



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**PAISAJES DE LO VIRTUAL**

MODALIDAD: OBRA ARTÍSTICA  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:  
JONAS LERIN RIDONE

DIRECTOR  
MTRO. AURELIANO EDUARDO ORTIZ VERA  
(FAD)

SINODALES  
DRA. MARÍA TANIA DE LEÓN YONG  
(FAD)

MTRO. DARÍO ALBERTO MELÉNDEZ MANZANO  
(FAD)

DR. RAUL ARTURO MIRANDA VIDEGARAY  
(FAD)

MÉXICO, D.F. MARZO DE 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Índice

<b>Proyecto</b>	.....	3
<b>Arte y medios digitales</b>	.....	6
<b>Bibliografía</b>	.....	35
<b>Catálogo</b>	.....	39
<b>Entre lo subjetivo y lo ambiguo</b>		
Ana Quiroz	.....	41
<b>Sobre el concepto de lo virtual</b>		
Jonas Lerin	.....	45
<b>Obras y detalles</b>	.....	49
<b>Estrategias de producción</b>	.....	81
<b>El proceso de pintura</b>	.....	87
<b>La exposición</b>	.....	93
<b>Paisajes de lo virtual</b>		
Paulina Lohr	.....	98
<b>Currículum vitae</b>	.....	103

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los Nuevos Medios del Arte y videojuegos están acabando con la pintura al óleo o estos, ¿pueden aportar algo al pensamiento pictórico actual? .

## HIPÓTESIS

El presente proyecto pretende mezclar la pintura al óleo con los ambientes virtuales de Google Earth, las formas tridimensionales de los videojuegos y animaciones del cine en un mismo plano, a fin de crear una postura del estado actual que enfrenta la pintura rodeada de este entorno digital.

## INTRODUCCIÓN

Desde el año 2010 mientras trabajé como impresor de grabado en el taller Nahuel Rojo, estaba pensando en cómo lograr hacer una producción propia de pintura, en ese entonces me cuestionaba la problemática de la pintura del vivo y la pertinencia de la pintura hiperrealista tan en boga en ese momento, pero me parecía que ninguno de los dos caminos fuera realmente lo mío. Entre el trabajo de taller y experimentos que consistieron en usar el transfer en la pintura o unir varios recortes de telas para pintar sobre ellos, al final me encontré mezclando tres tipos de lenguajes distintos en un mismo cuadro [1] . Este cuadro lo empecé pintando del vivo, después grabé con una gubia para madera los detalles que quería resaltar y también encolé una fotocopia dentro de la pintura. Ahora creo que la pintura no necesita de todo eso para ser interesante pero en aquel momento me llenaba de emoción poder mezclar distintos registros en una misma imagen. Ahí fue donde surgió la idea de utilizar videojuegos en mis pinturas pues no quería hacer solo una reproducción de una fotografía ni tampoco pintar únicamente modelos del vivo, sino que en mi inmadurez pensé que era más valioso lograr mezclar varias técnicas e imágenes y que esto iba a aumentar mi dedicación e investigación teórica.

Ahora me parece irónico pensar que en mi infancia nunca tuve videojuegos y aún así quisiera dedicar más de dos años de mi vida a investigar sobre este medio digital, quizá necesitaba una excusa para poder dedicarme a la pintura y un tema lo suficientemente amplio y original que me inspirase para poder enfocarme seriamente a este trabajo. Entonces al año siguiente me aceptaron en la Maestría en la Universidad Nacional Autónoma de México, me mudé al Distrito Federal y comencé a desarrollar este proyecto.

Lo que intento explicar es cómo nació la idea de investigar acerca del tema del arte y los videojuegos y después generar un panorama de conocimientos básicos para poder adentrarse en el significado de mis pinturas.

Así que al inicio redacté un resumen sobre arte y nuevos medios porque esto me ayudó a identificar qué cosas ya se habían hecho en el campo del arte digital y cuál ha sido la evolución y la historia de este tipo de arte. Entonces esta primera parte funciona a manera de marco histórico no sólo del presente proyecto de pintura, sino también del resto de imágenes que no han dejado de ser influenciadas por la tecnología digital, como son los videojuegos. En el resto de la investigación intenté exponer cuál fue el desarrollo teórico y conceptual del proyecto que comenzó a tener cada vez más importancia en mi pintura, incluso al empezar un nuevo cuadro tenía siempre en mente el tema de la realidad virtual y el abismo de lo virtual .

Supongo que poder explicar qué es lo virtual en palabras y dar a éstas un aspecto en una imagen fija, es más complicado de lo que parece, pero en todo momento nunca dejé de pensar que este proyecto se trata de mis propias ideas y que al final las ideas se reflejarían en las pinturas, por eso escogí el modo de titulación por obra, porque no tiene sentido hablar de otra cosa sino tengo una formación como investigador. Y esto se muestra en la parte del catálogo dedicada a la praxis de la pintura, mi intención al llevar un tema como lo virtual a la pintura, era el poder apropiarme de un sin número de imágenes digitales provenientes principalmente de los videojuegos y con ellas lograr representar de un modo distinto el mundo, el cual no esté necesariamente determinado por las mismas leyes físicas y de la perspectiva a las cuales estamos acostumbrados a ver en la pintura figurativa y la fotografía, hasta poder llegar a nuevas interpretaciones acerca de la misma realidad que ha sido una y otra vez representada.

Mis intenciones eran y tal vez siguen siendo lograr utilizar el espacio o por lo menos imitar el espacio tridimensional de los videojuegos en mi pintura, porque si dominaba aunque fuese superficialmente las reglas de la perspectiva digitales, entonces podría reconstruir un lugar a mi propia voluntad y el significado que estaba buscando de estas imágenes se revelaría por sí mismo. La verdad es que al utilizar sólo superficialmente las imágenes, perdí de vista mi propia forma de ver las cosas, acto extremadamente grave en una disciplina tan demandante como la pintura, así que luego intenté por todos los medios posibles tanto el escrito, como en mis estrategias de producción y en mi vida diaria, lograr conectarme otra vez con aquello que estaba pintando y tal vez por falta de tiempo sólo logré a cuenta gotas unificar todas estas ideas en alguna de mis pinturas.



Figura 1. Jonas Lerin, “Perro “, pintura al óleo sobre madera grabada, 55 x 60 cm 2010.

Voy a empezar por hacer un breve recorrido histórico por el arte que a mi parecer se ha fusionado exitosamente con los medios digitales en el pasado, atravesando también por algunos hechos anecdóticos y las experiencias directas con el arte digital que influenciaron el ejercicio de mi pintura. El hilo conductor de todo el texto son las imágenes, la evolución y el uso que los artistas han hecho de éstas con al advenimiento de los llamados nuevos medios del arte y la comunicación. Estos son el antecedente de cómo propongo mezclar mi pintura con un tema no artístico como es el campo de lo virtual, para salir de los prejuicios convencionales sobre la imagen figurativa, que es la finalidad de este proyecto que decidí llamar Paisajes de lo virtual. El objetivo general de este escrito es documentar casi cronológicamente de qué manera fui encontrando inspiración y una explicación a lo que iba pintando, por eso me gustaría comenzar anotando cuál fue la intuición sobre el Arte que me despertó las ganas de hacer un proyecto como este. Me refiero a la definición de Achille Bonito Oliva, teórico e historiador del arte italiano del término “Sistema del Arte”, para mí fue esta idea la que me motivó a encontrar nuevas fuentes de inspiración mas allá de la división clásica de las Bellas Artes:

«Si el arte (también el contemporáneo) es universal, global es el sistema que lo acoge. A principios del siglo XX se desarrolló el inicio de una división del trabajo cultural dentro de este sistema: el artista crea, el crítico reflexiona, el galerista expone, el museo escribe la historia, el coleccionista atesora, los medios celebran y el público contempla.»<sup>1</sup>

Como productor me interesa estar en contacto con mi propio presente para intentar vislumbrar la manera de incluir mi trabajo en el complejo modo de operar de este llamado sistema del arte y esto sólo podía hacerlo comparando el arte en su forma más simple con la manera en que funciona un medio de comunicación de masas, como la publicidad ó Internet, tal vez porque no tengo las herramientas intelectuales para proceder de otra manera .

En mi justificación puedo afirmar que así es cómo surgen nuevos procesos en el arte, como los New Media Art ( o arte con nuevos medios, tecnológicos) debido a la expansión de este sistema del arte hacia la religión, ilustración, videojuegos, moda o el diseño y por eso es necesario empezar a utilizar nuevos términos para diferenciar los productos del campo artístico de los que no lo son.

---

<sup>1</sup> Achille Bonito Oliva, “Il Galerista planetario”, en: Il Venerdì di repubblica, 30 noviembre, 2012, p. 34

Las personas dedican cada vez más tiempo en almacenar información, imágenes y objetos provocando que el rito del arte se desborde hacia lo cotidiano, lo mismo sucede con la pintura por su relación con la industria del entretenimiento, incluso podría decirse positivamente de los medios de comunicación en el Arte, que produjeron un cambio de mentalidad en la voluntad de los artistas, de inventar nuevos vínculos entre el quehacer artístico y la sociedad, para abolir las viejas jerarquías y la figura de las instituciones como únicas destinatarias del Arte. No debería seguir siendo el concepto de pintura un ente estático que está por encima de todas las demás imágenes bi-dimensionales como las que podemos obtener de un teléfono celular, un fotograma del cine, una aplicación o una pantalla. Hay innumerables posturas técnicas que pretenden decodificar las toneladas de imágenes, datos e información destinadas al mundo de la comunicación y codificar con ellas nuevos mensajes, para mí, el entorno tecnológico y la inmensa actividad social que ofrecen los nuevos medios, debe ser explotado para desarrollar nuevos tipos de contacto estético que ignoran las divisiones entre el Gran Arte<sup>2</sup> y uno menor. Por ejemplo, para este proyecto me interesa retomar de los videojuegos, la técnica de poner al espectador al centro de la experiencia visual y que cuando las personas asistan a una exposición no se limiten a ver un conjunto de objetos dispuestos en una sala, sino que puedan recorrer el espacio de las imágenes y hacer uso de estas experiencias recolectadas .

Por esto considero que se deben de mezclar tanto la historia de los medios digitales con la tradición de las Bellas Artes ya que la creación artística evoluciona siempre hacia la expansión de nuevas formas y ficciones del ser humano y gracias al uso de la tecnología en la vida, por ejemplo, el ordenador pasó de ser una máquina para calcular y procesar números hasta convertirse en un filtro de toda la cultura, una nueva forma de visualización de la realidad y de comunicación, que se fusionó con el cine, la televisión, los libros, la música e incluso con las paredes y bastidores del Arte.

De esta última parte quisiera ocuparme especialmente, aunque cualquier actividad surgida como consecuencia de esta acelerada adopción de la tecnología como el surgimiento de fenómenos Hacker, el cyberpunk y el movimiento del software libre, puede ser considerada como un nuevo campo creativo abierto a expandirse tanto conceptualmente como teóricamente, pero la New Media Art me parece un género pertinente para el presente proyecto de pintura y videojuegos porque es incluyente y engloba incluso, éste de trabajo artístico .

---

<sup>2</sup> Gran Arte se refiere al Arte de las grandes narraciones de la historia del arte, desde Giorgio Vasari, “Le vite dei piu eccellenti pittori, scrittori e architetti” hasta la fin del arte moderno descrito por Clemente Greenberg.



Al inicio, la New Media Art o por sus siglas NMA, estaba basada en la convicción de que los ingenieros podían ayudar a los artistas a desarrollar proyectos multimedia, como la colaboración de Robert Rauschenberg con Bill Klüver, éste último puso a disposición del artista tecnologías avanzadas, como las primeras cámaras infrarrojo y proyecciones en vídeo.<sup>3</sup> Aunque poco después de un éxito momentáneo desaparecerían de la escena del Arte debido a sus propios límites estéticos y la dificultad de acceder a máquinas aún demasiado costosas. Es alrededor de la época de los setentas entre las corrientes de arte conceptual y el performance, que surge el vídeo arte como un primer movimiento artístico claramente influenciado por la tecnología, cuando Sony lanzó al mercado las primeras videocámaras portátiles que permitían un tipo de grabación dinámica y económica.

