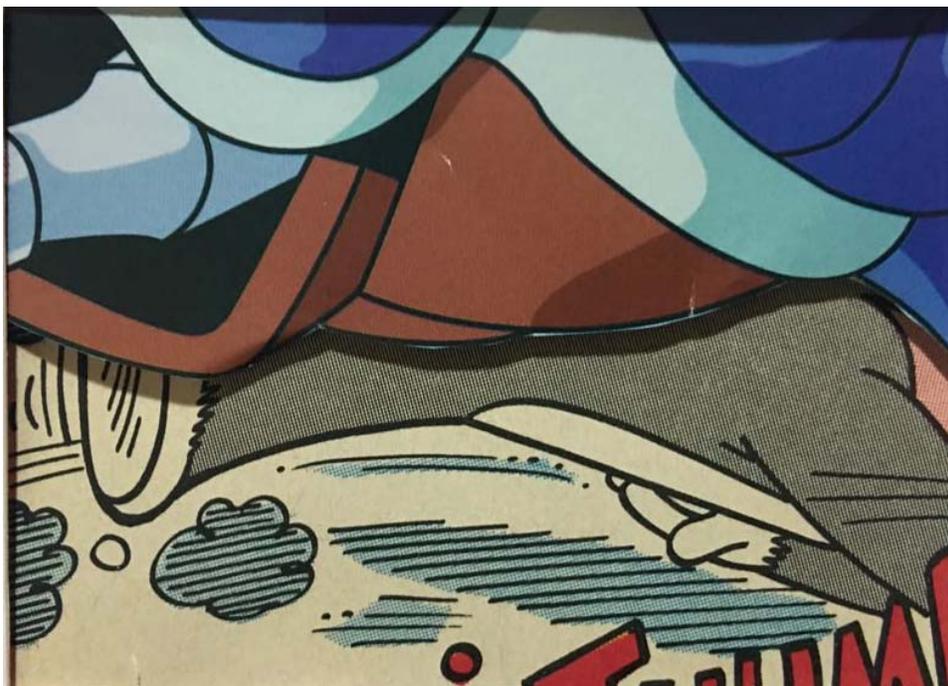
**“Half a Blastoise and Tom”**  
Óleo y acrílico sobre tela  
200x300 cm  
2016

El caso de “Half a Blastoise and Tom” es ejemplificador en la búsqueda del lenguaje que compositivamente arma la imagen. Esta pintura fue armada desde imágenes que pertenecen al imaginario de los medios de masas, pero obtenidas directamente desde medios materiales.

Tras la selección de diversas imágenes elegidas desde revistas y diversos materiales impresos, y que en base al gusto decidí trabajar con ellas, hice un proceso de encuadre de encuentros entre una y otra. La condición fue que los elementos que se juntaran tuvieran métodos de producción y materialidad diversos.

En el caso de “Half a Blastoise...” fue una viñeta de una revista de Tom & Jerry que en mi casa estaba guardada desde los años 90, y un *sticker* de Pokémon del personaje Blastoise, comprado en una feria libre de Santiago.

El encuadre además buscaba esconder toda característica literal que explicitara el personaje en específico con el que se estaba trabajando: esto tras la idea de que fueran los elementos que componen la imagen los que, a modo de índice, activaran en el imaginario de quien reconociera la cita, el universo desde donde provenían los personajes.



Estudio para obra  
“Half a Blastoise and  
Tom”: collage de  
sticker y hoja de  
revista.

Ahora, el primer resultado de traducción no fue la que ahora se conoce como la obra final de dos metros por tres. Primero partió con un estudio sobre un cartón entelado de 30x40 centímetros.

Ejercicio que no fue efectivo a nivel de traducción, pero que sí fue revelador para entender que la “Multipintura” debía ser lo suficientemente versátil como para pasar de un pincel a un plumón o a una grilla de puntos si es que la imagen que se representaba lo requería.

En este ejercicio identifiqué la diferencia plástica de una imagen versus la otra: el adhesivo de Pokémon, impreso el 2016, tenía una tecnología de inyección de tinta y una saturación del color muy distinta al papel roneo en donde se desplegaban las aventuras de Tom & Jerry. Es por eso que su cualidad saturada, plana y brillante decidí traspasarla con acrílico para luego darle un baño de barniz. Ese tratamiento posterior acentuaría la diferencia material que ambas imágenes tenían: el *sticker* de del Pokemon también era mucho más brillante que la hoja opaca del cómic noventero.

Para emular la textura del cómic y el tinte amarillento producto de la hoja de roneo, usé aguadas de acrílico poco cuidadas. La parte visible que dejé del personaje, la desarrollé con acuarela, para bajar la opacidad de la imagen versus la saturación del acrílico.



Estudio pictórico para  
“Half a Blastoise and  
Tom”.

“Estás confundiendo técnica con materiales. Si usas el material acuarela o diluyes óleo con trementina en base a una aguada, en ambos casos será lo mismo. No tiene sentido hacer eso”, me explicó Gonzalo Díaz conversando respecto a estos estudios. “No estás haciendo experimentación de materiales, o es que tu experimentación de materiales no tiene ningún rendimiento. Es como que me digas: Esto está empastado con pasta de dientes. No lo veo, no pasa nada. La técnica con que pusiste la pasta de zapato es la misma del óleo. Simplemente la estás reemplazando por otro material”.

La solución estuvo en descartar la necesidad de aplicar la pintura con pincel. Tras el entendimiento de que la efectividad de emular un método de producción de una imagen estaba en la versatilidad de la técnica con que se aplica el pigmento, apareció por primera vez la idea de una “Multipintura”: diversas técnicas funcionando y habitando un solo cuadro. Para la solución de los puntos, luego de este ejercicio apareció la mencionada grilla y los plumones de acrílicos, y luego el bastidor serigráfico.

La “Multipintura” no es más que un recurso para revelar el conocimiento al que da lugar la imagen a través de sí misma. El conocimiento de su origen, el conocimiento de las formas que puede adoptar la pintura, el conocimiento futuro de la existencia de un artista que aparece tras su huella en la obra, el conocimiento histórico aportado por la re contextualización de los procesos de producción originales de una imagen.

## Encuentro de la imagen real con su representación

La única manera que la imagen apropiada alcance su pleno potencial como representación, aquel que de un simple vistazo deja a la vista las características fundamentales que la vuelven dicha imagen (como sus colores, tipos de línea, texturas y brillos), es que se encuentre frente a frente a la imagen/objeto del que deviene su origen real.

En el caso de la apropiación pop, debe entenderse la imagen real como el contendedor de dicha imagen: la caja del cereal que acarrea al personaje, la televisión transmitiendo la serie de televisión animada, la revista desde donde se sacó la viñeta que se pintó.

Es la representación versus la imagen en su estado natural la que activa realmente lo que compromete el acto de haber pintado dicha imagen. La instalación de los elementos reales a un lado de los representados, el encuentro entre el objeto y la pintura, es lo que devela con mayor potencia el desmantelamiento de la apropiación hecho a través de la pintura.

Si bien estos ejercicios aún no los he practicado (los de superponer a través del montaje una pintura y lo representado a través de ella), es esa tensión entre la imagen y el referente lo que ayuda a develar más el lenguaje en la traducción de la pintura. Es algo así como un ejercicio de comparación de “antes y después”: un poco lo que sucede en las imágenes que se plantean en este documento, donde se compara la imagen indicial con la pintura.

“*One and Three Chairs*” (Una y tres sillas) se considera una de las primeras obras conceptuales que Joseph Kosuth concibió, siguiendo un criterio que él mismo calificó como «antiformalista» y que, con un sentido tautológico, se aproxima a una misma reflexión desde tres perspectivas diversas: mediante el objeto (la silla), su representación o índice (la fotografía de la misma silla), y dos elementos lingüísticos (la palabra que designa al objeto y su definición). Kosuth llama de ese modo la atención sobre un triple código de aproximación a la realidad: un código objetual, un código visual y un código verbal (referente, representación y lenguaje). Se trata de una obra emblemática del germen del arte conceptual que algunos críticos, como Catherine Millet, han considerado, en contradicción con las

intenciones de Kosuth, un ejemplo de formalismo, basándose en la definición de formalismo de Clement Greenberg: aquello que remite en exclusiva al arte, al hecho de que una obra solo habla de la obra misma. Esta autodefinición de la obra de arte es para Millet, «la regla de los artistas conceptuales, que han construido todo un sistema de análisis teórico que permite definir una obra de arte, una actividad artística y el modo en que esta encuentra su vía de realidad».<sup>36</sup>



**Joseph Kosuth - *One and Three Chairs* (Una y tres sillas)**

Instalación de silla de madera, fotografía de silla y ampliación fotográfica de la definición de la palabra.

Pieza derecha: 52 x 80 cm / Pieza izquierda: 110 x 60 cm /

Pieza central: 81 x 40 x 51 cm

1965

---

<sup>36</sup> Carmen Fernández Aparicio, en “One and Three Chairs (Una y tres sillas)” de la web <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/one-and-three-chairs-tres-sillas>

De esta manera, el montaje aportará en el relato de la desmantelación de dicha imagen a través de la simple contraposición de las características fundamentales que dan forma a dicha obra. Serán los elementos que se repitan, tanto dentro de la pintura como fuera de esta, los que aportarán al relato y entendimiento del lenguaje de aquel tema universal, que es la imagen de los medios de masas.