Estos aparatos rápidamente llegaron a las manos de artistas pioneros como Nam June Paik, Joan Jonas, Bill Viola y Vito Acconci, entre otros, quienes utilizaron el vídeo como principal formato de expresión, el vídeo arte puede decirse que es el hermano mayor de la NMA, ya que marcó el camino a seguir en el arte contemporáneo para los nuevos medios. Los artistas de los nuevos medios veían a las computadoras como sus predecesores vídeo artistas, veían a las cámaras portátiles, como una herramienta accesible a todo tipo de público con la cual podían explorar la cambiante relación entre Arte y sociedad.

Bill Viola por ejemplo, en la muestra “*Reflections*” que pude visitar personalmente en el 2012, reúne once piezas de los años setenta hasta la actualidad, seleccionadas a propósito para el espacio arquitectónico de una lujosa Villa en Varese, Italia.

El artista utiliza el vídeo no sólo por el potencial tecnológico sino por el aspecto comunicativo, puesto que los videos fueron presentados en pantallas planas sin proyectores, que parecen más un cuadro en la pared que una imagen en movimiento.

Las obras de Bill Viola en este caso se centran en la creación de instalaciones y ambientes que combinan sonido, efectos acústicos, la luz de las pantallas y el espacio arquitectónico, para lograr envolver al espectador desde un punto de vista físico y emotivo, efecto que logró particularmente en el último video de la exposición “*Triptych*” [2], un sorprendente tríptico monumental que capta el nacimiento de un hijo, el paso por la vida y la muerte de un anciano, todo con imágenes casi estáticas pero extremadamente poéticas. Aunque el vídeo arte presentara siempre este tipo de innovaciones técnicas y de edición complejas y los artistas buscaran crear efectos pictóricos con las imágenes, el vídeo arte no es considerado como NMA porque surge de un contexto histórico anterior, pero el hecho de mostrar imágenes en movimiento dentro de una sala de arte contemporáneo marcó definitivamente un cambio en la relación entre arte, tecnología y los medios de comunicación.

---

<sup>3</sup> Ver. Domenico Quarante, “Media, New media, Post media”, Milano, Ed. Postmedia, 2010, pp. 29 - 35



Figura 2. Bill Viola *“Reflections”*, vídeo instalación del 2012. Los videos intentan explorar el fenómeno de la percepción y la conciencia interiores, pues las once piezas todas de carácter figurativo, representan distintos momentos de la vida, como un viaje espiritual a través de imágenes.

Es después de los setentas que la industria del vídeo juego comenzó a expandirse, por ejemplo, la empresa Atari se convirtió en una importante cantera de investigadores informáticos, incluso dos antiguos colaboradores de esta empresa, Steve Jobs y Steve Wozniak fueron los creadores de Apple. Steve Jobs ayudó a diseñar juegos más amigables para Atari y fue esta sencillez minimalista lo más importante que pudo trasplantar de la industria del entretenimiento al mundo de la informática que hoy admiramos:

«Jobs apreciaba de forma intuitiva la sencillez de los juegos de Atari. No traían manual de instrucciones y tenían que ser lo suficientemente sencillos como para que un universitario de primer año pudiera averiguar cómo funcionaban. Por ejemplo, la única regla para el juego Star Trek era: uno inserta una moneda y dos evita a los Klingone.»<sup>4</sup>

Para la década de los ochentas, el potencial comercial de la tecnología se renovó gracias a IBM y Apple que introdujeron cada uno su versión de computadoras para el hogar, así la informática salió de los centros de investigación para entrar en la vida de los apasionados de la computación y de las empresas privadas, dando pie a una cultura compleja y high-tec (alta-tecnología). Pero tal vez el invento más importante desde el punto de vista del Arte y la sociedad, fue la creación de la primera red amigable de telecomunicación, aunque ya existían algunas redes telemáticas de intercambio de información entre universidades y centros científicos y militares, fue en 1990 que se dio a conocer la World Wide Web o <http://www>, una red de uso gratuito creada por Tim Berners-Lee. Esto permitió a los diseñadores hacer texto e imágenes disponibles en sitios Web accesibles a los usuarios de Internet con el software apropiado y poder crear links y compartir datos de manera sencilla y global.

De hecho, el surgimiento de Internet coincide casi con el colapso de la Unión Soviética, lo que generó nuevas posibilidades de intercambio con Europa del Este, a partir de ello es justo indicar este nuevo médium que permitía la interactividad y la multimedialidad de la comunicación con el término que fue adoptado como New Media, para referirse a las nuevas tecnologías de la comunicación que empezaron a surgir.

Por todas estas razones, desde el reconocimiento internacional de movimientos como el vídeo arte, el avance de la informática, el Internet y el nacimiento de una generación familiarizada con la computación, es que los artistas de muchas otras disciplinas empezaron a mezclar su trabajo con las tecnologías emergentes, dando lugar al concepto más general de “New Media Art” o Arte que se interesa y surge del contacto con la tecnología digital, nuevas herramientas digitales, nuevas formas culturales,

---

<sup>4</sup> Walter Isaacson, “*Steve Jobs la biografía*”, México, Ed. Debate, 2011, p.125

nuevos individuos, etc. Con el advenimiento de las tecnologías de la comunicación, las computadoras no eran sólo herramientas para manipular imágenes y texto, sino un puente para difundir trabajos hechos con otros medios, crear portafolios artísticos y poner fotografías escaneadas de obras de arte en Internet. Pero sería un error relacionar el inicio de la New Media Art sólo con el acto técnico de transcribir un mensaje previamente concebido analógicamente, como hacen las empresas de comunicación que empezaron a utilizar las nuevas formas de la tecnología, ya sea online como en Internet, los blogs, el streaming, el podcast, que offline como los CD-ROM, DVD y USB dando un sentido más social al término New Media.

Mil novecientos noventa y cuatro puede considerarse como un año crucial para la tecnología mediática y la cultura digital debido a la introducción de los primeros web browser (navegadores) comerciales, como Mosaic y Netscape que transformaron Internet en un canal de comunicación personal de comercio e información popular. También es alrededor de este mismo año en el cual se le atribuye al artista esloveno Vuk Cosik, el haber descubierto y difundido la palabra Net Art que había encontrado en un e-mail fragmentado, este hecho es reconocido como el inicio del Net Art, un arte inmaterial que existe por medio del Internet únicamente.<sup>5</sup> Los Net artistas al inicio podían ser un hacker, un vídeo jugador o un investigador científico que no diferenciaban entre su labor cotidiano y el artístico. Por ejemplo, Natalie Bookchin es una de las pioneras de este tipo de arte quien usa fotografías, videojuegos, Internet e instalaciones para abordar temas complejos, como en *“My boyfriend came back from war”*, un proyecto muy significativo de los inicios del Net Art, que une imágenes e hipertexto con enlaces a pestañas distintas, realizando una narración aleatoria dentro de los links de su página Web y que aún puede visitarse en el sitio: [art.teleportacia.org](http://art.teleportacia.org).

A mediados de los años noventa la NMA se establecería como un común denominador de un tipo de arte hecho en un determinado momento de la historia de los avances de la tecnología, que fue muy bien definido por los críticos americanos Mark Tribe y Reena Jana en su libro, *“New Media Art”*:

«El término New Media Art se utiliza para describir los proyectos que hacen uso de tecnologías mediáticas emergentes y se ocupan del potencial cultural, político y estético de estos instrumentos. La New Media Art puede ser entendida como un subconjunto de dos categorías más amplias, el arte tecnológico y el arte mediático. En el primero se encuentran prácticas como el arte electrónica, arte robótica y el genoma art, que utilizan tecnologías que son nuevas pero no necesariamente conectadas a los medios de comunicación.

---

<sup>5</sup> Domenico Quarante, *“Media, New media, Post media”*, Milano, Ed. Postmedia, 2010, p. 56

El arte mediático en cambio, incluye el Video arte, las transmisiones satelitales, el cine experimental y formas de arte que incorporan tecnologías mediáticas que para 1990 ya no eran forzosamente novedosas.»<sup>6</sup>

Por lo tanto la NMA se formó de la histórica intersección entre el arte mediático con el arte tecnológico y se puede concluir que no tiene un solo mecanismo específico, sino que son las mismas dinámicas del arte de otras épocas, solamente reelaboradas gracias al nuevo contexto tecnológico. De la misma forma que los experimentos tecno expresivos de los futuristas sobre la visión en movimiento, se inspiraron en los adelantos del cine y la fotografía, que Giacomo Balla por ejemplo, logró captar magníficamente en el cuadro “Cipressi” de 1920 expuesto en la Galería D’arte Moderna de Milán. [3] El arte Pop es otro referente evidente para la NMA ya que ambos hacen uso de la cultura comercial, como Cory Arcángel que utilizó los fotogramas de los videojuegos que modificaba previamente. [4] Aunque los artistas Pop terminaron por distanciarse de la cultura popular que los inspiró, los artistas New Media intentan trabajar lo más posible desde el medio que toman prestado, como sucede en Internet, donde la apropiación y mezcla de imágenes, sonidos y texto se ha vuelto una de las principales características de estas obras .

Con la expansión del NMA, este tipo de arte dejó el relativo aislamiento de la escena de artistas online, de los E-mail y los sitios Web y se abrió camino entre el resto del mundo del arte y para 1997 la exposiciones internacionales de arte contemporáneo como Documenta en Alemania, incluyeron por primera vez el Net art en su programa. También surgieron organizaciones online formadas por artistas e investigadores independientes, principalmente en Norteamérica como artnetweb, Ubu.com y Rhizome.org que aún hoy contiene una de las más importantes base de datos sobre NMA y que se ha vuelto un espacio para la exposición, discusión y documentación del arte digital en general.

Por lo tanto, es evidente que también las artes visuales están cambiando y en lugar de borrarse y perder su función por completo gran parte de los procedimientos digitales están ampliando y reforzando el papel del Arte, ya no se trata sólo de imágenes sino de una imagen que es vista, que es visualizada a partir de un lugar virtual ó inmaterial y por parte de alguien que es una especie de espectador – usuario. Así que ya no existe una definición confiable del mundo sensible sino, un adentro y afuera del mundo gracias a la pantalla.

---

<sup>6</sup> Mark Tribe, Reena Jana, “New Media Art”, Köln, Ed.Taschen, 2006. Pp.6-8



Figura 3. Giacomo, “*Cipressi*”, óleo sobre tela, 1920.

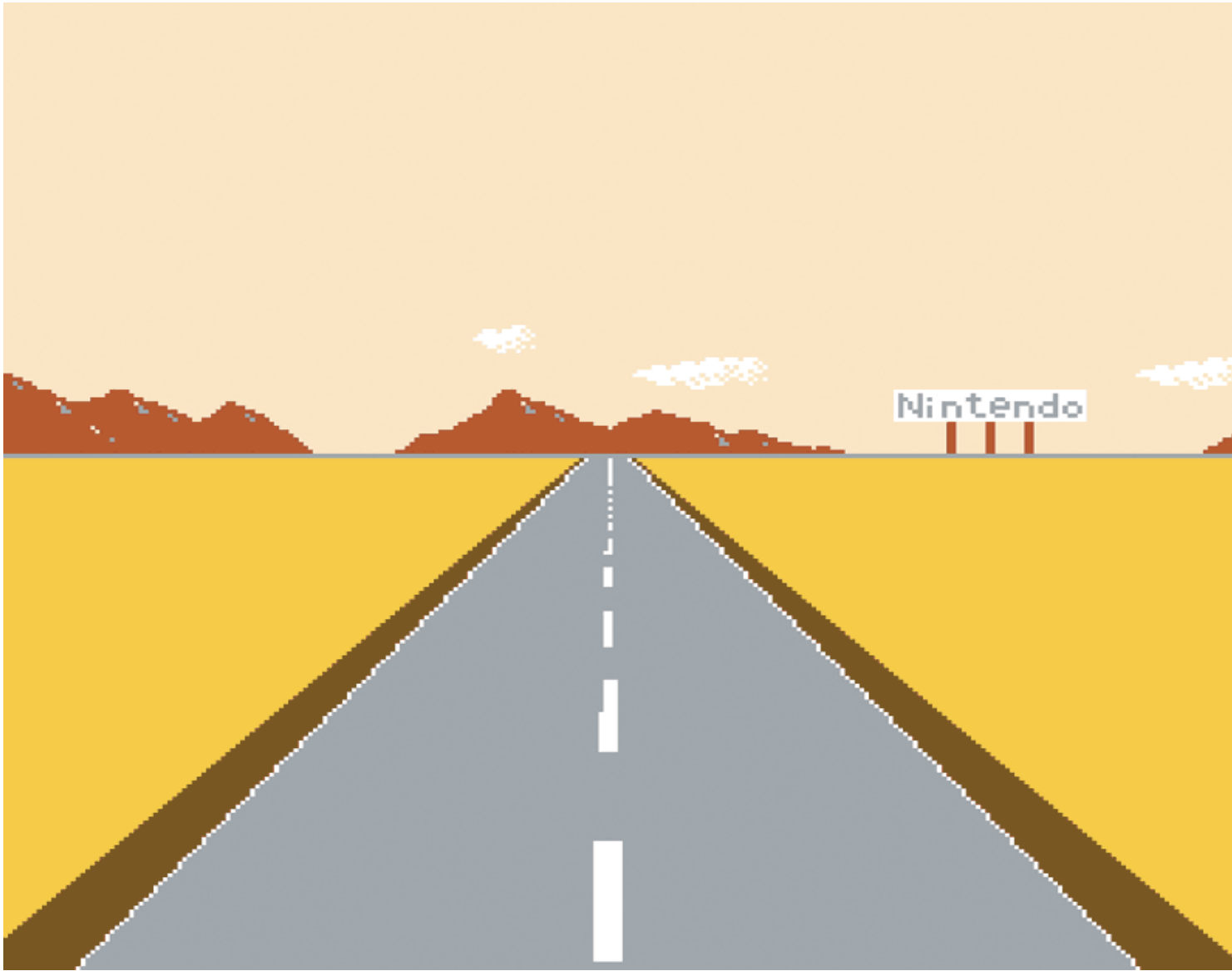


Figura 4. Cory Arcangel, *"Landscape"*, 2002. captura de pantalla de videojuego de Nintendo modificado.

Aquí me gustaría abrir el apartado dedicado a la historia del arte con videojuegos porque me interesa demostrar una serie de interacciones y transformaciones que la pintura puede rescatar gracias al uso que estos medios digitales, no sólo porque estos juegos son un evento social y cultural como el videojuego multijugador “World of Warcraft”<sup>7</sup> que se crea y se nutre de la interacción técnica de los usuarios y espectadores del medio, sino porque nada les impide a los videojuegos, ser las fuentes de nuevas metáforas sobre la realidad multidimensional y el espacio bi-dimensional de las imágenes.

Desde un principio me interesaba poder utilizar el encuadre de los juegos de disparo ó FPS (first person shooter) en la pintura, en el cual la mirada del jugador está unida a la del Avatar<sup>8</sup>, personaje del que vemos sólo el arma apuntando en primer plano, fusionando así la clásica visión subjetiva del cine con el medio video lúdico. Por lo menos así me imaginaba el tipo de representaciones que quería pintar en este proyecto.

Pues esta forma de encuadre que simula una Steadicam<sup>9</sup>, dio lugar a nuevas formas audiovisuales de subjetividad, como las miradas móviles y el movimiento antinaturalmente fluido, incluso en los momentos de mayor tensión, como sucede en muchos videojuegos actuales donde el tiempo parece estar suspendido, esto también se ha transportado a algunas películas que reinventan el uso de la cámara estática, como en “*Elephant*” [5] de Gus Van Sant. Todo esto es una influencia consciente o inconsciente para las generaciones que crecieron envueltas por este tipo de imágenes.

En otros casos, los encuadres de los juegos de disparo se hacen inquietantes e inestables para dar mayor emotividad a la acción, como sucede en los videojuegos de guerra más recientes y que el cine de terror y los documentales actuales están reutilizando gracias al uso de helmet cams o cámaras de casco que encuadran solamente el rango de visión de una persona. Por ejemplo, cuando el ejército norteamericano irrumpió en un campamento de Abbottabad, Pakistan para encontrar a Osama Bin Laden, el presidente de los Estados Unidos seguía las acciones bélicas desde la Casa Blanca. La única foto que se dio a conocer al día siguiente en los diarios muestra al staff del presidente observando fijamente lo que podría ser una pantalla. [6] Probablemente en aquella pantalla se transmitían en directo las imágenes de las acciones captadas por las cámaras de los soldados del ejército norteamericano, como en un videojuego.

---

<sup>7</sup> ver. <http://eu.blizzard.com/es-es/company/about/> (consultado 24, Nov. 2012), WoW es uno de los primeros videojuego de rol multijugador masivo en línea.

<sup>8</sup> Macro Cadioli, Io reporten in Second Life, Ed. Shake, Milano, 2007, p. (Avatar: en Internet se denomina a una representación gráfica generalmente humana y asociada a un usuario para su identificación.

<sup>9</sup> Ver <http://www.cinefilia.tv/the-shining-1980-stanley-kubrick/> (consultado el 20 de septiembre, 2013.) Es el nombre comercial del primer estabilizador de cámara, el sistema permite llevar la cámara de cine o televisión atada al cuerpo del operador de cámara mediante un arnés.





Figura 5. Gus Van Sant, *“Elephant”*, 2003, captura de pantalla de la película.



Figura 6. [http://tn.com.ar/internacional/hillary-clinton-revela-como-siguio-la-casa-blanca-la-muerte-de-bin-laden\\_088875](http://tn.com.ar/internacional/hillary-clinton-revela-como-siguio-la-casa-blanca-la-muerte-de-bin-laden_088875) (Consultado en Octubre, 2014). En la imagen Obama y parte de su gabinete siguiendo el operativo para encontrar al líder de Al Qaeda, Osama Bin Laden en Mayo de 2011.

En términos categóricos, un videojuego tiene más en común con el arte o una herramienta de la visión que con un mundo fantástico, Piranesi por ejemplo, no dibujaba monumentos de manera realista sino que amplificaba en sus grabados la arquitectura, justo como hacen ahora los videojuegos actuales de Gear of War y Assassin's Creed, en donde la arquitectura no viene copiada del mundo real sino de los dibujos y el mundo artístico del Renacimiento. Entonces los videojuegos son una expresión artística, pues este argumento ya ha sido resuelto antes por estudiosos como Henry Jenkins, director del programa "*Comparative media studies*" del MIT (Massachusetts Institute of Technology) en Boston. Según el cual «los videojuegos representan un nuevo arte vivaz, específico de la era digital, así como las formas de arte precedentes han connotado la era mecánica... Un ejemplo de esto es cómo ha sido recibido con entusiasmo el Game art entre el mismo público que era indiferente a lo que hoy en día es distribuido como "arte digital".»<sup>10</sup>

Como la televisión al tiempo de Warhol, los videojuegos contienen su propia iconografía que pronto fue absorbida por lo que podríamos identificar como una primera etapa de artistas con videojuegos, que intentaron captar en el lenguaje de los videojuegos una realidad ya de por sí profundamente mediatizada. Una obra emblemática de mediados de los noventa es el trabajo de Jonathan Haddock, quien expuso imágenes de los medios de comunicación como la foto de la masacre en Columbine [7], pero reconstruyendo el fotograma como si proviniera desde dentro de un videojuego. Haddock utilizó una serie de impresiones en photoshop, que realizó con modelos en perspectiva isométrica, asociada a los videojuegos de los ochentas como The Sims y Comand Conquer. El resultado eran las mismas imágenes icónicas de la historia Americana pero reconstruidas casi a la perfección como si hubieran sido capturadas dentro de un juego de video. Fue con los avances técnicos que en los juegos por computadora se introdujeron por primera vez la perspectiva y las primeras formas de representación tridimensionales, esto permitió a muchos artistas empezar a utilizar el diseño de los videojuegos para formar ulteriores apropiaciones de imágenes digitales. Aunque probablemente al inicio había prejuicios sobre el origen de las obras hechas con videojuegos y por ello los trabajos eran mezclados con estilos artísticos reconocidos, como hace Mito Manetas en sus pinturas, pues Manetas fue uno de los primeros en haber pintado al óleo imágenes de videojuegos, controles, cables y vídeo jugadores desde el año 1997. [8]

---

<sup>10</sup> Matteo Bittanti, Domenico Quaranta, "*Game Scenes. Art in the age of videogames*", Milano, Ed. Johan & Levi, 2006, p.317.

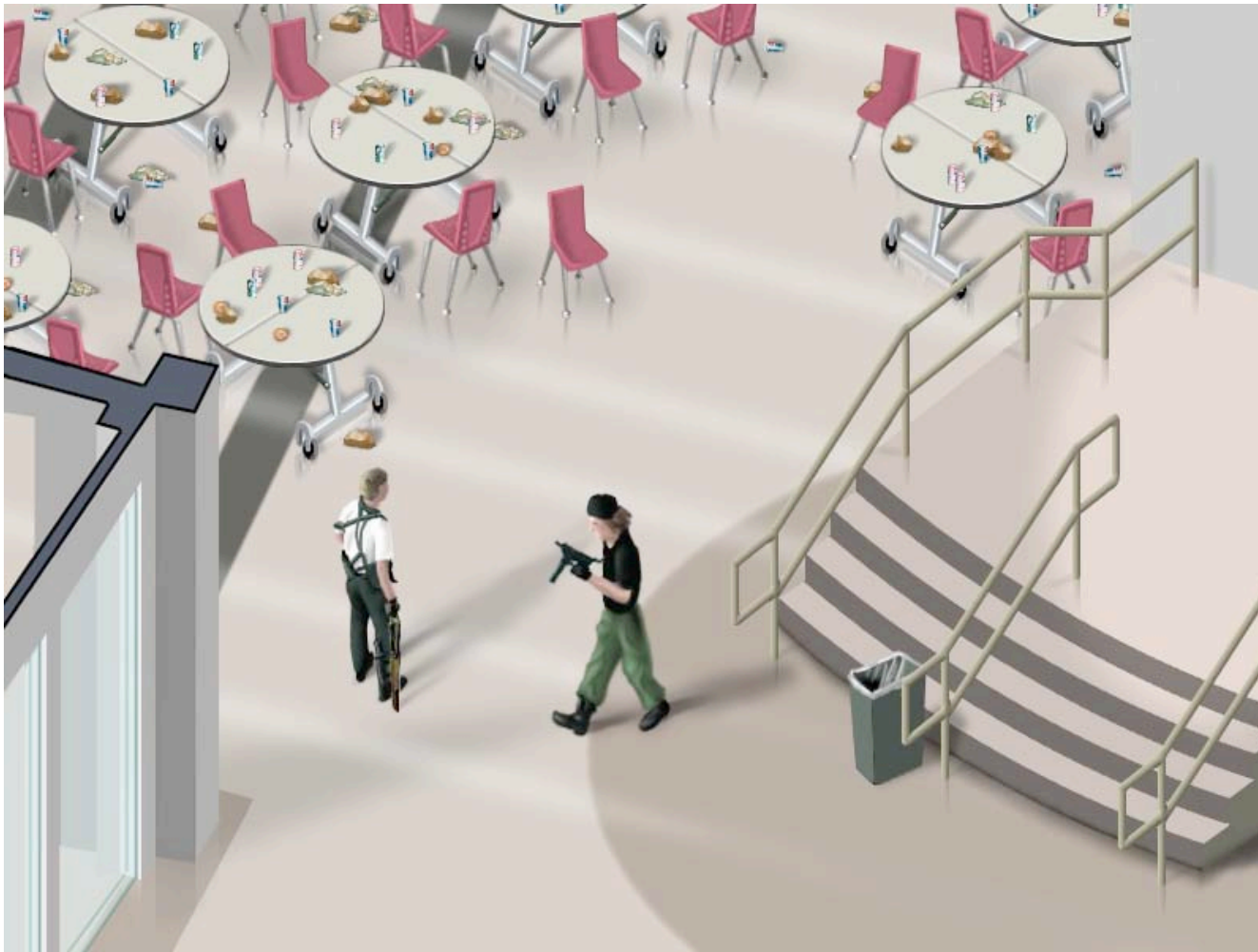


Figura 7. Jonathan Haddock, *"Columbine"* , imagen digital, 600 x 800 dpi, 2000.



Figura 8. Miltos Manetas, *"Point of view"* (Playstation controller), 1998, óleo sobre tela, 243 x 182 cm.