“El montaje será precisamente una de las respuestas fundamentales a ese problema de construcción de historicidad”.<sup>37</sup>

El montaje, al hacer visible las diferencias entre lo apropiado y lo real, hará aparecer también los métodos de supervivencia en el tiempo de la imagen apropiada (formas de impresión, sistemas de grabación de imagen en VHS, DVD, o incluso un tatuaje), además de los anacronismos entre ésta y su representación planteada en pintura. Finalmente, el encuentro de la pintura y el objeto será un choque de temporalidades que afectarán a cada objeto.

Se debe entender que, al enfrentar la imagen apropiada a través de la pintura con su imagen real, la idea es descubrir que la historia no es sino todas las complejidades que se encuentran en la pintura para ser el referente que la acompaña, tal cual un ejercicio de arqueología.

---

<sup>37</sup> Georges Didi Huberman - Cuando las imágenes tocan lo real.

### **PARTE III**

**DESPUES DE TODO NO ERES TAN DISTINTO A MÍ  
(DESPUÉS DE TODO ERES IGUAL DE RARO).**

**Sobre las consecuencias que trae pintar hoy las imágenes de  
los medios de masas**

## Todos somos lo mismo post internet.

Hablar hoy de una imagen pop solamente por ser ésta el índice de un contexto capitalista, relacionado con la globalización y el mercado de manera literal y directa (como pintar a Pikachu, el logo de General Electric tal cual lo hizo Warhol o a Mickey Mouse) ya no es suficiente. Ya no compete exclusivamente a la estética banal y las problemáticas de producción y materialidad establecidas por los grandes artistas que históricamente han ligado su poética de obra a la televisión, la publicidad en todos sus canales, la radio.

Hoy, los dispositivos digitales como los celulares, los *tablets* y las consolas de videojuegos conectadas a internet, cumplieron todo sueño warholeano del siglo XX: estiraron los límites y concretaron las pretensiones de lo conocido como arte pop, al menos desde el campo de la reproducción en serie y apropiación de imágenes. Introducir estos dispositivos al proceso pictórico no es ingenuo ni mucho menos fútil, por más que un artista tome una foto con su teléfono móvil conectado a internet y al plasmar dicha imagen en su obra no pretenda hacerse cargo de aquel proceso. Por más que él haya apretado el botón para capturar la imagen y el teléfono lo haya comprado con diez sueldos proletarios, aquella imagen será una imagen generada por la industria, no por él; será como millones de otras creadas por usuarios del mismo dispositivo y como muchas más que este artista podrá generar mediante su celular: uno, desde un cotidiano de consumo tradicional, que es la pantalla de su celular, y dos: capaz de ser reproducida múltiples veces y al mismo tiempo gracias al internet, las redes sociales y los receptores de dicha imagen a través de sus propios teléfonos celulares.

¡Vivimos en la apoteosis Warholeana! Hoy, un celular inteligente es un medio de comunicación de masas en sí mismo. En el 2018 Andy Warhol, a través de un *Instagram Live*, podría realizar su tan soñado programa de TV llamado “*Nothing special*”.

Una fotografía sacada por un pintor de un perro en la calle, no es más que una nueva imagen que viene desde los medios de comunicación de masas. No importa si él sacó el perro desde Google usando su dispositivo o desde su cámara en el centro de la ciudad frente al animal. Toda la industria confluye en la

masividad del contenido: dicha foto en un segundo, gracias a internet, forma parte del flujo de información global en formato de libre acceso. Hoy en día, cualquier pintor que utilice un dispositivo digital y conectado a internet para obtener las imágenes que pintará, se encontrará en un estado ulterior a lo conocido como pop, será post pop, post internet, post pantalla y súper planos. Mejor: todos los artistas que usamos nuestro celular para producir obra somos súper ultra pop o post pop.

En los albores del uso de la imagen plana en la obra de arte, por allá en los 50, la industria que fabricaba el dispositivo de transmisión (el televisor, la radio, una revista e incluso las vitrinas), no eran las mismas que a la vez dominaban la industria de los canales de comunicaciones usados por dichos dispositivos previamente mencionados (un televisor Phillips no tenía nada que ver con el canal CNN a nivel de producción técnica, más allá mantener una relación bilateral de necesidad básica). Hoy todas las dimensiones que competen a un medio de comunicación (la producción del dispositivo, el canal de comunicación y la imagen final) están incestuosamente vinculadas. Es por eso que la acotación de artista pop merece una actualización, porque hablar de medios de masas actualmente como se hacía en los 50, ya no corre más: la industria está dominada por medios globales de comunicación.

La misma que desarrolla los dispositivos, es además la misma que es dueña de los sistemas operativos que hacen andar los dispositivos, y además las creadoras de las redes comunicacionales por las cuales se compartirán dichas imágenes usando sus propios dispositivos. Un ejemplo básico: Google. Artífice técnico de los teléfonos Google Pixel disponibles en Chile desde el 2016 por 600 mil pesos, es responsable también de los sistemas operativos Android que hacen funcionar tanto el mencionado teléfono como los de otras marcas (a excepción de los Windows Phone y los iPhone, de Apple). Google, misma compañía además es dueña de Youtube, web desde donde muchos pintores sacan pantallazos para realizar sus obras (he pasado por eso también).

Todos los pintores que usen su celular para revisar imágenes que posteriormente pintarán serán artistas post pop, por el simple hecho de estar el dispositivo y la nueva industria de la imagen, colada en el proceso pictórico. Del ojo a la tela, estaremos inmersos directamente con los medios de masas, no importa

si es la Gioconda obtenida desde Google Imágenes, o si es una “selfie” obtenida con la cámara del celular.

Es fácil confundirse. Que el referente pintado sea un ser querido, un perro callejero o una playa, no necesariamente significa que estaremos fuera de las fauces de los medios de comunicación masiva. ¿Por qué? Al momento de detenerme a revisar dicha práctica me he dado cuenta que pintar a Fiorella Luna (mi esposa) puede ser similar al ejercicio de pintar el logo de Starbucks, el perro de Chocapic, a Link<sup>38</sup> de The Legend of Zelda o a Son Gokú de Dragon Ball; así como tampoco hay diferencia entre retratar a Wladymir Bernechea y a Rodrigo Toro (el principal artista medial de mi generación), y a Gumball y a Darwin<sup>39</sup>, de Cartoon Network, en la medida que los referentes estén siendo pintados mirando una pantalla. Ambas imágenes llegan a través del mismo canal (red social de internet), al mismo dispositivo (celular inteligente), traducidos de la misma manera (píxeles).

La cuestión es que lo medial en la pintura, categorizado de esta manera por aquel momento intermedio entre lo representado y el ojo del pintor interrumpido por un dispositivo de representación de una imagen, tiene una historia larguísima, partiendo desde la cámara obscura de Vermeer<sup>40</sup> en adelante.

La diferencia es que en pleno 2017 dichos dispositivos ya no son meros mecanismos unilaterales que sólo reproducen la imagen a trabajar en pintura.

---

<sup>38</sup> **The Legend of Zelda** es una serie de videojuegos de acción-aventura creada por los diseñadores japoneses Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, y desarrollada por Nintendo, empresa que también se encarga de su distribución internacional. Su trama por lo general describe las heroicas aventuras del joven guerrero Link, que debe enfrentarse a peligros y resolver acertijos para ayudar a la Princesa Zelda a derrotar a Ganondorf y salvar su hogar, el reino de Hyrule. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda).

<sup>39</sup> Gumball y Darwin son los protagonistas de **The Amazing World of Gumball** (*El increíble mundo de Gumball* en Hispanoamérica, *El asombroso mundo de Gumball* en España) serie de animación británico-estadounidense de comedia familiar, que se caracteriza por su original mezcla de elementos de animación por ordenador, stop motion, animación tradicional y elementos reales, que fue creada por Ben Bocquelet. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Amazing\\_World\\_of\\_Gumball](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Amazing_World_of_Gumball).

<sup>40</sup> **Johannes Vermeer van Delft**, llamado por sus contemporáneos **Joannis ver Meer** o **Joannis van der Meer** e incluso **Jan ver Meer**, es uno de los pintores neerlandeses más reconocidos del arte Barroco. Vivió durante la llamada Edad de Oro neerlandesa, en la cual las Provincias Unidas de los Países Bajos experimentaron un extraordinario florecimiento político, económico y cultural.

Ahora, los dispositivos que están mediando la pintura, además de ser cámaras fotográficas, son buscadores y reproductores de imágenes y videos; son generadoras de contenido en tiempo real, como un pequeño canal de televisión; además, son una herramienta para conectar globalmente lo que uno hace con el resto de mortales que están también pintando en cualquier otra parte del planeta: todo a través de las redes sociales y sus *hashtags*<sup>41</sup>. Todos estos procesos, desde la fabricación de los dispositivos hasta las redes en donde se comparte la información, son parte de la misma industria de los medios de comunicación masivos. ¡Hoy los celulares son los canales y medios de comunicación masivos!

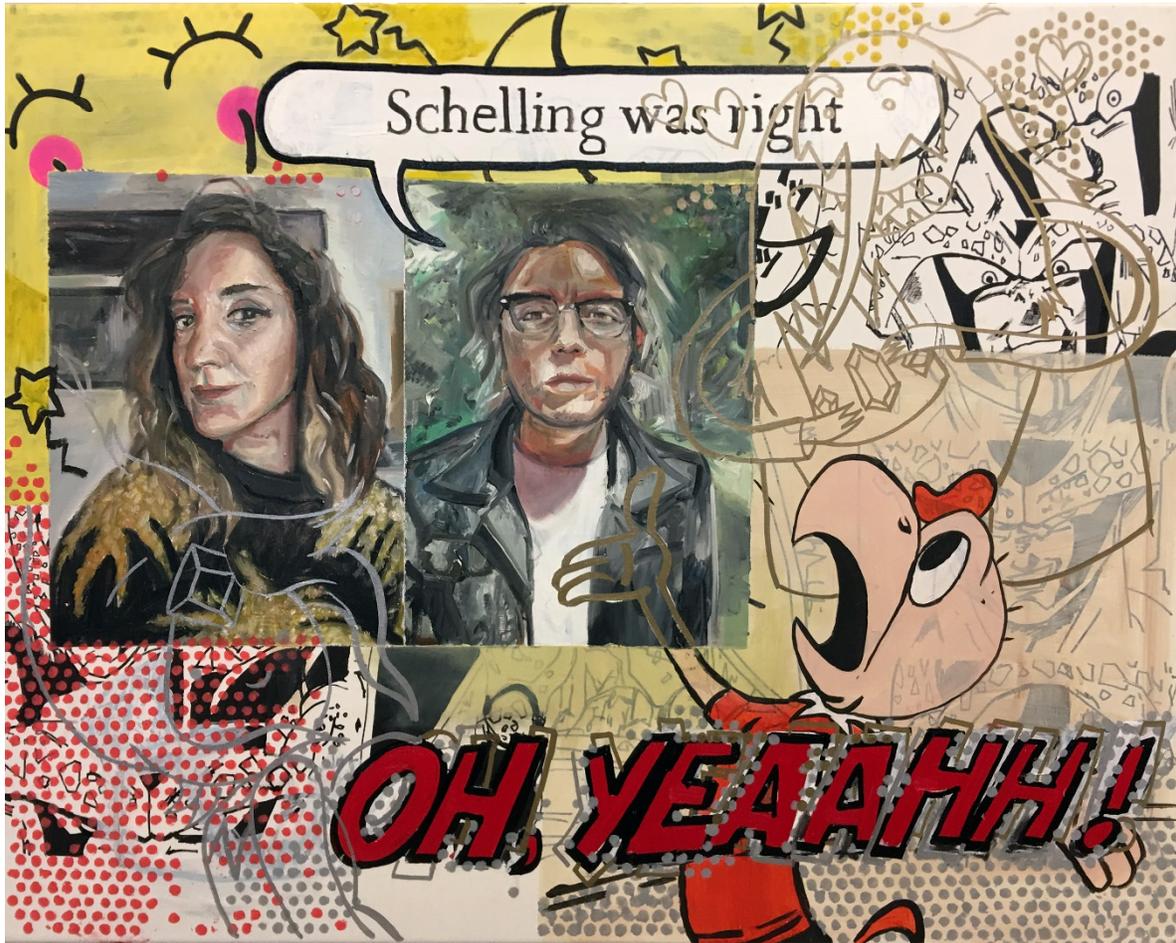
Cuestión para nada mala. No lo planteo como una pérdida. Al contrario: para pintar una vaca siempre será más cómodo elegir la vaca más linda a través de Google Imágenes desde un Starbucks, que viajar hasta Paine a pintarla a todo sol en un descampado oliendo a guano. Ya no basta con decir que un pintor (o artista) será pop solamente porque articula su obra en base a íconos de la cultura capitalista (como Starbucks, McDonald's, Doraemon<sup>42</sup> o Justin Bieber<sup>43</sup>). Hoy, el pintor que por la calle fotografía un perro con su celular, para luego retratar dicha foto en su pintura sin la menor intención de catalogarse pop, transforma a dicho perro en un sucedáneo de los medios de comunicación de masas: aquel perro callejero ahora es tan o más capitalista que llevar al acrílico sobre lienzo el logo de Google.

---

<sup>41</sup> Un **hashtag** o **etiqueta** es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por un numeral (#). Es, por lo tanto, una etiqueta de metadatos precedida de un carácter especial con el fin de que tanto el sistema como el usuario la identifiquen de forma rápida. Se usa en servicios web tales como Twitter, Telegram, FriendFeed, Facebook, Google+, Instagram, Weibo o en mensajería basada en protocolos IRC para señalar un tema sobre el que gira cierta conversación. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Hashtag>.

<sup>42</sup> **Doraemon** es uno de los mangas y los animes más famosos y exitosos de la historia, tanto que en Japón no ha dejado de retransmitirse por televisión desde sus inicios (1934). Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Doraemon>

<sup>43</sup> **Justin Drew Bieber** (London, Canadá, 1 de marzo de 1994), conocido simplemente como **Justin Bieber**, es un cantante y compositor canadiense. En 2008, el ejecutivo de la industria de la música Scooter Braun descubrió a Bieber cuando lo vio accidentalmente en algunos vídeos en YouTube y tiempo después se convirtió en su mánager. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Justin\\_Bieber](https://es.wikipedia.org/wiki/Justin_Bieber).



**“Schelling was right (oh yeaahh!)”**  
Óleo y acrílico sobre tela.  
80x100  
2017



**“Inspirar y nutrir el espíritu humano”**  
Acrílico, y esmalte y serigrafía sobre madera.  
84x134 cm  
2017

Greenberg al principio de su ensayo “Vanguardia y Kitsch” da ciertas claves que sirven para entender lo que planteo. Mi afán es precisamente ampliar la errónea etiqueta de artista pop, o neo kitsch que se le ha echado encima a todos aquellos que reproducimos literalmente imágenes de los medios de comunicación en nuestra obra: ahora, que toda imagen está en internet, ya no hay más pop, sino que post internet. Quienes han insistido en esta característica son precisamente quienes no tienen plena conciencia de los procesos tecnológicos y virtuales que hoy día unen a cada artista y generan redes de comunidad entre sus obras.

“La misma civilización produce simultáneamente dos cosas tan diferentes como un poema de T.S. Eliot y una canción de Tin Pan Alley, o una pintura de Braque y una cubierta del Saturday Evening Post. Las cuatro se sitúan en el campo de la cultura, forman ostensiblemente parte de la misma cultura y son productos de la misma sociedad. Sin embargo, todos sus puntos comunes parecen terminar ahí. Un poema de Eliot y un poema de Eddie Guest: ¿qué perspectiva cultural es suficientemente amplia para permitirnos establecer entre ellos una relación iluminadora?”

¡El celular conectado a internet, querido Greenberg! ¡Esa es la perspectiva cultural suficientemente amplia que ahora permite establecer entre ellos una relación (LITERALMENTE) iluminadora! El internet y la pantalla táctil retro luminiscente que permite acceder a un poema de T.S Eliot, a una canción de Tin Pan Alley, a la pintura de Braque y a la cubierta del Saturday Evening Post cuando yo quiera. O mejor: Al *opening*<sup>44</sup> de Slam Dunk<sup>45</sup>, a una canción de Kanye West<sup>46</sup>, a una pintura

---

<sup>44</sup> El termino *Opening* puede referirse al tema musical que se transmite en la secuencia de apertura antes de comenzar una película, serie de televisión, etc. Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Opening>.

<sup>45</sup> **Slam Dunk** es un manga de 31 volúmenes (recopilatorios) escritos e ilustrados por Takehiko Inoue que narra la historia de un estudiante de preparatoria llamado Hanamichi Sakuragi (...) El manga cuenta además con una serie de anime de 101 episodios más un total de 4 OVAS. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Slam\\_Dunk\\_\(manga\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Slam_Dunk_(manga)). Fue transmitida en Chile entre los años 1998 y 2000 por Chilevisión.

de Takashi Murakami<sup>47</sup> y a la portada de Las Últimas Noticias: todo sin tener que esperar la voluntad editorial de nadie para una alineación de los cuatro, y lo mejor... sin moverme de la silla del taller. ¡Youtube es esa perspectiva cultural!

“El hecho de que tal disparidad exista en el marco de una sola tradición cultural, que se ha dado y se da por supuesta, ¿indica que la disparidad forma parte del orden natural de las cosas? ¿O es algo enteramente nuevo, algo específico de nuestra época?”.