En cambio ahora el Game art o arte del videojuego «se define como cualquier artefacto en el cual los videojuegos desempeñan un rol crucial en la creación, producción o exhibición misma del objeto. Y por artefacto se entiende un cuadro, fotografía, sonido, animación, video, escultura, performance o instalación. Además, los videojuegos pueden ser usados como herramientas o como tema, como ideas o como objetos, como procesos o experimentos.»<sup>11</sup>

La segunda etapa del Game Art la podríamos identificar por la utilización de video juegos foto realistas y por artistas conscientes del poder que tienen al jugar con el imaginario colectivo de los medios de comunicación, estos artistas empiezan a manifestar una mayor madurez y voluntad política de contra información por ejemplo, mediante la selección de escenas de videojuegos pensadas para ser una declaración de la violencia o de ideas de poder. [9] [10]

En mi caso quisiera considerar el game art no sólo como la apropiación de elementos gráficos de la industria del entretenimiento sino, como la revitalización o radicalización de la pintura misma, a través de la inclusión de los mecanismos propios de esta industria al interno de la imagen pictórica. Las escenas de videojuegos actuales ofrecen un contenido estético y una narrativa simbólica y su perspectiva propia del mundo de “afuera”. Entonces el mismo espacio tridimensional, el dibujo por computadora y los colores antinaturales se pueden convertir en un material para mostrar o modificar la percepción que tenemos de nuestro entorno. Esta percepción de que no todo está bien ni correctamente representado, para mi tiene un cierto parecido a la pintura y puede llevar al espectador a detenerse, renunciando a la costumbre de ver distraídamente, cambiando el estado pasivo de observar y aceptar el juego de inventar el resto de la imagen. Por fugaz que sea la sensación de inmersión o subordinación a las imágenes, ésta unión del espectador con la imagen está siendo explotada por la llamada Web 2.0<sup>12</sup> que se enfoca en la percepción del mundo del usuario que viene “alargada”, por objetos virtuales que producen informaciones suplementarias del ambiente real, como hacen los smarthpones, laptops, GPS y herramientas como Google Earth. De la misma manera para mi los videojuegos pueden alargar nuestra consciencia de la imagen bi-dimensional y esto pretendo demostrarlo en la manera en que éstos han sido una forma de detonar el espacio y la perspectiva lineal de la pintura del presente proyecto.

---

<sup>11</sup> Matteo Bittanti, Domenico Quaranta, “*Game Scenes. Art in the age of videogames*”, Milano, Ed. Johan & Levi, 2006, p.319

<sup>12</sup> Ver, [http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo\\_1\\_Iniciacionblog/concepto\\_de\\_web\\_20.html](http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/155/cd/modulo_1_Iniciacionblog/concepto_de_web_20.html) (consultado el 24 de octubre 2013).



Figura. 9. John Paul Bichard. *"In-game photoshoot of manipulated game space interiors"*, impresión digital- 20 x 15 cm. 2004. Son fotografías al interior del videojuego Max Payne 2 usando una versión para diseñadores profesionales para cambiar los encuadres, los objetos y los cadáveres del juego.



Figura 10. Anne Marie Schleiner, Broby Condon y Joan Leandre, “*Velvet – Strike*”, manipulación de videojuegos, 2011. “*Velvet – Strike*” de Anne Marie Schleiner, Broby Condon y Joan Leandre, se trata de una serie de graffiti digitales con mensajes irónicos en contra de la guerra, para “aplicar” en la pared y el terreno del popular juego de disparo Counter Strike.



Conocer personalmente a un artista de los nuevos medios como Marco Cadioli con quien tuve la oportunidad de trabajar en la Accademia di Comunicazione di Milano en el 2012, me ayudó a re-imaginar mi propia investigación en pintura. El trabajo de Marco está influenciado por el movimiento Neen, fundado en el año 2000 por el artista Miltos Manetas. Puesto que ambos artistas entienden la Web como el lugar donde se está desarrollando la historia y el arte de nuestro tiempo. Así lo escribe Manetas en su propio manifiesto Neen:

«Porque Internet no es sólo otro “medio”, como los viejos medios insisten, sino sobre todo un espacio, similar al continente Americano después de haber sido descubierto, cualquier cosa que puede ser encontrada en la Web tiene una presencia psíquica que ocupa un verdadero estado.»<sup>13</sup>

Las fotografías de Internet Landscape, el primer proyecto reconocido de Marco, son la memoria personal de los lugares, rostros y la vida como existían en la red desde inicios del año 2002, de los reportajes de Internet Landscape son varias las miradas visionarias del artista, como la atención hacia el desarrollo de los primeras formas de construcción del espacio 3D en Az2lab.com.uk, una animación en flash, hecha básicamente de edificios y formas geométricas de colores en rojo.

En el año 2004 Marco entró en contacto con los primeros juegos MMORPG, (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) entonces inició no sólo a realizar capturas de pantalla, sino a entrar en sesiones de videojuegos de guerra como Quake III, Wolfenstein y Counter Strike y logró crear a través de estos, imágenes que después serian expuestas en eventos sumamente reconocidos como la sala alternativa de la 54<sup>a</sup> bienal de Venecia (pabellón Internet 2011), sobre arte y videojuegos en Italia, titulada “Italians do it better”. Marco entró en estos videojuegos para sacar de ellos una imagen fotográfica lo más parecida posible de la guerra, para esto descargó una aplicación para cambiar desde el teclado la forma de la pantalla y hacerla apaisada, cuadrada o rectangular, como los formatos de la fotografía analógica. También descargó un parche para quitar los íconos de la interfase, los mapas, la línea de vida y las armas de la pantalla, típicos elementos gráficos de los videojuegos en línea.

Por último, contactó un guía experto de estos juegos que sabía cómo ocultarse, comunicarse con los demás usuarios y buscar los lugares adecuados que Marco buscaba capturar, como las miradas de otros jugadores, los cuerpos de soldados que desaparecen en pocos segundos y los encuadres artísticos que en la lógica de los videojuegos populares son imposibles de ver.

---

<sup>13</sup> Vito Campanelli, “L’arte della rete, l’arte in rete. Neen, la rivoluzione estetica di Miltos Manetas”, Roma, Aracne, 2005, p.29

Los tres reportajes sobre los videojuegos de guerra del proyecto ARENAE son como la arena de batalla de los gladiadores Romanos, no sólo porque se juega a la guerra, sino porque son un mundo de escenografías cambiantes que sirven para experimentar distintas identidades y arquetipos sociales. Dentro del juego gratuito Wolfenstein Enemy Territory<sup>14</sup> por ejemplo, capta la simulación del desembarco en Normandía con la estética fielmente reproducida de la Segunda Guerra Mundial y en Counter Strike aparecen escenarios y personajes del terrorismo característicos de Europa. [11]



Figura 11. Marco Cadioli, ARENAE, fotografía digital del juego Wolfenstein Enemy Territory, 2005.

---

<sup>14</sup> Ver. <http://www.enemyterritory.cl/foro/> es un juego gratuito de disparos en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial que salió en el año 2003 y fue desarrollado por Splash Damage para Activision.

Marco también fue uno de los primeros en fotografiar con su avatar el mundo virtual de Second Life<sup>15</sup>, empezó a tomar fotografías de este juego por cuenta propia desde el 2005 como lo describe el libro de su obra “*Internet Landscape*”:

«Entrar en Second Life me impactó desde el principio, tenía el deseo irrefrenable de contar a todos las aventuras increíbles que me sucedían, fotografiaba todo pensando que estaba al inicio de una gran historia. En aquel momento la historia, el reportaje y el arte eran todos una misma cosa».<sup>16</sup>

Son indescritibles todos los reportajes que Marco realizó en Second Life o SL por sus siglas y todos pueden consultarse en [www.marcomanray.com](http://www.marcomanray.com) o puede leerse la explicación de la mayoría de los eventos tal y como Marco los vivía en el libro, “*Io reporter de Second Life*”. Después de SL el trabajo de Marco tomaría otra identidad cada vez más impersonal y abstracta en otro proyecto “*Remap Berlin*” del 2009, en donde se propone investigar un nuevo espacio virtual llamado Twinity, que es un espejo 3D del mundo real basado en ciudades verdaderas y reconstruidas virtualmente calle por calle, como Berlin, Singapur, Londres y Miami. La obra *Remap Berlin* es una serie de fotografías desoladas de la ciudad de Berlin que fueron esparcidas como un pequeño virus geográfico en Google Earth. Marco tomó las direcciones en el mapa de Twinity de cada una de sus fotografías, para geolocalizarlas, como se hace en los software populares de publicación de fotos. Uno de estos es Panoramio, que contiene millones de fotos del mundo y de donde el servidor de Google selecciona imágenes para insertar en Google Earth y Google Maps. El proyecto fue introducir las fotos de Twinity en Panoramio, con las mismas exactas coordenadas correspondiente al mapa de Berlin, así unos días después fueron seleccionadas por Google e insertadas en Google Earth, donde entraron en la categoría de “fotos más populares”. Por lo tanto, las imágenes fueron capaces de confundir los papeles de los distintos niveles de realidad entre los usuarios de Google aunque fuera por un instante. Las fotografías de “*Remap Berlin*” pueden confundir la pista de la realidad para quien nunca ha visitado Alemania. Como en la película “*Inception*” donde el protagonista implanta un recuerdo en el inconsciente de otra persona, poniendo en entredicho el inicio del recuerdo y el de la realidad.

De hecho, parece una simple casualidad que el siguiente proyecto de Marco “*Gcity*” del 2010, contenga imágenes similares o casi iguales a las que aparecen en “*Inception*” para representar el subconsciente, como un lugar de frontera y de espacios abandonados. [12]

---

<sup>15</sup> Ver. Marco Cadioli, “*Io reporter in Second Life*”, Ed. Shake, Milano, 2010. Second Life es un metaverso lanzado en junio de 2003, desarrollado por Linden Lab.

<sup>16</sup> Vito Campanelli, “*Internet Landscape*”, Napoli, Ed. Mao, 2009, p. 7

Es como si Marco al igual que una generación de artistas y usuarios buscaran en los linderos del ciberespacio una representación de lo desconocido, del inconsciente, un espíritu tecnológico o simplemente la inspiración para comprender cuál es el “Origen” (como se tradujo el título de “Inception” al español) de esta realidad. [13] Marco sigue trabajando en proyectos artísticos, investigando el ciberespacio y enseñando a jóvenes diseñadores el interés por los mundos virtuales, pero en lo personal, considero que su trabajo es un constante recordatorio de que sí existe un mundo a través de la pantalla, un mundo de personas, un mundo artístico y otra realidad con sus propias leyes y estética. De la misma manera que escapamos de una realidad material o sensible gracias al uso de la razón, que nos lleva hacia el mundo inteligible o mundo de las ideas, parecería que seguimos atrapados en la misma dualidad racionalista/empirista de la realidad de siglos pasados, pero ahora accedemos a una extensión de nuestro pensamiento, al mundo digital gracias al uso de la tecnología. Aquí radica la supuesta elocuencia del mundo digital, en la capacidad de ver más allá de nuestra corta y parcial mirada para contemplar a través de la pantalla, un horizonte novedoso e inédito capaz de suscitar nuevas experiencias en nosotros. El problema es que todas estas experiencias por si solas no son ni símbolos ni metáforas de un mundo metasensible (más allá de lo sensible), sino las proyecciones de la mirada del artista, que a través de la imagen crea un puente, que permite el paso de lo que se ve a lo que no se ve, de lo sensible a lo metasensible, sin ello lo digital no es más que la profusión del pensamiento ampliado por las ciencias y la tecnología.



Figura 12. Marco Cadioli, “Gcity”, vídeo hecho en Google Earth 2010.



Figura 13. Christopher Nolan, *"Inception"*, Film, 2010.