Era una disparidad de tu época Greenberg, porque la tradición cultural contemporánea es precisamente la epítome del conflicto que planteabas: ya no hay disparidad en el orden natural de las cosas. Toda naturaleza se aplanó y está contenida en una red digital a la cual se accede a través de preciosas pantallas táctiles de bolsillo. Básicamente, le achuntaste en lo siguiente:

“El kitsch no se ha limitado a las ciudades en que nació, sino que se ha desamparado por el campo, fustigando a la cultura popular. Tampoco muestra consideración alguna hacia fronteras geográficas o nacional-culturales. Es un producto en serie más del industrialismo occidental, y como tal ha dado triunfalmente la vuelta al mundo, vaciando y desnaturalizando culturas autóctonas en un país colonial tras otro, hasta el punto de que está en camino de convertirse en una cultura universal, la primera de la Historia. En la actualidad, los nativos de China, al igual que los indios sudamericanos, los hindúes, o los

---

<sup>46</sup> **Kanye Omari West** (Atlanta, Georgia, 8 de junio de 1977) es un rapero, cantante, diseñador y productor musical estadounidense. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Kanye\\_West](https://es.wikipedia.org/wiki/Kanye_West).

<sup>47</sup> **Takashi Murakami** (1 de febrero, 1962) es un artista contemporáneo japonés. Trabaja en medios involucrando bellas artes, como pintura, escultura y arquitectura, así como lo que convencionalmente considerado: moda, medios comerciales, mercancía y animación. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Takashi\\_Murakami](https://es.wikipedia.org/wiki/Takashi_Murakami).

polinesios, prefieren ya las cubiertas de las revistas, las secciones en huecograbado y las muchachas de los calendarios a los productos de su arte nativo”.

Los dispositivos portátiles conectados a internet son los que pusieron fin a lo que Greenberg llamaba “las principales características del Kitsch” mencionadas en el párrafo anterior: gracias a ellos hoy las imágenes y la información no hacen diferencia entre campo y ciudad, ni siquiera entre países o continentes (y eso desde la televisión por cable en los 90). Ya no existe una cultura popular de la ciudad que llegue hacia el campo medialmente, da hasta un poco de risa hablar en dichos términos. Derechamente el internet anuló toda frontera geográfica, nacional o cultural, por lo que a estas alturas ni siquiera muestra consideración, como lo menciona el teórico. También desdibujó la responsabilidad occidental que según él daba la vuelta al mundo: ahora los orientales tienen la misma cantidad de culpa y ya ni siquiera dan la vuelta al mundo, sino que lo bañan. Hoy en día los pintores chinos, sudamericanos, hindúes y polinesios tienen iPhone, suben sus obras a Instagram y sacan sus motivos de pintura desde Google.



**“Palacio de La Moneda”**  
Óleo y acrílico sobre tela  
100x100 cm  
(2017)



**leonora.pardo** • [Seguir](#)  
Camino Real Los Trapenses

leonora.pardo Están enamorados 🐣

lunitacalderon\_91 Invita 🙄

catamonttb Que amor 🥰🥰🥰🥰 feliz  
navidad ferni linda!

marifebarria 😊

osvaldoromo ❤️❤️❤️❤️❤️



**30 Me gusta**

23 DE DICIEMBRE DE 2016

Añade un comentario...



Captura de pantalla:  
Perfil de Instagram de la artista Leonora  
Pardo.



Captura de pantalla del sitio Net-A-Porter:  
El pintor británico Richard Phillips en su estudio  
junto a su retrato de Camila Vallejo.  
(2012)



Imagen digital de Camila Vallejo, de la agencia de fotos "Getty Images", tomada el 2011 en la Universidad de Chile.

## Dónde está la línea que no se debe cruzar

*“Un ladrón le roba al rico. Un flaite a los de su barrio”.*

*-Aranzazu Moena.*

La híper conexión de mi generación, donde todos los procesos pictóricos son mostrados a través de las redes sociales como pretenciosas iluminaciones de la genialidad de cada quien, provoca peligrosas salivaciones. Más que nunca en los hocicos de los perros que ven en el callejón de otro un jugoso pedazo de carne que ellos no tienen.

La naturalidad con la que un artista puede hacerse de una foto, proceso que basta con el “guardar como...” y archivarlo en alguna carpeta virtual, deforma muchas veces las libertades de la soltura con la que los pintores ocupan la imagen de una pintura de otro pintor (valga en este caso la aliteración), o se “citen” entre ellos, cuando ven en el perfil de Instagram ajeno una imagen, idea o método que les atrae. Con una mano revisan el celular y con la otra afilan el cuchillo.

“Un ladrón le roba a los ricos, pero un flaite le roba a los de su barrio”, me dijo un día la pintora Aranzazu Moena, lumbrera pictórica de mi generación, en una reunión en mi taller. Moena estaba enojada porque descubrió que un pintor cercano a ella subió a su cuenta de Instagram un retrato de Lady Di muy parecido a uno hecho por ella y compartido por la misma red social, meses atrás.

Pero, de haber sido efectivamente un acto malintencionado, cuestión que no sabemos ¿aquello no es consecuencia del mismo método con el que también Aranzazu obtuvo su propia Lady Di? ¿Acaso el fotógrafo del *show business*<sup>48</sup> inglés le alegrará a Moena el traspaso pictórico de una imagen que ella descubrió a través de internet? La apropiación es sin llorar, sobre todo cuando son las propias imágenes las que se suben a la red para dar a conocer el trabajo personal. ¿De quién son las imágenes en internet?

---

<sup>48</sup> **Farándula** o las expresiones inglesas **show business** y **showbiz** (traducibles como el **negocio del espectáculo** o el **mundo del espectáculo**). Fuente: <https://es.wikipedia.org/wiki/Farándula>

El problema de la imagen plana es que su condición inmaterial no establece dialécticas autorales, precisamente porque los métodos de producción y de transmisión de ellas han sido estandarizados desde la industria. Todas las fotos tomadas por un iPhone se ven como fotos de iPhone, así como las ilustraciones hechas desde Photoshop y subidas después a internet. Incluso la digitalización mediante escáneres o cámaras obtenidas desde medios físicos. Los métodos de producción de imágenes están tan globalizados, que tanto en Chile como en Japón las imágenes se crean de las mismas maneras, no generando ningún índice respecto de su origen geográfico y autorial.

La diferencia es que Moena no subió a internet una imagen plana de Lady Di, como sí lo hizo la agencia desde donde aparece la imagen que ella uso para su pintura. Este caso sirve de ejemplo para trazar una línea y entender cuándo algo puede ser apropiado o no, además de entender cuándo hablamos de apropiación, robo o derechamente de una copia.

La imagen digital que generan los pintores de sus obras y que posteriormente suben a internet, contrario de una imagen generada por una cámara digital, está cargada de índices, huellas y procedimientos pictóricos que la hacen única, develando la existencia de un autor. Es la huella pictórica lo que genera autoría en una imagen, por más plana que esté al ser parte de la web.

Ahí está el principal y mayor robo: en la fuerza, la displicencia o cualquier elemento emotivo que evoque la huella de la práctica pictórica en la imagen. ¿Por qué? Porque la huella es la que determina autores, es la que además auratiza la imagen y por lo tanto, subvierte todo derecho de autor. Es por eso que hablamos de la Ladi Di de Moena, por más que la haya obtenido de una imagen plana desde internet.

En esta huella también aparecerá el aspecto biográfico del autor, no a través de manifiestos en la obra, ni de opiniones personales plasmadas en ella, tampoco de las firmas. El aspecto biográfico que mencionaba en el capítulo anterior respecto a los temas universales no tienen que ver con qué es lo que dice la obra (las obras no hablan, como dice Gonzalo Díaz): es la huella, la falla en el proceso de apropiación literal de una imagen la que hablará por y del autor.

Demarcaré entonces una línea necesaria en estos tiempos: las imágenes sólo se podrán robar cuando no tengan presencia de autor. O sea, una huella.



**“Lady Di”**  
Aranzazu Moena L.  
Témpera sobre papel.  
23x15 cm



Retrato digital de Lady Di publicado por People.com en el artículo: *"Diamonds, Sapphires and Emeralds, Oh My! Princess Diana's Most Iconic Jewels"*.

JAYNE FINCHER/PRINCESS DIANA ARCHIVE/GETTY

## Ganar/Ganar

*“Soy rico, porque siempre fabrico mis golpes de suerte”  
(Tío Rico, en Tío Rico número 40).*

De todas maneras, el robo o apropiación de referentes para el posterior uso en la obra de arte puede ser una perfecta estrategia de *marketing*. Las consecuencias inmediatas de elaborar una obra propia en base a la creación de otro me recuerdan a aquella dinámica comercial llamada “Win-Win”, que en español sería “Ganar-Ganar”. “Esta tiene como objetivo que todas las partes salgan beneficiadas; entendiéndose “partes” a empresas, distribuidores, canales de venta y fuerza de ventas y/o consumidores implicados”<sup>49</sup>.

Trasladando aquello al contextos de la apropiación de imágenes de los medios de masas para su uso en la obra de arte, se entiende a las mencionadas partes como al autor original de algo (Naoko Takeuchi<sup>50</sup>, por ejemplo) y en segundo lugar al artista que utilice al personaje creado por Takeuchi en alguna de sus obras. Podríamos incluir en esta cadena a un montón de potenciales beneficiados tras la apropiación en la obra de arte, desde el galerista (quien contaría con un recurso transversal como lo es la imagen pop dentro de la obra que vende), o hasta los mismos espectadores, que gracias al involucramiento biográfico y emocional con la imagen pueden tener una experiencia de obra más significativa. Sin embargo quiero hacer énfasis sólo en la dinámica de ambos autores: el de la imagen cero (entendiendo esta como la imagen digital apropiada pictóricamente) y quien se la apropia.

Todas las imágenes pasadas o actuales, de la infancia o de adultez, que se reutilizan en la obra adquieren un nuevo valor. Al ser en la dimensión del arte, un carácter político y aurático las cubre por más banal que sea su origen: como si tras

---

<sup>49</sup> Estrategias de Marketing: estrategia Win-Win. Por David Guiu.

Fuente: <https://www.socialetic.com/estrategias-de-marketing-estrategia-win-win.html>

<sup>50</sup> **Naoko Takeuchi**: mangaka japonesa, nacida el 15 de marzo de 1967 en la ciudad de Kofu, en la prefectura de Yamanashi, Japón. Su obra más destacada es Bishoujo Senshi Sailor Moon. Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Naoko\\_Takeuchi](https://es.wikipedia.org/wiki/Naoko_Takeuchi).

la cáscara de mercado y plástico (si tienen su origen en los medios de comunicación de masas) escondieran un profundo y reflexivo sentido de época. Pintar al perro de Chocapic en óleo sobre tela, sólo por el código pictórico y el contexto museal que potencialmente tiene la obra, le dan a aquella imagen un carácter de nueva valoración simbólica, de signo de los tiempos, como si al volver a ser interpretado por el óleo, haya sido tocado por alguna especie de Midas Winsor & Newton<sup>51</sup>.

La apropiación es la determinación de que el trabajo personal puede fundirse en una genialidad ajena y refortalecerse. Es un puente hacia los demás que también admiran lo apropiado. Es la luz de un túnel que guía a los que fuimos criados bajo un mismo lenguaje capaz de identificar las citas, bajo el techo de la misma época. “Tú, que comprendes sentimentalmente aquello que ahora en mí ves, eres mi hermano. Juntos llegamos a nuestra propia hora”. La apropiación de imágenes provenientes de los medios de masas, transversalmente conocidas, es un mensaje a la tribu que lee como biográficos dichos signos: “aquí estamos. Lo hemos hecho bien. Ahora sigamos avanzando”.

Yo no soy Naoko Takeuchi. Jamás la he visto, ni he conversado con ella. Pero sí puedo redibujar y utilizar los elementos de Sailor Moon, su ópera prima, para desarrollar mi propio imaginario. No soy Pepo. Jamás pagaré un peso por derechos de autor por vender cientos de Condoritos hechos por mí pero creados por él. La apropiación no tiene que ver con aquello. Al contrario: Takeuchi y René Ríos deberían agradecer a todos los artistas que apropian y recontextualizan su trabajo hacia dimensiones que no habrían alcanzado (como la de las artes visuales, por ejemplo) de no ser por mi apropiación. Porque, finalmente, la cita de algo sólo generará ganas de conocer el origen de aquello: es la ciencia del “remake”, en la industria cinematográfica, por ejemplo.

---

<sup>51</sup> (Traducido del inglés) **Winsor & Newton (W & N)** es una empresa con sede en Londres, Reino Unido, que fabrica una amplia variedad de productos de bellas artes, que incluyen: oleos, acuarelas, acrílicos, pasteles, pinceles de artistas, lienzos, papeles, carpetas y distribuye los juegos de lápices de Derwent.  
Fuente: [https://en.wikipedia.org/wiki/Winsor\\_%26\\_Newton](https://en.wikipedia.org/wiki/Winsor_%26_Newton).

En el 2007, el pintor estadounidense David Salle incluyó en su obra pictórica a la protagonista de Sailor Moon, Serena, en varias pinturas, volviendo un pequeño hito en la pintura americana el personaje de animé y manga japonés.



**“Painting for HCA”**

David Salle

Óleo sobre lino, estante de madera y objeto.

111,8x193x19,2 cm.

2007.

De igual manera, la pintora americana de 29 años Jeanette Hayes, quien ha basado su carrera en apropiar pictóricamente personajes de la cultura pop global (desde Bart Simpson, Hello Kitty y personajes de animé), utilizó a Serena de Sailor Moon para una serie llamada “De Mooning”, donde generaba encuentros entre los personajes del manga y obras del pintor neerlandés y americano Willem De Koonig.



**“Sailor Moon with crystal”,**  
de la serie “DeMooning”.  
Jeanette Hayes  
Óleo sobre vinilo enmarcado en madera.  
152,4 x 127 cm.  
2015.

El caso de Hayes es ejemplificador en los beneficios que puede tener a nivel de impacto medial la reutilización, el reciclaje o la cita de personajes que viene de un universo muy puntual (como el del manga y el animé) o de las artes visuales (De Koonig). Hablar de la obra de Hayes es cruzar ambos referentes en contextos distintos.

“No existe tal cosa llamada la mala publicidad”, decía Warhol. Mientras hablen de ti, todo estará bien. A través de internet, los fanáticos de la cultura nipona han acosado y amenazado a la artista americana de plagio y robo. Desde las redes sociales, la polémica, al menos durante noviembre del 2017 fue rescatada por varios medios. El caso de Hayes vuelve a ejemplificar el, al parecer, bucle interminable de aquel debate entre apropiación/derechos de autor por el cual ya pasó Lichtenstein, Warhol, Jeff Koons y Richard Prince, entre muchos otros.

Por supuesto que los que replicaron la situación de la artista, irónicamente siendo atacada por fans y no por estudios dueños de los derechos de los personajes, no eran exclusivamente sitios especializados en artes visuales: la transversalidad de los medios que cubrieron la noticia permitió, por una parte, que los fanáticos de la cultura nipona y popular consumidora de estos medios tuvieran un acercamiento a la obra De Koonig y, por supuesto a la artista Jeanette Hayes; a su vez, el público especializado en artes visuales, incluso los galeristas y coleccionistas que llevan la obra de la artista, actualizaron su índice de referencias incluyendo a los personajes de Sailor Moon en su inconsciente gracias a las pinturas de ésta. Las citas crean puentes entre contextos, unen espacios conceptuales y de conocimiento que no estarían juntas nunca de no ser por el arte. Por supuesto que la apropiación entonces, al menos a un nivel simbólico, mantiene una relación win – win entre el artista y el autor de la imagen que hace suya. En este caso Hayes, como dice la cita a Tío Rico al principio de este capítulo, creo su propio golpe de suerte.

Me gusta pensar que aquello sucede con esta tesis y mi obra: mi deuda por la utilización del imaginario japonés apropiado está saldada al ingresar a estos personajes en contextos académicos y formales dentro de la institución “arte chileno”, donde, tal vez por primera vez, se los define en un espacio donde estos antes no fluctuaban ni existían. Su iconicidad ahora pretende ser parte de la

historia de esta disciplina. Ahora, y gracias a mí y a todos los artistas que trabajamos este imaginario, son información “inventariada”.

“Como he dicho en el pasado, si pones algo en Internet, es mío. Y lo digo a la inversa también (...) Todo lo que pongo en internet es tuyo también”.<sup>52</sup>

Todo robo tiene su técnica. La apropiación también: es el abrir para entender. Esta no busca determinar a través del tratamiento personal del artista las diferencias versus la imagen ajena y original. Su verdadera intención es destruir su carácter sacro del inconsciente colectivo para exponerla tal cual es y, a través de su reproducción en otro contexto o técnica, exacerbar las características que terminan por determinarla como tal.

Ante la apropiación, aparece la concepción real de la imagen que estamos viendo replicada a través del cuestionamiento: ¿Qué hace este sujeto acá? ¿Qué hace en la pintura aquello que usualmente veo en televisión? ¿Es esta la forma material de lo que no se puede tocar? ¿Es el paso de lo inmaterial a lo pictórico un retroceso o una emancipación? El reciclaje de una imagen para una nueva obra de arte desde la apropiación obliga a repensar la imagen perdida. Es una nueva puesta en valor.

Otro ejemplo, más alejado de Sailor Moon y atingente a referentes históricamente pictóricos. Al ver los estudios de “Las Meninas de Picasso”, lo primero que se viene a la mente no es el estudio de sus nuevas formas, sino que el recuerdo de la imagen personal de las Meninas originales, aquellas de Velásquez que inspiraron la apropiación. La facetación de los rostros, la geometrización de los cuerpos y la pérdida del punto de fuga. La distorsión del color y la metamorfosis del perro. La destrucción de los elementos arquitectónicos que componían la habitación de los reyes. Todo pasa a un segundo plano inmediato porque lo primero en que se piensa es en las Meninas originales. ¿Esto era blanco? La infanta

---

<sup>52</sup> Cita traducida del inglés de **Jenette Hayes** en entrevista al sitio Artnet.com en el artículo ‘They Want to See Blood’: Anime Superfans Wage Cyber War Against Artist Jeanette Hayes Over Alleged Copyin.