El trabajo de Marco Cadioli en cuanto a sus fotografías de videojuegos y saber cómo también expone su obra de manera virtual en la Red me ayudó a pensar en el Arte, como un actividad tanto teórica como pragmática, por tal razón, para mí era importante profundizar en el tema de ¿qué es lo virtual?, incluso sólo para reflexionar acerca de la producción de la pintura y sus propios límites en un intento de auto consciencia o de crítica al discurso de lo establecido. Personalmente no creo que la pintura deba copiar la realidad o hiperrealidad digital, pero quiero intentar por cualquier medio posible salir del confinamiento que producen las imágenes o por lo menos mostrar esta condición. Por ello, decidí pintar imágenes de videojuegos para subrayar que son sólo percepciones sensoriales como las de cualquier otro medio tecnológico que consideramos reales. Ahora bien, la pintura no tiene por qué seguir perpetrando este mito de la realidad como en el caso de la TV por ejemplo, que es un gran aparato de control, ya que todo en ella es editable al igual que en el cine y la fotografía, la pintura en cambio puede ser un mecanismo original y originario. De hecho, es como en el mito de la caverna de Platón, el cual me inspiró para entender el panorama del Arte actual con el cual estoy en desacuerdo, en donde no hay más que imágenes que forman y describen el mundo de afuera, un espejismo, un Maja como el de la mitología Hinduista, pero seguir alimentando inconscientemente este aparato de control de las imágenes es igual a perpetuar el mito de estar dentro de la caverna de Platón y aceptar este engaño como la única realidad. Para mí, la realidad que viven los prisioneros de la caverna de Platón es en esencia una realidad virtual, artificial y una hiperrealidad como Arlindo Machado explica en su libro *“El sujeto en la pantalla”*, «Estas dos realidades sumadas hacen una sola realidad aumentada, que ya no pueden separarse la una de la otra. Los sentidos se han vuelto táctiles y las ideas virtuales y ambos sirven como causa y efecto de un mundo hiperreal»<sup>17</sup>

Lo virtual se opone a lo fáctico y lo concreto pero no a lo real, puesto que la realidad virtual presupone la existencia de una realidad verdadera, lo que significa que la realidad aparente como la del Cine o la fotografía no es la única posible realidad.

En contra posición, los videojuegos han rebasado las funciones propias de la industria del entretenimiento y ahora no sólo copian la realidad, más bien se vuelven un médium nuevo a través del cual la realidad se da a conocer.

Entonces para mí la pregunta aún sigue vigente, cómo es que actualmente ante un nuevo tipo de existencia redefinida por la tecnología seguimos confiando ciegamente en los mecanismos del arte clásico para cuestionar lo real y los pliegues de la realidad.

---

<sup>17</sup> Arlindo Machado, *“El sujeto en la pantalla”*, Barcelona, Ed. Gedisa, 2009, pp. 170-171

Claro, no se trata de crear una tesis ligada únicamente a un pensamiento ontoteológico de hacer visible lo invisible, como sucedió durante el arte religioso, pero si de intentar desestabilizar los esquemas del pensamiento artístico establecido.

En mi pintura, el concepto de lo virtual se convirtió en una experiencia propia puesto que no es la copia de la realidad tal cual, ni tampoco la invención de una realidad fantástica, sino un camino intermedio, pues tal vez la realidad convencional y foto realista ya esté demasiado sobrevalorada en la pintura y de cualquier modo, de la imagen pintada no queda nada más que la experiencia de haber pintado. Por esto, propongo el tema de lo virtual para ahondar en el campo de las representaciones. Me gustaría ver la pintura como un proceso, una posibilidad e incluso como una imagen en potencia. No intento definir cuál es el significado de dichas imágenes, prefiero pensar mi pintura como una pregunta abierta.

Así como el pintor Francis Bacon hace referencia en una entrevista a la importancia de la sensación en las imágenes:

“Positivamente Bacon no deja de decir que la sensación es lo que pasa de un orden a otro, de un nivel a otro, de un dominio a otro... y respecto a esto, se le puede hacer el mismo reproche a la pintura figurativa que a la pintura abstracta: pasan por el cerebro, más no actúan directamente sobre el sistema nervioso, no acceden a la sensación y eso es porque ambas permanecen en un único y el mismo nivel.”<sup>18</sup>

Lo que queda claro es que la pintura no es sólo hacer imágenes, muchos pintores hacen imágenes, pero no hacemos imágenes con pintura, lo que equivale a decir que no entendemos la pintura y su estrecha relación con las sensaciones y nuestra percepción. Parece lógico decir esto porque el Arte siempre ha estado ligado a la imagen y la idea.

Lo mismo pasa con la realidad que ha estado ligada a los sentidos y a la mente que perciben el mundo, ya sea el mundo del arte, la religión, la realidad, los sentidos, todo está visto desde el filtro de la mente, pero las sensaciones son el paso entre un nivel y otro por ejemplo, de un estado de conciencia a otro. Entonces prefiero pensar que la imagen y la técnica no provienen solamente de la razón sino de las sensaciones también, que no siempre son visibles o demostrables.

Por ejemplo, ¿Son acaso la gravedad o el tiempo entes visibles? y sin embargo somos conscientes de su efecto en nuestro cuerpo, así que, ¿cómo pintar estas sensaciones?, no es a través de la imitación de la realidad ya que no podemos controlar estas cosas con artefactos, pero a través de la sensación podemos ser conscientes de ellas y la pintura o el Arte podría ser una manera para transmitir esta sensación. Entonces, es importante ver la pintura como el resultado de esta voluntad y poder creativo, no sólo como la manifestación de sentimientos o solamente como una emoción ante la belleza o el horror.

---

<sup>18</sup> Gilles Deleuze, “Francis Bacon, Lógica de la sensación”, Ed. Arena, 2009, p.46



Entender la pintura es parecido a un juego de sensaciones, parecido a seguir un recuerdo borroso que cambia de manera aleatoria con el tiempo, casi como lo hacen los genes o las neuronas en el cerebro, que pueden ser influenciadas por la realidad pero no depende de ella, sino que son combinaciones afortunadas entre miles de otras posibilidades, así son las imágenes conscientes o inconscientes que produce nuestro cerebro.

Tanto el arte como lo real separados de un origen común ya sea el de las sensaciones o la experiencia no son más que un artefacto y una técnica. Por ello la mayor parte de la ciencia ve estas cosas como algo que existe fuera del hombre, una realidad física y material que hay que controlar en el exterior. Pero el Arte y la pintura no pueden comportarse como la ciencia, pues no tiene sentido alguno para el Arte comprobar una fórmula para repetirse a sí mismo, ya que la creación es un proceso aleatorio y orgánico. La pintura no sólo crea imágenes sino que produce una discusión, una crítica, un proceso, un conocimiento y proporciona datos para la experimentación de lo real, pero no es en el sentido estricto de la palabra una técnica que pueda representar la realidad. Es fácil dejarse seducir por el mundo abstracto de los conceptos como sucede en el arte conceptual y confundirlo con el mundo inteligible, porque ambos parecen cosas que están alejadas del mundo real, intocables, puras y por lo tanto pueden ser una explicación de su contrario, pero el proceso artístico es una sensación que no debe ser reducida solamente a un acto mental. Tal vez por esta inmaterialidad del concepto del arte es que surgen siempre nuevas intersecciones entre ambos campos, como de dónde viene la realidad, cómo es que la percibimos, proviene del color, de la forma o de la idea. Entonces, al introducir la variable de lo real en la pintura siempre nos enfrentamos inevitablemente con el dilema de lo real / no real, el resultado es que la mayor parte del Arte está hecho a partir de lo real, de la realidad que creemos viva, aunque no existe más que en la naturaleza de la mente. Experimentar con esta confusión, esta neblina ha sido el esfuerzo de este proyecto en su intento por redescubrir la pintura y alejarse de la visión racional y científica de esta disciplina. En mi opinión, después de siglos de historia de la pintura, tal vez sea mejor buscar representar lo virtual en lugar de lo real, como forma para comprender el entorno actual, puesto que la pintura incluye siempre la historia del mundo del Arte, en cambio frente a lo virtual todavía podemos imaginar todo lo que no sucede en el mundo del arte. Pierre Levy hace una referencia similar sobre arte en su libro ¿Qué es lo virtual?:

“Un hombre prehistórico ve una rama, la reconoce por lo que es. Pero la historia no termina aquí, el hombre dialectizado ve doble, observa sobre la rama, la imagen de un garrote, la rama significa garrote, la rama es un garrote virtual. Sustitución, toda la técnica se basa en esta capacidad de torsión, de desdoblamiento o heterogénesis de lo real.”<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Pierre Levy, “Qué es lo virtual” Barcelona, Paidós, 1998, p.76

Lo virtual para mí no son solamente los trabajos hechos a partir de tecnologías digitales sino también el proceso por el cual una imagen se va transportando de un medio físico a otro hasta perder su definición. Esto para mí presupone un camino distinto al uso que damos de las imágenes de la Historia del Arte y por lo cual el presente proyecto afronta las imágenes ya no desde su teorización o iconografía sino desde su desdoblamiento, mixtura y apropiación.

En conclusión, para mí las imágenes de videojuegos son un ejemplo entre otras técnicas que podemos usar para construir una imagen, no sólo a partir de un lente o una proyección de la luz, que generalmente comprende un único punto de vista como hacen el cine y la fotografía. Los videojuegos se dedican a construir un espacio en dos y tres dimensiones, construye a partir del diseño y la animación por computadora una imagen casi desde cero, como la pintura antigua lo hacía gracias a las leyes de la perspectiva y el dibujo. Considero más interesante el tratar de utilizar otras técnicas de representación para hacer imágenes, distintas a las de la fotografía que ha dominado la mayor parte de la pintura actual desde que se descubrieron las leyes de la óptica en este oficio alrededor del año 1450, al inicio de la época del Renacimiento.<sup>20</sup>

Este escrito es un recordatorio de que aún estamos en medio de una revolución digital que no ha terminado y que en campos como el de la pintura no está claro cuáles son los cambios que han permeado, obviamente no pretendo hacer una tesis sobre la evolución de la imagen gracias a la tecnología digital, ni hacer una crítica en general de cómo esto ha influenciado el Arte.

Pero si quisiera que al final de toda esta información recopilada y de puntos de vista personales, el escrito sirviera como manifiesto de que la pintura, al menos la pintura figurativa que yo hago, puede partir de cualquier tipo de imagen y no tiene por qué representar hechos reales y comprobables sólo de manera foto realista. Es por eso que a partir de lo anterior, intento relacionar mi trabajo con el New Media Art y el Game art para tratar de salir poco a poco de la visión puramente fotográfica que tenemos la mayoría de los pintores figurativos actuales. De hecho, todas las personas tenemos una memoria visual que ha sido invadida por imágenes fijas y en movimiento gracias a la fotografía, el cine, la televisión y ahora los medios digitales. Así que no quería hacer una crítica de si esto está bien o no, pero si quería destacar que seguir utilizando las imágenes, en especial la fotografía como lo hemos venido haciendo hasta ahora, no tiene porque ser la única forma de hacer las cosas, ni es la más verdadera, ni la más real y simplemente es cuestión de buscar nuevas formas de ver, de representar y de utilizar las imágenes puesto que de esto se trata mi pintura.

---

<sup>20</sup> Ver. David Hockney, “El conocimiento secreto”, Ed. Destino, Barcelona, 2002.

Quiero concluir este escrito sobre el arte y los medios digitales con la idea central de que para mí las imágenes figurativas cualesquiera que sean, no importa si provienen de la fotografía, del Internet o de la pintura son todas iguales y aunque se intercambie el contexto del que provienen, sino hay una clara intención de poner en entredicho la existencia de las mismas, entonces la mayoría de estas seguramente estarán destinadas a seguir engañando nuestros sentidos. En mi opinión, el Arte que se transmite sobretodo por medio de imágenes, debería tratar de ponerse en discusión a sí mismo o por lo menos la existencia de lo que representa. Si el Arte, las imágenes que lo conforman o las técnicas con las que está elaborado no logran hacer esto, entonces no habría una diferencia entre el diseño, la comunicación, la artesanía y el coleccionismo, todo sería Arte, a todo podríamos incluir el prefijo arte y tal vez el mismo concepto de sistema del arte desaparecería gradualmente. Pero hasta que eso no suceda, me parece que la finalidad de casi cualquier proyecto artístico y por lo tanto del presente escrito podría resumirse en su intento por descifrar o no, el mecanismo inherente del pensamiento y la creación artística.

## BIBLIOGRAFÍA .

Alarcó, Paloma y Malcolm Warner, “*El espejo y la máscara . El retrato en el siglo de Picasso*”, Ed. Museo Thyssen-Boemizza-Fundación, Madrid , 2007 .

Baudrillard, Jean, “*Cultura y Simulacro*”, Ed. Kairos, Barcelona, 2005

----- “*El Complot del Arte*”, Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 2007.

Benjamin, Walter, “*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*” Ed. Itaca, México, 2003.

Bell, Julián, “*¿Qué es la pintura?*”, Ed. Galaxia Gutenberg, España, 2001.

Bourriaud, Nicola, “*Postproducción*”, Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2006.

Danto, Arthur, “*Después del fin del arte*”, Ed. Paidós, Barcelona, 1999.

Darley, Andrew, “*Cultura Visual Digital*”, Ed. Paidós, México, 2003.

Delleuze, Gilles, “*Francis Bacon. Lógica de la Sensación*”, Ed. Arena, 2009.

----- “*Pintura. El concepto de diagrama*”, Ed. Cactus, Argentina, 2007.

Flusser, Vilém, “*Una filosofía de la fotografía*”, Ed. Síntesis, México, 2001.

Kokoschka , Oscar, “*Mi vida*”, Ed. Tusquets, España, 1988.

Lévy, Pierre, “*¿Qué es lo virtual?*”, Ed. Paidós, Barcelona, 1998.

Mandoki, Katya, “*Estética Cotidiana y Juegos de la Cultura*”, Ed. siglo XXI, México 2006.

Michaud, Yves, “*El arte en estado gaseoso*”, Ed. Fondo de cultura económica, México 2007.

Quaranta, Domenico, “*Media, newmedia, postmedia*”, Ed. Postmedia, Milan, 2010.

Queau, Philippe, « *Lo virtual. Virtudes y vértigos*”, Ed. Paidós Hipermedia, Barcelona, 1995.

Sylvester, David, *“Interviews with Francis Bacon”*, Ed. Thames and Hudson, Londres, 1975.

Warhol, Andy, *“Mi Filosofía de A a B y de B a A”*, Ed. Tusquets , España , 2006 .

Zizek, Slavoj, *“Lacrimae Perum”*, Ed. Debate, España, 2006.

----- *“Arriesgar lo Imposible”*, Ed, Trotta, Madrid, 2005.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Página 5. Jonas Lerin, “*Perro*“, 2010.

Figura 2. Página 9. Bill Viola “*Reflections*”, 2012.

Figura 3 . Página 13 Giacomo, “*Cipressi*”, 1920.

Figura 4. Página 14. Cory Arcangel, “*Landscape*”, 2002.

Figura 5. Página 16. Gus Van Sant, “*Elephant*”, 2003.

Figura 6. Página 17. Autor desconocido, 2011.

Figura 7. Página 19. Jonathan Haddock, “*Columbine*” , 2000.

Figura 8. Página 20. Miltos Manetas, “*Point of view*” , 1998.

Figura. 9. Página 22. John Paul Bichard. “*In-game photoshoot of manipulated game space interiors*”, 2004.

Figura 10. Página 23. Anne Marie Schleiner, Broby Condon y Joan Leandre, “*Velvet – Strike*”, 2011.

Figura 11. Página 25. Marco Cadioli, fotografía digital del juego Wolfenstein Enemy Territory, 2005.

Figura 12. Página 28. Marco Cadioli, “*Gcity*”, vídeo hecho en Google Earth 2010.

Figura 13. Página 29. Christopher Nolan, “*Inception*”, Film, 2010.



## CATÁLOGO

El objetivo de hacer este catálogo de la obra y unirlo con la parte teórica del proyecto no es solamente para dar a conocer el trabajo de pintura del proyecto “Paisajes de lo virtual”, sino que es el punto central de todo este libro artístico o de divulgación, en donde culminan todas las suposiciones sobre el tema de lo virtual y se describe en primera persona las experiencias y el proceso que comporta hacer más de quince obras sobre este mismo tema.

En este catálogo intenté dejar un registro e información sobre mi obra plástica, que al menos para mi es un paso importante en mi carrera profesional y que seguramente en algunos años será muy útil para mi, el tener todo este proyecto almacenado en una publicación física en hojas y papel. Intenté organizar de manera sencilla y armónica todo el contenido, para hacerlo de fácil acceso incluso a quienes no estén familiarizados con el tema. El diseño, por ejemplo, está pensado para llamar la atención de quienes tengan interés por la pintura en general, por esto las reproducciones de la obra están dispuestas de manera minimalista y sin demasiadas distracciones.

En la pintura es complicado poder ser objetivos y enumerar las cualidades formales de cada obra, por ello preferí dividir por apartados todos los pasos o etapas que seguí para realizar este proyecto, con la finalidad de dar un breve recorrido desde la explicación del por qué de la obra y el título de la misma, pasando por las estrategias de producción de pintura y hasta plantear si existe o no una problemática pictórica definida en este cuerpo de obras y al último intentar imaginar cuáles podrían ser los futuros proyectos que surjan a partir de este trabajo.

Por otro lado, la parte dedicada al montaje y exhibición de la obra tiene todo una finalidad distinta y sin embargo, no podría ser tomada por separado ya que fue fundamental en todo este proceso, pues al hacer la exposición se generaron un sin número de datos que no había considerado como reproducciones, comentarios, registro de las piezas en vídeo y fotografía o notas informativas. Además como ya lo mencioné, la exposición es el paso final de todo el proyecto, no quiero decir que si una obra no es expuesta ya no hace parte del trabajo artístico, pero sí que es una manera de poner las piezas en su lugar y ver todo el trabajo desde otra perspectiva, la del espectador, por ello decidí describir de la manera más específica posible todo lo que implicó para mi hacer esta exposición, que muchas veces parece que no es algo concerniente al autor, pero al contrario, es una manera de darle el mejor uso posible a lo que realicé.





## ENTRE LO SUBJETIVO Y LO AMBIGUO

Ana Quiroz

La era de la pantalla total ha transformado la percepción de la realidad, la manera de ver las cosas y la imaginaria de los seres humanos. Una circunstancia determinante de nuestra época es la sobreproducción de imágenes enriquecida por la enorme cantidad de representaciones virtuales que se producen diariamente. Los nuevos pasatiempos como los videojuegos en cualquier tipo de pantalla entretienen a millones de usuarios absortos.

Jonas Lerin toma algunas escenas congeladas de estos juegos de video para traspasarlos a pinturas, tomando una aparente tridimensión de la pantalla para representarla en la bidimensión del lienzo. El artista “sale” a pintar la naturaleza ficticia de estos paisajes virtuales para tomarlos como el punto de partida para sus obras. Hay un planteamiento contradictorio al usar la pintura para la representación de otra representación creada por una computadora, un vínculo entre la tecnología visual contemporánea y el milenar arte de la pintura, que en primera instancia resulta absurdo. Sin embargo, el resultado es completamente inesperado. Las pinturas suman fragmentos tomados de los videojuegos y otros imaginados por el artista, la superposición de imágenes y las veladuras aplicadas como espejos fantasmagóricos de otras pequeñas realidades te sumergen en un espacio viscoso de múltiples visiones.

Las superficies se hacen profundas y ambiguas en un lugar que parece ser real pero a la vez ficticio. El traspaso al lienzo goza así de una transformación que permite ver la subjetividad del artista, desapareciendo la relación con el mundo virtual.

Toda la serie reproduce escenas urbanas donde los edificios, las señales de vialidad, los automóviles, los camiones, las ruinas y la basura son los personajes de las mismas. Pero en éstas metrópolis, en lo que aparenta ser un caos permanente, extraña que no existen los seres humanos. Las ruinas de una ciudad quedan pero los operadores han desaparecido. Entre ambientes de desperdicios y despojos, los cristales rotos y los continuos fragmentos dan una sensación de que las cosas han sucedido recientemente. Lo efímero, frágil y peligroso del momento está también indicado por los desvíos, los andamios o los incendios. Esta sensación de fragilidad y de transformación se filtra en los aspectos formales de las pinturas.

La línea del horizonte no es continua, los límites de los edificios no son del todo visibles y hacen que el espacio se sienta inmediatamente constreñido y claustrofóbico. El trazo de una calle principal conduce a un lugar indeterminado y se presenta como una ruta larga, donde el recorrido está marcado por esa dramática diagonal flanqueada por la devastación. Como en los videojuegos todas las escenas están vistas desde un punto de vista inferior, hay que ascender para lograr el trayecto desafiando los destrozos.

En estas pinturas hay una fuerte atracción por el plano cristalino, por la transparencia, que ampliamente ha estudiado la filósofa francesa Christine Buci-Glucksmann, donde se muestra la ilusión y lo efímero de una circunstancia fugaz. Jonas Lerin no sólo utiliza los reflejos de los cristales, abastece todos los posibles espacios del paisaje para crear pequeños lugares de donde surgen otras figuraciones, aplicando en algunos casos veladuras para exaltar a propósito la idea de múltiples realidades. Estos espacios de percepción son pequeños mundos que hacen del escenario un lugar más subjetivo y ambiguo. Por otra parte la distorsión de su pincel, el trazo nervioso, el fuerte cambio de luces y sombras, la deformación que mantienen las arquitecturas con una sensación de caída continua, agrega a los ambientes urbanos una apariencia frágil pero humana.

Una atmósfera melancólica y solitaria se forma con la paleta de grises y azules y los vapores que emanan de cualquier parte, no obstante, los intensos amarillos y naranjas amalgaman la escena del paso de una guerra a la impresión de una ciudad vibrante.

Los “*Paisajes Virtuales*” de Jonas Lerin son retratos ficticios de una catástrofe, donde las huellas y los rastros presentan sólo devastación y abandono aparente. Hay una sensación que algo se ha perdido entre el caudal de percepciones del ser humano de nuestra era, la mirada del pintor se detiene ante estos momentos abrumado por el flujo de los fenómenos que mantienen una asolación constante y deja su testimonio en la pintura que se evapora, se materializa y se destruye.



## **SOBRE EL CONCEPTO DE LO VIRTUAL**

Jonas Lerin Ridone

*“Creer en la realidad de las imágenes es lo mismo que no creer en la realidad” \_1*

Lao Tse, “Tao Te Ching”, segunda parte - Hua Hu King, España, Ed. Océano Ambar, 2004, pg. 209.

Los mundos virtuales producen en nosotros la sensación de poder entrar en las imágenes ya que al ser signo y representación de un objeto del mundo real, al igual que la pintura, nos invitan a agudizar nuestra atención y buscar algo que no es la realidad, pero que decidimos tomar por verdadera. Nos enfrentamos entonces al problema de la visión y cómo plasmar un mundo real de tres dimensiones en únicamente dos planos. Lo virtual es para mí la posibilidad de abandonar el lado subjetivo de las imágenes y utilizar únicamente el aspecto formal de la captura de pantallas de videojuegos, de tomas dentro de Google Earth y fotogramas del cine, hasta no poder reconocer exactamente de dónde proviene la imagen que voy a pintar.

Mediante esta manera de construir un cuadro intento dejar de enfrentarme a la pintura figurativa con más imágenes que imitan la realidad y en cambio aclaro que para mí toda imagen de este proyecto es en sí una ilusión, una invención de la mente humana. Es decir cuando los objetos no son sólidos, como sucede en un sueño o en los mundos virtuales, estos nos permiten abarcar una realidad metafórica igual a lo que pretendo representar en mi pintura al óleo.

Al empezar a pintar los cuadros a lo largo de la maestría me interesaba el suspenso ante el cuadro, yo mismo estaba incierto sobre lo que el espectador pudiera ver o entender en los mismos, entonces era mejor en lugar de buscar algún significado concreto en la pintura, que se encontraran sólo dudas, preguntas y vacío.

Por esto los primeros cuadros son muy grises ya que los realicé a partir de capturas de videojuegos en línea y de las sesiones de algún otro vídeo jugador por computadora, de tal manera que las imágenes en constante movimiento son borrosas y transmitieran una sensación de incertidumbre.

Entonces empecé a elaborar un archivo fotográfico con imágenes propias de sesiones de vídeo juego, gracias a una cámara, una pantalla Led, un PlayStation 3 y un jugador experto que me ayudó durante las horas de juego .

Pinté todos los cuadros que había planteado en el proyecto justamente gracias a la libertad y profusión del tema de lo virtual, ya que los videojuegos actuales son en su mayoría foto realistas y podía modificar, inventar y experimentar con la realidad que aparece en la pantalla para crear imágenes nuevas, ya que las manchas, el color y las sombras de los videojuegos producen imágenes parecidas al lenguaje formal de la pintura.

Me identifiqué con las escenas urbanas de destrucción que encontré en los videojuegos tal vez porque la Ciudad de México en donde vivo a veces parece una zona de batalla y hay que trabajar con lo que uno tiene a la mano. Estas imágenes son para mi un punto de partida para inventar un escenario propio del mundo en el cual me siento por lo demás oprimido.

El objetivo principal al utilizar este tipo de imágenes fue poder esbozar o plasmar mi propio estado de ánimo gracias a la atmósfera del cuadro. Para mi era interesante expresar algo tan humano como las emociones o los estados de ánimo, sin tener que recurrir siempre a la figura humana.