Fuente: “<https://news.artnet.com/art-world/jeanette-hayes-trolled-reddit-4chan-1155443>”

era más gorda. ¿Cómo era el perro? Entonces, el desmantelamiento de la imagen cero a través de una segunda, se torna una puesta en valor del original.

Dicha desmantelación queda más expuesta en la apropiación a través de una obra pictórica. La imagen original, que nos llega entera, íntegra y funcional, debe desarmarse para volver a crearse. El *still* de una animación japonesa se vuelve planos de colores, líneas, superposición de elementos, que, a través de un proceso de unificación, completo o no, vuelven a componer la imagen original. Ya sea a través de la copia íntegra, o de las partes incompletas que remiten al original, en forma de sinécdoque.

El artista que cita, no está más que reciclando imágenes. Volviendo a utilizar cuestiones que al parecer parecían pertenecientes sólo a su contexto natural. Picasso recicló a Velázquez; Salle, Hayes, y un montón de otros también a Sailor Moon. Es estimulante pensar que el artista puede estar en sintonía con la idea, tan de moda hoy, de la sustentabilidad: para qué crear nuevas imágenes, si el mundo ya está tan lleno de ellas.

## El artista como post productor

Si el mundo, si el resto de la sociedad pensante, dejara de crear imágenes, me quedaría sin obra personal. No sólo yo, creo que todos los artistas visuales del mundo. En mi caso, desde las fotos oficiales de los presidentes y sus gabinetes, los *stickers* de Pokémon que venden en los kioscos de la calle, o las nuevas animaciones japonesas subidas a Netflix. O tal vez, mi crisis artística no radica en que el planeta deje de crear imágenes, sino en que se me impida el acceso a ellas. Me abrumé un segundo en preguntas inútiles: ¿Podría ser un artista visual si viviera perdido en el amazonas, sin internet ni dispositivos digitales entonces? ¿Qué es más necesario: la imagen o el dispositivo que nos lleva hasta ella? ¿Qué fue primero, el huevo o la gallina? ¿Warhol o su Taschen?

“Eso te pasa porque nosotros somos post productores”, me dijo una noche la artista visual y directora de teatro Cabra Caluga. Cuestión que resuena perfecto a la idea planteada previamente respecto al reciclaje y puesta en valor de imágenes perdidas en el capítulo Ganar/Ganar.

“Somos recolectores de basura o de materiales”, continuó. “Agarramos todo el material posible desde todas partes; lo tomamos, lo copiamos, lo robamos, lo usamos. Material de internet, videos de Youtube, dibujos animados, películas y fotografías de Tumblr, Google, de Instagram, de otras personas o de otros artistas incluso. Todo lo que está en nuestro alcance lo usamos. Todo aquello después se edita y se hace algo nuevo. La finalidad no es hacer algo completamente nuevo ni original, sino que crear algo con esos materiales: somos post productores y no productores. Nuestro interés no es producir cosas nuevas ni inventar algo nuevo, sino que hacer relecturas de dibujos animados o incluso volver a escribir los libros o textos”.

Era diciembre del 2017 y Cabra Caluga acababa de estrenar su obra “Glitch”, en la cual presentaba relecturas escénicas (desde las danza, la *performance* y la instalación) de elementos característicos de nuestra generación provenientes de lenguajes digitales: el videojuego Pokémon, los *memes* de internet y las fotos *selfies*, entre otras cosas.

Asistí al estreno y me inquieté cuando entendí que su obra era, desde las artes escénicas, similar a lo que yo practico desde la pintura: la relectura de elementos de la cultura de masas híper embarazadas a nivel simbólico para mi generación, y rearticulados desde las propiedades de la práctica estética y plástica que dominamos.

Hablamos sobre la manera en que cada uno desarticulaba los elementos obtenidos de internet (la idea universal) y luego los tensionaba desde su propio trabajo (descifrando lenguajes para descubrir contenidos). Estábamos sentados en mi taller frente a “La culebra se mata por la cabeza”, una de las pinturas que realicé para la exposición Combo Breaker que presentaría en enero del 2018 en la Galería Metropolitana y en Design Festa Gallery, de Japón, de manera paralela. En ella se cruzan las imágenes de Shinji Ikari y Ritsuko de Evangelión, la Yellow Ranger de la primera generación de Power Rangers, el conejo de Trix y un retrato de Adolfo Couve: nada de eso lo inventé yo, sólo saqué imágenes de internet y decidí que coincidieran en un solo cuadro desde la pintura.

“Du” (como también le dicen a Cabra Caluga, por su apellido Duarte) me comentó que, si yo obtenía las imágenes desde internet o desde un dispositivo digital para luego pintarlas tal cual lo hace un cineasta, la imagen que estaba plasmando sobre la tela no era más que la post producción de una obra previamente creada. No sólo yo, sino que todos los estamos trabajando la obra pictórica desde imágenes planas reproducidas en pantallas (en este saco entraría también David Salle y Jeanette Hayes). Entendía la idea de la apropiación, pero nunca había pensado dicho concepto desde el lenguaje fílmico. “Du” también hace películas, para ella hablar de esta manera le es más natural.

Me di cuenta que no es para nada erróneo relacionar un concepto del mundo audiovisual con el pintor que trabaja con imágenes apropiadas desde los medios digitales. La anulación de la presencia física del modelo a representar frente a los ojos del pintor trae la posibilidad de agrupar a la pintura dentro de las disciplinas que se basan en la modificación de archivos inmateriales a través de procesos específicos para convertirlos en otra cosa.

“Postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en *off*, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje, la postproducción pertenece pues al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola, de producción de material en bruto”.<sup>53</sup>

La imagen la produce algún autor en algún lugar perdido del mundo y la sube a la red, luego el dispositivo la reproduce en el taller del pintor en Chile, en Nueva York o en donde sea que se practique el robo. Cuando ésta imagen es traspasada a la pintura, no estaremos más que post produciendo una imagen previamente producida (por su autor) y reproducida (por nuestro dispositivo). En lenguaje audiovisual y bajo esta premisa, los pintores de hoy no son más que meros montajistas. Deciden dónde va cada cosa sobre la tela, entendiendo el soporte como una línea temporal con principio y fin delimitado, donde sucederán las imágenes.

Bajo esta premisa, si el pintor es quien sacó la foto, será también el camarógrafo. Y si el pintor pinta la foto que se sacó a sí mismo, sería el actor, el camarógrafo y el montajista.

Este tipo de definición (la del post productor) puede aplicarse a cualquier artista que base su obra en la reutilización o reciclaje de imágenes fluctuantes en la red cultural que habita. En mi caso, por una cuestión de práctica personal, redirijo aquella lectura hacia la pintura.

Ahora, la diferencia que tiene la pintura versus otras disciplinas que post produzcan imágenes inmateriales, es que necesariamente las imágenes adquirirán

---

<sup>53</sup> Del libro “Post Producción”, de Nicolás Bourriard, pag. 7.

una dimensión física y aurática. Será una mano la que las construirá (al menos en la vieja usanza del óleo sobre tela que yo practico). En este caso entonces no podemos obviar la producción manual. Ahí entra otro conflicto, que es entre el referente y el procedimiento. En este caso, el referente es digital, pero la producción sigue siendo manual.

Desde la “Multipintura” existe un esfuerzo personal por lograr de que la imagen sea igual de plana que su representación digital. Es una lucha del pintor por tratar de ser una máquina. Sin embargo, al existir el fallo humano, se arranca el sentido instintivo de la autoría y logra emanciparse: la imagen se salva en ese error. Como expliqué previamente, en esa falla indicial, aparece la mano humana y la autoría. Falla que es imposible que no aparezca. Es la huella de un artista tratando de imitar procedimientos mecánicos, dejando a la vista que no es más que un técnico y develando un procedimiento de producción que no corresponde a su condición de no máquina.

Este asunto rescata a la pintura dentro de la post producción como una técnica y disciplina que, más que reutilizar imágenes de manera reciclada, les da nueva vida (mi profesora de religión estaría orgullosa de esa frase), abriéndolas de su sentido original y volviéndolas índices de un autor que falló en su intención por ser máquina.

Ahora, otro aspecto sobre el cual hace reflexionar el entregarle al pintor contemporáneo la cualidad de post productor, es que en su práctica no existe más que el impulso de la reproducción de una imagen.

Desde los albores de la pintura y el dibujo, cuando se debía crear una imagen desde cero, los artista realizaban múltiples estudios de los fenómenos a representar: la anatomía de un caballo, por ejemplo; la forma de la mano, el alcance de un color para pintar la piel.

Cuando se trata de post producir, no es necesario que existan estudios previos que enfrenten al pintor con la construcción de lo que va a representar. Lo único necesario, como sucede en el proceso de robar, es el deseo pulsional de saber que cualquier imagen está al alcance de uno, en este caso, para ser (post) producida. Estas prácticas apropiativas (o apropiacionistas, para los siuticos) ahorran el estudio de los problemas referentes a asuntos constructivos, tanto pictóricos y de dibujo; se obvian los conflictos clásicos de representación en la

reproducción del referente, obligando al pintor a inmiscuirse en otros asuntos: en los conflictos de procesos de producción propios de la obra personal. Como he dicho hasta el cansancio en este documento (y a partir de ahora llámenme Marx): la obra adquiere su valor simbólico a través de los procesos de producción de imagen.



**“La culebra se mata por la cabeza”**

Óleo y esmalte sobre tela.

210x260 cm

(2017).

## **El mito de Dédalus, la resurrección de Lázaro y la imagen de masas como puente emocional**

Siempre he creído que la imagen de masas, aquella identificada como “tema central” en este estudio, y por lo tanto, conocida transversalmente por un grupo de sujetos sometido a un mismo contexto social, político y generacional, crea oportunidades de vínculos entre la obra y el espectador.

Me he encontrado en visitas guiadas, inauguraciones de mis propias exposiciones y en fiestas en mi taller, con desconocidos que al ver mis pinturas comienzan a contarme historias de sus vidas: piden sacarse fotos con las obras, comprar reproducciones o hasta los originales. Lo irónico es que siempre estas situaciones terminan en análisis y discusiones alejadísimas de cuestionamientos pictóricos. Aquello es entendible cuando las conversaciones se establecen entre sujetos que no están ligados a las artes visuales, pero sí al imaginario reproducido en la pintura. En mi caso, el uso de las imágenes de masas en la pintura tensa una relación entre la biografía personal y la de toda una generación de chilenos, los que crecimos en Chile durante la década de los 90. Cada conversación que sostengo con alguien que se conecta personalmente con una de mis pinturas es también una reflexión de cómo afectan las referencias locales, globales y de época a la obra del artista adulto.

Entiendo que toda obra se nutre elementalmente de imágenes y afanes que forman parte de la biografía del artista. Siempre digo que, el trabajo de un operador visual será honesto en la medida que más esté conectado con su propia vida, intereses y fijaciones. Muchas veces los que comienzan en el camino de las artes visuales pelean con encontrar temas o asuntos que tratar a través de la obra, cuando la respuesta es siempre más sencilla de lo que creen. Hay que recurrir a la propia historia y resucitar los propios muertos de ésta.

El imaginario televisivo y de masas que practico podría perfectamente haberse convertido en imágenes que pasaran sin detenerse hacia el olvido como cualquier otro ítem en la línea histórica de un sujeto, pero que por alguna razón fueron integradas a un trabajo de obra y que por consecuencia se perpetraron en el tiempo, volviéndose íconos de mi propio trabajo.

En la serie “Resurrección de Lázaro”, expuesta en la exhibición colectiva Depresión Post Pop en agosto del 2017, trabajé bajo la idea de conectar puentes entre los espectadores y la obra, precisamente “resucitando” personajes que a través de los medios de masas consumíamos en los 90. La serie, de seis pinturas de oleo sobre tela, eran una mixtura pictórica de protagonistas de series de animé y animaciones norteamericanas.

La idea la tenía hace tiempo. No fue hasta que leí un poema de Rainer María Rilke, que entendí la noción del artista como un resucitador de muertos a voluntad. El poema se llama “Resurrección de Lázaro” y narra las tribulaciones personales y miedos que, desde un aspecto humano y mundano, sintió Cristo al momento de enfrentarse a traer a su amigo Lázaro de la muerte.

*“Así pues resultaba necesario para éste y aquél;  
pues precisaban signos que gritaran.  
Soñaba solamente que a Marta y a María les bastara comprender que él podía. Pero nadie creía y todos preguntaban:  
«pero, Señor, ¿a qué vienes ahora?».  
Así fue él a obrar lo prohibido  
sobre la mansedumbre de la naturaleza.  
Colérico. Los ojos entornados.  
Preguntó por la tumba. Sufría mucho.  
Les pareció que resbalaban lágrimas  
por su rostro. Curiosos, tras él se apresuraron.  
Ya estaba de camino y aún le parecía una monstruosidad,  
un frívolo y terrible experimento,  
pero de pronto una potente llama en él prendió:  
contradecía todas aquellas diferencias  
con que ellos se valían: su estar muerto, estar vivo...  
las desmentía tanto, que hasta sus miembros mismos  
se entumecían, querían serle hostiles  
cuando dispuso bronco: ¡Levantad esa piedra!  
Alguna voz gritó que ya debía heder  
(pues hacía cuatro días desde la sepultura),*

*pero Él se erguía tenso, abordado por todas  
aquellas prevenciones que crecían en su adentro,  
y lenta, lentamente alzó su mano  
(jamás una mano se alzó tan alta y tan lenta como ésta)  
hasta que allí se vio, reluciendo en el aire.  
Entonces se contrajo casi igual a una garra:  
porque tenía miedo de que todos los muertos regresaran  
a través de la tumba vaciada donde ahora,  
semejante a una larva, una cosa  
se contraía en su lecho riguroso.  
Sin embargo allí estaba más tarde:  
encorvado a la plena luz del día.  
Y pudo verse cómo la vaga vida, la inexacta vida  
de nuevo lo aceptaba allá en su seno.*

*Ronda, enero de 1913.*"<sup>54</sup>

No es gran novedad lo que acabo de decir: el trabajo del artista, referirá siempre a su biografía e indirectamente a los elementos que marcaron la época en la que éste vivió. Con el paso del tiempo, cada obra contenedora de estas imágenes se volverá un marcador de tiempo a través de la cual podrán entenderse los contextos y las formas de vida, tanto de los grupos humanos, países y hasta culturas completas, pertenecientes al contexto donde se desarrolló dicha obra.

Las imágenes dentro de la obra también servirán como marcadores de tiempo en la vida del mismo artista, siempre en mirada retrospectiva. Utilizar imágenes que, conectadas con los fetiches, los gustos o las investigaciones personales del autor, provengan de situaciones pasadas en su vida y su afán por rescatarlas de aquel ineludible olvido, será la primera manera de entender la capacidad que tiene la obra de arte de revivir imágenes y todo lo que éstas acarrear: sensaciones subjetivas, tópicos políticos o temas de conversación. Aquí se

---

<sup>54</sup> "Resurrección de Lázaro", de "Poemas a la noche y otra poesía póstuma y dispersa".  
Rainer María Rilke; Edición de Juan Andrés García Román.

Fuente: <https://filoymas.files.wordpress.com/2016/04/reiner-maria-rilke-poemas-a-la-noche.pdf>

juega el más básico sentido del poder de trascendencia que tiene el artista en sus manos y en la simbólica lucha contra la muerte.

Es por eso que el ejercicio de rescatar imágenes biográficas no tiene que ver con la acción arqueológica de, voluntariamente, desenterrar información cubierta de sedimentos e información mental acumulados por años. Los recursos a utilizar como motivo de obra de arte siempre aparecen solos, resuenan en la mente del artista antes de transformarse en obra. Aquella vibración que hace que algo sea tópico de obra o no, es precisamente la biografía, gustos o sucesos pasados, entrando en frecuencia con la imagen. Es por esto que, más que un ejercicio arqueológico, el acto de reutilizar imágenes biográficas en la obra de arte tiene que ver con un ímpetu anti mortuorio, es una práctica romántica y política de una cuasi resurrección a voluntad.

Como Cristo a Lázaro, como Rilke a la hazaña bíblica de Cristo con Lázaro: es el artista, o el creador, en un gesto de ímpetu y de movimiento de manos, quien logra traer desde el olvido y la muerte elementos vitales para su obra. En este sentido toda obra honesta biográficamente será la resurrección de los propios lázaros del artista. Siendo Cristo, él mismo.

Ahora, el que lo esté mencionando no tiene menos valor que la obviedad de decirlo. Lo importante es el punto de inflexión que se consigue cuando el artista se hace consciente de aquello: que su obra no es más que su historia planteándose materialmente frente a él, y la historia generacional desplegándose culturalmente frente al mundo.

Todo quien entienda su biografía a través de cualquier imagen debe entender que no es más que el sentido con el que cargó dicha imagen lo que le es propio. La imagen cargada le pertenece a la cultura y a la época en la que se desarrolló. Por ejemplo, la imagen del personaje de Dragon Ball Z Majin Buu, 20 años después de aquel 1998, para mí significa aquel entendimiento del robo en cuarto básico; para aquel compañero, tal vez, su primera gran frustración; para la mujer que era su madre, puede que signifique el personaje que tuvo que comprar por segunda vez para aliviar la pena de su hijo; para el vendedor, la doble ganancia del juguete que tranzó dos veces a la misma persona en una misma semana.

Cualquiera de nosotros que se enfrente a la imagen de dicho personaje en cualquier contexto (pero en este caso, en el del arte visual) activará la interpretación emocional personal de cada uno. Cuando esto se entiende en el contexto de la pintura y la representación de imágenes de los medios de masas, se

tiene entre manos una oportunidad para integrar y acercar al espectador a la obra de arte: se abre una pequeña fisura de sentido en la obra, la que permitirá entrar a dicho sujeto en un primer nivel de identificación. Para ejemplificar aquello, utilizaré el ejemplo que plantea Didi Huberman en su libro “Lo que vemos, lo que nos mira”.