El resultado final fue una atmósfera que elaboré balanceando lo que podía imaginar con lo que podía ver: a veces imagino ciertos trazos cuando pinto y hay manchas o zonas que decido dejar como tal. Esta es una gran diferencia con la pintura figurativa tradicional, puesto que en los videojuegos encontré la libertad de explorar diversos modos de pintar, lo que me viniera en gana sin tener como única regencia el bagaje histórico de este medio.

Al trabajar sólo con imágenes digitales me di cuenta que no son nada reales, todo es demasiado detallado, todo está completamente nítido por lo cual no hay distancias, no hay distintos planos ni profundidad de campo, puesto que la tecnología es un simulacro que intenta imitar a lo humano.

Este es el mismo problema formal que intento enfrentar con mi pintura al ir detallando el cuadro hasta que parezca una imagen virtual que existe solo en una pantalla, sin perder de vista que lo principal es la pintura y la observación de la luz.

Por ejemplo, en los videojuegos un escenario es casi siempre el mismo, las cosas se repiten como en un laberinto, por está razón me obsesioné por construir ambientes, calles y edificios hasta imaginar en un lienzo un lugar intangible que no remite a ningún otro existente. En este sentido mis pinturas son paisajes virtuales porque son un lugar que no podríamos encontrar o experimentar en otra parte.

No se si el espectador lo entienda así o vea solo una representación... Lo importante es que sienta en la pintura la tensión que existe entre lo que vemos y lo que podríamos tomar como real, gracias a la imaginación y así decidir entrar en el juego de las imágenes y terminar la historia que yo sólo esboqué.

Por esto no hay presencia humana en mis cuadros, no hay rostros ni figuras porque no quiero pintar lo reconocible sino sólo una sensación de vestigio, como la que queda al despertarnos de un sueño, al no poder reconocer con certeza dónde esta el limite entre lo que soñamos y la realidad. Puesto que el inconsciente trabaja con imágenes al igual que la pintura, pretendo que estos cuadros sean a un reflejo de mi espacio interior y desconocido.

Combinando unas imágenes con otras me da la impresión de estar dibujando un laberinto, con barreras y coches en medio del espacio que van guiándonos a través de un contenedor para la vista y quisiera que estas pinturas fueran una proyección de lo que sucede en mi mente al pintar.



Por ejemplo, la imagen que estoy haciendo no la he visto antes, más bien la voy creando al unir imágenes sin saber exactamente cómo voy a terminar el cuadro.

Al final encontré una manera impersonal, sin hacer referencias a otros trabajos en historia del Arte, de hacer mi propia pintura figurativa, porque para mi era importante no eliminar lo figurativo, pero también tener una búsqueda formal propia y no sólo pintar a través de la imitación y mimesis de la naturaleza.

La pintura figurativa debería intentar figurar lo que no puede verse, como el miedo o el inconsciente entre muchas otras cosas. Por eso escogí el tema de lo virtual porque creo que la tarea de la pintura figurativa es poder mostrar cosas de manera distinta a las que estamos acostumbrados a observar sólo con los sentidos.

*PAISAJES DE  
LO VIRTUAL*  
**Obras y detalles**



boceto  
lápiz y tinta sobre papel,  
30 x 40 cm.  
2012

**Virtual view** , óleo sobre tela, 70 x 90 cm. 2013

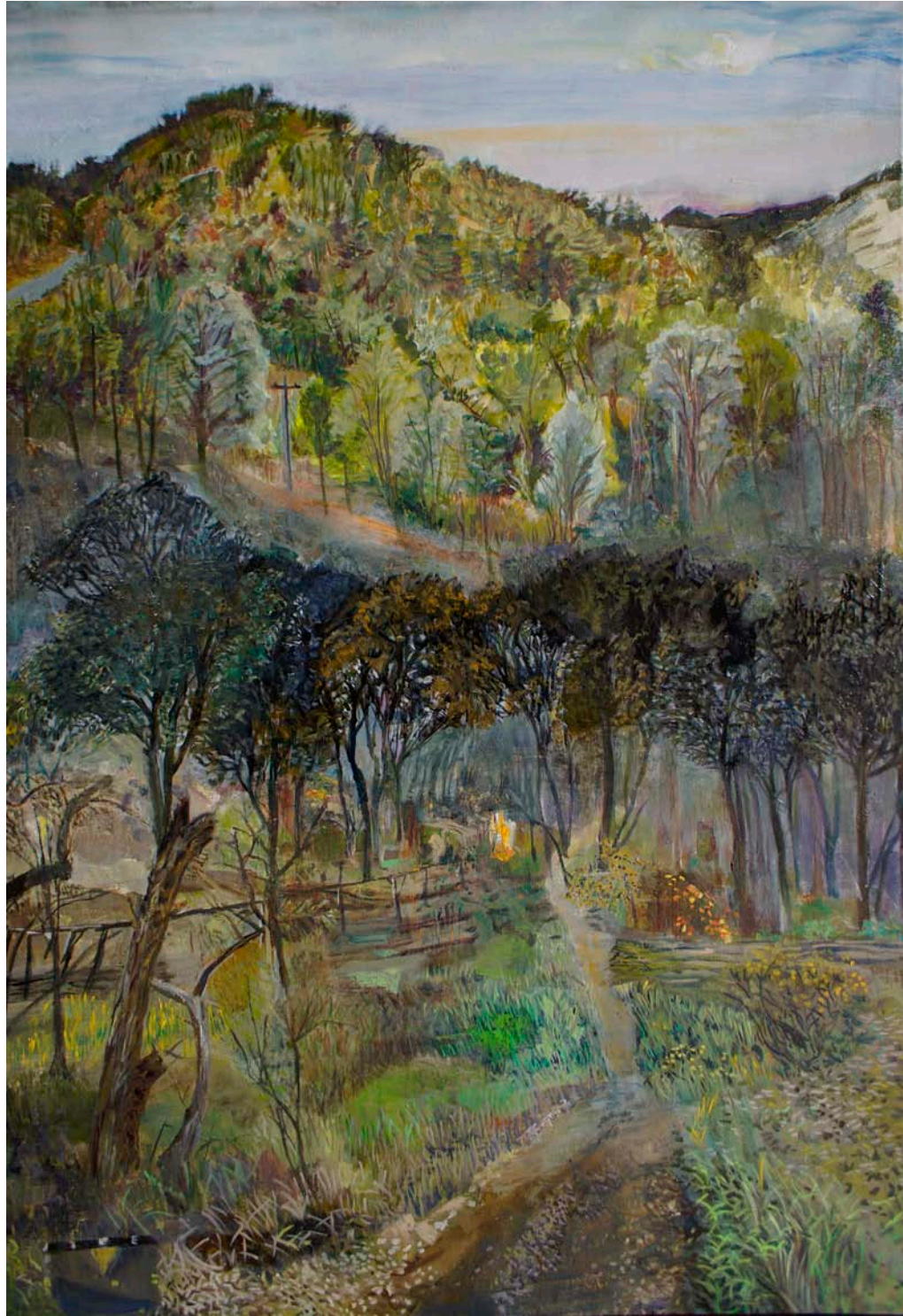


**9/11** , óleo sobre tela , 65 x 90 cm. 2013





**Lutirano**, óleo sobre tela , 100 x 72 cm. 2012





**Virtual view # 2**, óleo sobre tela , 70 x 90 cm. 2013





**Virtual view # 4**, óleo sobre tela , 70 x 95 cm. 2013



**Mercado**, óleo sobre tela , 65 x 90 cm. 2013



**Virtual view # 3**, óleo sobre tela , 70 x 95 cm. 2013





**Virtual View # 4**, óleo sobre tela , 70 x 95 cm. 2013





**Ciudad**, óleo sobre tela , 96 x 130 cm. 2013





**Mirador**, óleo sobre tela , 85 x 89 cm. 2013



**Street view** , óleo sobre tela , 65 x 95 cm. 2013





**Metro**, óleo sobre tela , 55 x 65 cm. 2012



**Desierto**, óleo sobre tela, 72 x 100 cm. 2014



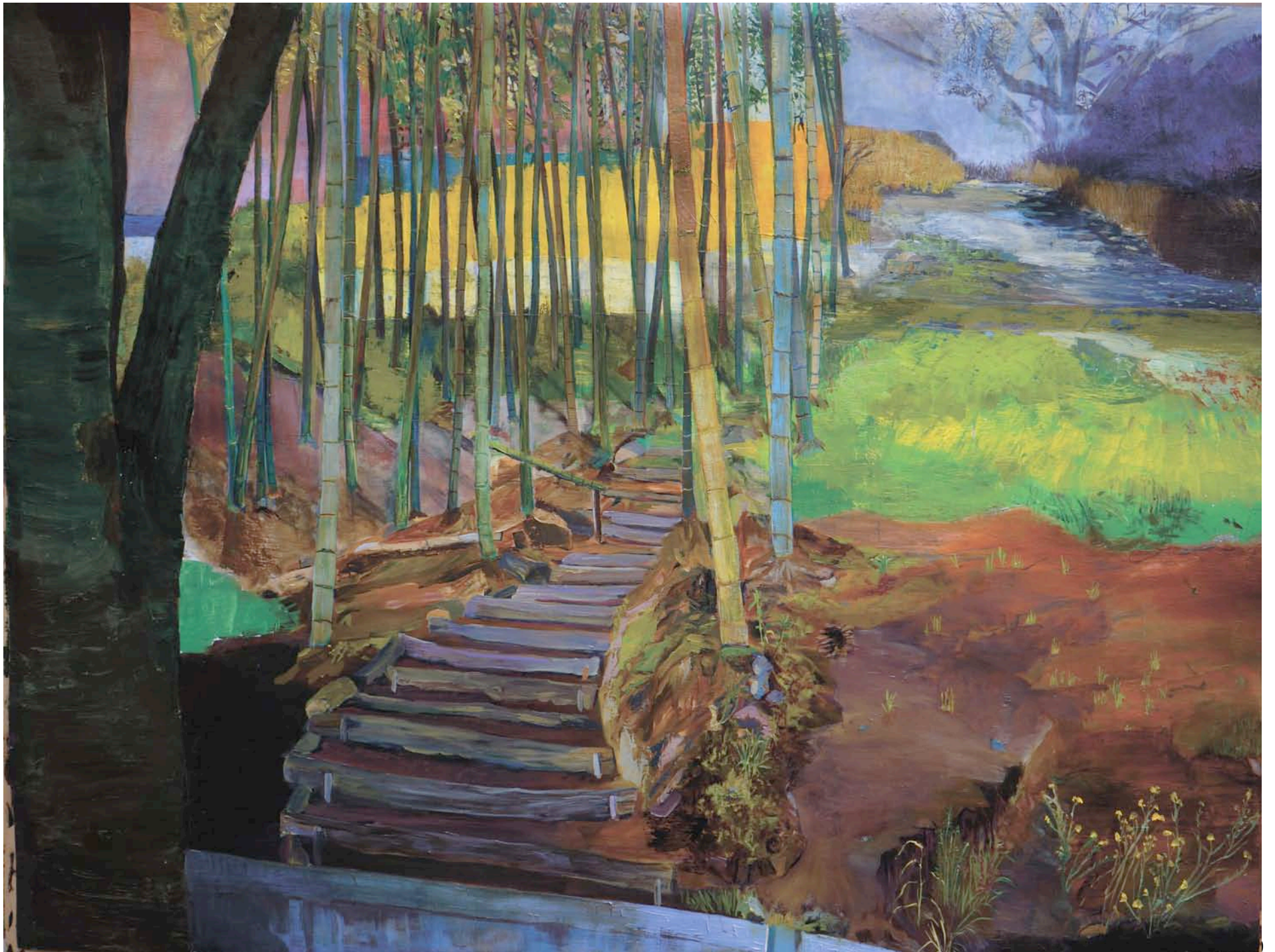




boceto  
tinta sobre papel,  
30 x 40 cm.  
2014

**Díptico**, óleo sobre cartón, 91 x 264 cm. 2014









## ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN

Más allá de las técnicas de pintura como el óleo, la encáustica o el acrílico, lo principal en este proyecto era encontrar una manera de mezclar las características de los videojuegos con mi tipo de pintura, académica y tradicional, justamente para actualizar mi propia visión y estilo de pintura. ¿Cómo lograrlo?, nunca fue algo totalmente claro pues no quería copiar una imagen de video juego y nada más, lo que quería era encontrar inspiración en los mundos y dimensiones virtuales que tienen los videojuegos, hasta crear un paisaje distinto al que gracias a la pintura figurativa venía realizando hasta ahora. Puesto que no sabía como enfrentar mi propio entorno y mi realidad, así que busque inventar una manera de escapar de ella.