*“Cuándo vemos lo que está frente a nosotros, ¿por qué siempre nos mira algo que es otra cosa y que impone un en, un adentro? (...) Debemos cerrar los ojos para ver, cuando el acto de ver nos remite, nos abre un vacío que nos mira, nos concierne y, en un sentido, nos constituye”.<sup>55</sup>*

Esta primera idea planteada por Huberman, la cruzo con el sentido literal del vacío que significa espiar una traducción pictórica de una imagen de medios de masas. Me gusta pensar que los espectadores no miran más que la interpretación de un vacío al ver mis pinturas ya que, al desarticular la imagen de masas de su contexto original y arrancarlas de sentido, es como si miraran una máquina muerta, la carrocería de un auto desarmado por dentro. Un cadáver. Admirar la apropiación pictórica de una imagen banal descontextualizada es algo similar a aquel ejercicio, con la diferencia que aquel cadáver que significa la imagen apropiada, no me es ajena ni a mí ni a nadie de mi generación que se enfrente a la pintura: es la exhumación de cuerpos biográficos pasados, por lo tanto el enfrentamiento a partes de una vida propia. Es volver a mirar la cara de un familiar muerto hace tiempo.

Huberman a continuación narra la historia de Stephen Dédalus, sujeto que se encontraba contemplando el mar, ejercicio que hacía a diario por satisfacción personal, sin problema aparente. Una tarde, a lo lejos, y flotando entre las olas, Dédalus observó cómo se acercaba hasta la orilla una sustancia verdosa y negruzca, algo viscosa. Eran algas o “huevas marinas” en palabras del autor, que se meneaban a la deriva en el vaivén del mar. Al instante de encontrar su vista sobre aquel objeto inerte, una poderosa angustia derribó al sujeto, como si aquella

---

<sup>55</sup> “Lo que vemos, lo que nos mira”, Georges Didi-Huberman; Bordes Manantial: 2014, Buenos Aires, Argentina. Traducido por Horacio Pons.

alga viniese cargada de una especie de embrujo que lo afectó. En la narración, Dédalus estaba espectando un vacío que no resultó inofensivo.

*“¿Qué tipo de vacío? (...) Stephen Dédalus acaba de ver con sus ojos cómo los ojos de su madre agonizante se alzaban hacia él implorando algo, una genuflexión o una plegaria, algo a lo cual, en todo caso, él se negará, como petrificado en su sitio: Los recuerdos acosan su mente cavilosa: su vaso lleno de agua en la cocina, cuando hubo comulgado [...] Sus ojos vítreos mirando desde la muerte, para sacudir y doblegar mi alma. Sobre mí solo. El sirio de las ánimas para alumbrar su agonía. Luz espectral sobre el rostro torturado. Su respiración ronca, ruidosa, rechinando de horror, mientras todos rezaban arrodillados. Sus ojos sobre mí para hacerme sucumbir”.*<sup>56</sup>

Dédalus, de niño, acompañó a su madre durante el lecho de muerte. En aquellos días, colmados de angustia según la narración, el sujeto vio cómo su madre agonizante vomitaba constantemente una sustancia negra y plasmática, viscosa, similar al alga que años después vería flotando en el mar. La conexión entre un hecho y otro se hace desde asuntos materiales y referentes a la observación de estos. Según el ejemplo planteado por Huberman, los aspectos formales y visuales cargan con silenciosas informaciones biográficas ocultas, en forma de trauma.

*“En las huevas y en las algas que rechaza el mar respirante, frente a Stephen, hay por lo tanto, todo el dolor vomitado, verdusco, de alguien del cual él viene, que trabajó frente a él –como se habla del trabajo de parto– su propia desaparición. Y ésta, a su vez, acaba por latir en Stephen, entre su ojo y su oído, perturbando su lengua materna y enturbiando su visión”.*<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> “Lo que vemos, lo que nos mira”, Georges Didi-Huberman; Bordes Manantial: 2014, Buenos Aires, Argentina. Traducido por Horacio Pons.

<sup>57</sup> “Lo que vemos, lo que nos mira”, Georges Didi-Huberman; Bordes Manantial: 2014, Buenos Aires, Argentina. Traducido por Horacio Pons.

Traer a la vida imágenes personales, registro familiares, archivos del propio pasado para la obra de arte es una cosa; pero hacer el mismo ejercicio con imágenes pertenecientes que además pertenecen a los medios de masas y provenientes de la cultura medial popular, es una absolutamente distinta. Estas imágenes, ya sean contenido televisivo, de internet, aplicaciones de celulares o memes pululantes en pantallas de teléfonos móviles, abarcan transversalmente las vidas y realidades de todos quienes tengan acceso a esta información, consumiendo dicha información a través de sus canales correspondientes. En este sentido, al manipular este tipo de imágenes amplificamos el contexto biográfico personal a uno colectivo, pues cada imagen ha sido cargada con un pasado personal según cada individuo que interactuó con ella, no importa si se trata de un artista o no. Pero es el artista quien decide revalorar, retener, y resucitar elementos muertos o dejados en el pasado de dicha línea histórica pertenecientes a los medios de masas, y es su responsabilidad entonces entender que el involucramiento de dichas imágenes en su obra competerán a sus coetáneos y también a su propia época.

Cuando se trabaja con imágenes provenientes de los medios de masas, estas cargan con el potencial de haber sucedido de manera transversal y al mismo tiempo en miles de vidas distintas. Gracias a la globalización de la imagen y los canales mediales donde se transmite, son millones quienes la reconocen en todo el mundo. Esto nos lleva a entender la imagen como un puente conector entre el artista y el espectador. Cada imagen activará sensaciones y recuerdos diferentes en la mente de cada persona, en la medida que hayan tenido acceso a esta.

Cada persona tiene su propia memoria e imágenes que esta habitan. Las generaciones en ese mismo sentido tienen imágenes en común, que son precisamente aquellas devenidas desde los medios de masas. En mi caso de estudio, de la televisión abierta y los elementos que componían la cultura del consumo infantil de las primeras dos décadas post dictadura; actualmente las que provienen de internet y multi presentes en cada pantalla de celular. Los artistas suelen creen que los imaginarios y referentes les son propios, pero todo aquello en realidad nunca ha pertenecido: son los signos que unifican a una misma tribu. Son lenguajes colectivos.

En mi caso, todo lo estéril que creí habían sido las horas frente a la televisión viendo Dragon Ball Z por Megavisión, leyendo a Condorito o tratando de dibujar fielmente en las hojas traseras del cuaderno de matemáticas los personajes de las cajas de mis cereales, resultó ser completamente opuesto. Ejercicio nostálgico y a la vez aterrador: a mí 29 años no hago más que lo mismo que antes: dibujar y pintar personajes que consumo mediante diferentes medios, con la diferencia que hoy están codificados y absorbidos por lo que se conoce como arte contemporáneo. Mi vida tiende a ser un bucle interminable.

Seguramente en un futuro, aquel afán del arte contemporáneo que busca siempre establecer relaciones biográficas concretas en la obra de un autor, de alguna manera u otra, fagocite dicho ocio noventero recién mencionado (todas esas horas infantiles frente al televisor, o los dibujos en mis cuadernos), como elementos de arte y los re ubique en sus brutales fauces: una hojita de aquel cuaderno de cuarto básico enmarcada y montada al lado de un óleo sobre tela de monumentales dimensiones que represente al mismo personaje, pero hecho 20 años después. La línea histórica se cerraría de manera perfecta.

## **PARTE IV**

### **EXPOSICIONES:**

**Sobre las muestras realizadas entre la entrega y la defensa  
de esta tesis.**

## Genkidama

Exposición individual inaugurada el 3 de abril del 2018 en el Centro Cultural de España, sede Santiago. Para la exposición, el teórico e investigador de arte Diego Maureira escribió el texto “GENKIDAMA (元気玉)”, el que fue entregado a los asistentes en formato de postales, en doce diseños distintos.

La exposición estuvo abierta hasta el 7 de julio del 2018.



### “Genkidama”

Díptico de acrílico y óleo sobre tela.

Medidas variables.

(2018)



Arriba:

Primera pintura.

Acrílico y esmalte sobre lino puro.

20x30 cm.

(2018)

Página siguiente:

Segunda pintura.

Óleo y esmalte sobre lino puro.

200x300 cm.

(2018)



## El Prisma Lunar

Exposición individual inaugurada el 13 de abril del 2018 en Galería de Arte Posada del Corregidor. Esta vez, el teórico e investigador de arte Diego Maureira desarrolló la curatoría de la muestra y además escribió los textos “¿Los dibujos animados son el origen de qué?” y “Mi cuerpo está mejor formado que el tuyo”. Del primero se extrajo un párrafo que sirvió como referencia a muro y el que también fue entregado al público en formato de postal.

La exposición estuvo abierta hasta el 3 de mayo del 2018.



### “El Prisma Lunar”

Serie de 21 pinturas.

Óleo, acrílico, esmalte y látex sobre tela.

Medidas variables.

(2018)