En cuanto al proceso creativo que en mi caso es algo muy lento e individual, lo que hice fue establecer una escala y soporte uniforme para pintar uno o dos cuadros simultáneamente, porque voy construyendo cada paisaje desde cero de acuerdo a lo que voy trazando en él.

También necesité la ayuda de un video jugador experto que siguió mis indicaciones para lograr fotografiar de la pantalla las texturas, los encuadres y las arquitecturas que más me interesaban. Así pude utilizar mis propias imágenes provenientes de varios juegos distintos, como Battlefield IV, Call of duty o Crysis II\_2 entre otros de disparo, busqué los más foto realistas posibles, porque me interesaba ante todo la visión de la cámara subjetiva que tienen estos juegos, para dar a mis pinturas una sensación de inmersión en el cuadro. Al no tener personajes ni modelos fijos lo que me guiaba eran las sensaciones ante el cuadro de tensión, violencia y angustia que son cosas burdas y evidentes que todos hemos sentido y que los videojuegos utilizan mucho.

Por esto, el espacio en la pintura se volvió lo más importante, en mi opinión el paisaje es lo que contiene y aprisiona estos sentimientos y esperaba lograr transmitir el hacinamiento y la opresión que sentía en mi propia vida en aquel momento.

Es así como en mi proceso de pintura la idea de lo virtual se convirtió en una experiencia, puesto que no fue la copia de la realidad ni tampoco la invención de una realidad fantástica, sino una imagen en potencia, pensar la pintura como una pregunta y qué tal... ¿Si esta imagen produce alguna sensación en la Realidad?. Del proceso de producción podría decirse que desde que empecé a pintar intentaba demostrarme que podía pintar tan bien como cualquier otro artista que había visto en exposiciones anteriores y que de alguna manera siempre me parecían algo simples, ahora entiendo que es normal puesto que armar una exposición excelente involucra mucha logística que no tiene que ver solamente con la obra o el artista.

De hecho, afronté el compromiso de este proyecto con la determinación de averiguar si merece la pena intentar ser un buen pintor y seguir este camino de vida. Lo malo es que me enfoqué en hacer una demostración técnica de mis capacidades para pintar y comprobar esta hipótesis y esto le quitó creatividad a mi pintura, pero al final no importa si las pinturas son perfectas, si se pueden vender y si son exitosas dentro de un mercado del arte con el cual estoy en desacuerdo. Porque en su momento sólo pude pintar los cuadros como los entendía en ese determinado instante, esta libertad y creatividad es lo que busqué en este proyecto desde el inicio, el hacer las cosas sin una fórmula, sin imitar a otros, ni hacer concesiones arbitrarias.

Por eso ahora trato de hacer memoria de cómo fue el proceso de pintura, pero sin perder de vista que lo único importante para mí del arte es la propia libertad creativa, claro que el arte también es un objeto de intercambio, una imagen de poder, un transmisor de ideas y un bien material y eso es así para todos aquellos que estudiamos el tema, pero este preciso apartado sobre la producción tiene que ver únicamente con la libertad creativa y artística de la obra.

Supongo que para mí este fue el proceso creativo, contradecirme, explicar cómo veo mi propia obra y la perpetua lucha para intentar expresar mi creatividad sin controlar cada aspecto de ella, pero ¿quién si lo hace realmente?, ¿qué no es este el dilema de todos los artistas?. Por eso no voy a hablar demasiado de técnicas porque lo importante es la experiencia, la capacidad de cada quien para dar una metodología a su creatividad y poder lidiar con su propia autoestima al respecto.

Por otro parte, lo que me interesó de los videojuegos fue obviamente el realismo de las imágenes y el parecido con la fotografía que tienen, para mí ambos son una abstracción y una síntesis de lo que consideramos real, pero quería desarticular aún más las imágenes porque quería dejar en claro una cosa: Lo que pensamos que es real de nuestro entorno, no es más que un espejismo, una interpretación que nuestra mente elaboró. Por esto tal vez sentí la necesidad de vaciar las imágenes de videojuegos que tomaba y aunque llegué a pensar que podía eliminar del todo cualquier rastro de figuración, dejar sólo líneas, formas del espacio y la arquitectura de los juegos, lo que pasó realmente es que el tema que me había impuesto de hacer “Paisajes de lo Virtual”, rebasó todas mis previsiones .

Para empezar, en cada pintura era fundamental lograr transmitir la idea de que observamos y consideramos como real algo absolutamente falso y desde el campo de la pintura figurativa me parece que seguir perpetuando una y otra vez este mito de que la realidad es todo lo que vemos con nuestros ojos, en una fotografía o en la pintura más realista posible, me parecía una equivocación y tenía la profunda necesidad como amante de la pintura de dejar en claro mi postura al respecto.

No se si logré acercarme siquiera a demostrar algo como esto mientras pintaba, porque poner una idea en imágenes, sobretodo cuando son suposiciones poco comprobables para nuestra mentalidad occidental, requiere de mucha experiencia, por eso lo único que me queda es tratar de poner en palabras mis experiencias mientras pintaba.

Para esto me servían solamente las imágenes realistas de videojuegos como ciudades, automóviles y edificios, porque el objetivo era contradecir esta realidad no negar que existe, quería transmitir que para mi esta realidad personal se siente tan artificial como cualquier videojuego actual y necesitaba usarlos como metáfora de todo esto.

Entonces identificarme con otra realidad, la de la pantalla, era para mi similar a cómo un pintor logra interiorizar la naturaleza a través de su contemplación, así que con todas las imágenes que tenía de videojuegos empecé a componer bocetos digitales a partir de recortes, fotografías, de memoria y por supuesto con pintura, sólo que en mi trabajo el sujeto principal en todos los bocetos siempre era la desolación y no era una forma de hacer las imágenes más interesantes, sino de relacionarme íntimamente con el tema de lo virtual. Creo que este es otro eslabón de todo proyecto artístico, encontrar el equilibrio entre hacer un trabajo personal y tener también una visión general y autocrítica de las cosas.

Entonces logrando surcar entre esta infinita incongruencia, por fin me di cuenta al terminar los primeros cuadros, con los aspectos formales del color, el contraste y la perspectiva adecuados, que faltaba algo, la luz natural la cual extrañaba de la fotografía cuya virtud ha sido el poder interpretar la luz de manera casi instantánea. Así que no había vuelta atrás o asumía este supuesto defecto de las imágenes de vídeo juego o mejor empezaba un nuevo proyecto. Entonces decidí sobrevalorar esta supuesta falta de luz en las imágenes, al igual que la perspectiva en primera persona\_3 de los videojuegos. Así serian una característica definitiva de mis pinturas. Con los bocetos digitales fui trazando y dibujando cada composición pero siempre al ver las cosas en pintura resultan distintas, así que en cada cuadro iba aumentando detalles y distintos puntos de fuga, todo con las varias perspectivas en primera persona que en el cuadro iba difuminando hasta saturar el espacio. Al final la perspectiva que tienen las pinturas, si provenía de la visión en primera persona que se obtiene de los videojuegos, pero son también una especie de novela gráfica con varios puntos de fuga distintos en un mismo recuadro. Así es como pude darle mayor valor a la fuente de las imágenes que usaba, pues son muchas historias recortadas en una misma imagen sin ser una copia exacta de un sólo fotograma, o al contrario, perder esta característica tan emblemática de la perspectiva en primera persona de los videojuegos .

3\_Ver. Pilar Lacasa, "Los videojuegos aprender en mundos reales y virtuales", Ed. Morata, Madrid, 2011. pg. 250. La perspectiva en primera persona que se tiene en los videojuegos es la del personaje que actúa, pero que no aparece en la pantalla de forma completa. "Los juegos en primera persona tienden a tener un ritmo más rápido y permiten una mayor inmersión en el juego. Existe una fuerte sensación de estar "en el mundo" cuando el jugador ve y oye en función de su personaje".

Por otra parte el aspecto de la luz pixeleada con hiper contraste de los videojuegos fue otro problema formal más complejo de afrontar, pues mientras que en la perspectiva fue la misma composición del cuadro que me llevó a desear llenar hasta el último espacio disponible, con la luz el dilema era al apagar el juego y sacar las imágenes bi-dimensionales de la pantalla, que se veían planas y al no captar las sombras de manera natural todo aparecía muy frontal y sin profundidad de campo. Así que la luz del cuadro tuve que inventarla, si algún elemento debía estar en primer plano entonces usaba más carga de pintura para darle una determinada apariencia y si había cosas que debían ir al fondo entonces usaba veladuras para hacer la pintura ligera.

Esto lo sabe cualquier pintor, es bastante obvio, pero la diferencia es que pocos intentan inventar algo además de lo que hay en la imagen, de hecho pocos se detienen a observar de qué manera están usando la pintura, sólo copian automáticamente lo que hay en una fotografía por ejemplo y esto no me pareció lo adecuado, por ello decidí prescindir en este proyecto de la fotografía aunque no supiera exactamente a qué me enfrentaba.

De hecho ahora me parece que la mayoría de los cuadros del proyecto al no haber sido pintados del natural ni a partir de la fotografía fueron un laboratorio de pinceladas, tonos, cargas y formas para intentar atrapar la luz. En mi caso experimenté con distintas pinturas acrílicas para hacer fondos muy luminosos, con cera y tierras para hacer el óleo espeso, además de varias técnicas como la encáustica, el dibujo y la acuarela. Todo esto con la intención de hacer real lo irreal, una vez más cómo lo haría cualquier pintura, pero aquí lo fundamental es haber dado cuenta de las posibilidades y el poder que tiene la pintura de recrear y transformar el aspecto de las cosas, la apariencia sumamente cambiante y efímera de la realidad .

Para qué ocuparnos de una disciplina tan demandante y tratar de immortalizar hechos que perduren para siempre, qué no es este un acto demasiado egocéntrico, es acaso este el único sentido y pertinencia de la pintura. Acaso esos pocos increíbles artistas, pintores vivos son quienes conocen algún otro secreto de la pintura que los demás no podemos ver, o la pintura al igual que casi todas las imágenes que producimos está destinada a ser parte de las instituciones del ocio y el entretenimiento.

Estas y muchas otras son preguntas y dudas que no puedo responder aquí, pero al menos intenté que este proyecto fuese un punto de vista al respecto, al demostrar que en la pintura figurativa debería poder hacer algo en contra de esta banalidad de la imagen en la cual nos encontramos inmersos.

Para mi este proyecto es un parteaguas ya que si bien intenté exponer esta situación de la devaluación del uso que damos a las imágenes, creo que lo hice sólo conceptualmente, en cambio para futuros proyectos me gustaría seguir investigando los temas que tienen que ver con la percepción y la pintura, pero desde un punto de vista más sensorial y no tanto conceptual.

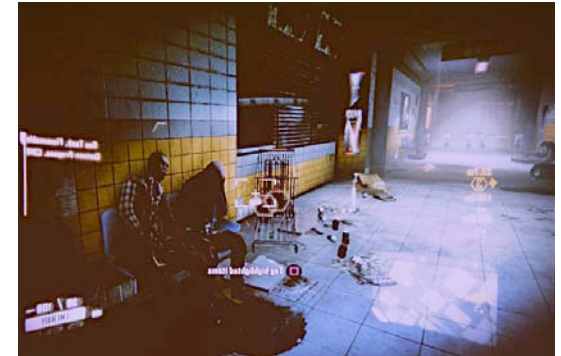
Por ejemplo, me interesa el modo en el cual vemos nuestro entorno pero no busco sólo documentar o representar el mundo exterior, quiero ocuparme de las cosas inherentes a la pintura como el color, la luz o la sombra y cómo estos elementos pueden manipularse para reformar nuestro grado de percepción. No importa tanto el significado o el mensaje y esto hace diferente a la pintura de las demás imágenes bidimensionales, pues la pintura no es solamente un medio para transmitir sino que está ligada directamente con nuestro modo de sentir, de percibir, de ver y representar las cosas, así que quiero llegar hasta los aspectos formales más simples de mi pintura, más allá de los conceptos, las imágenes, el significado y la historia del Arte que no me pertenecen.



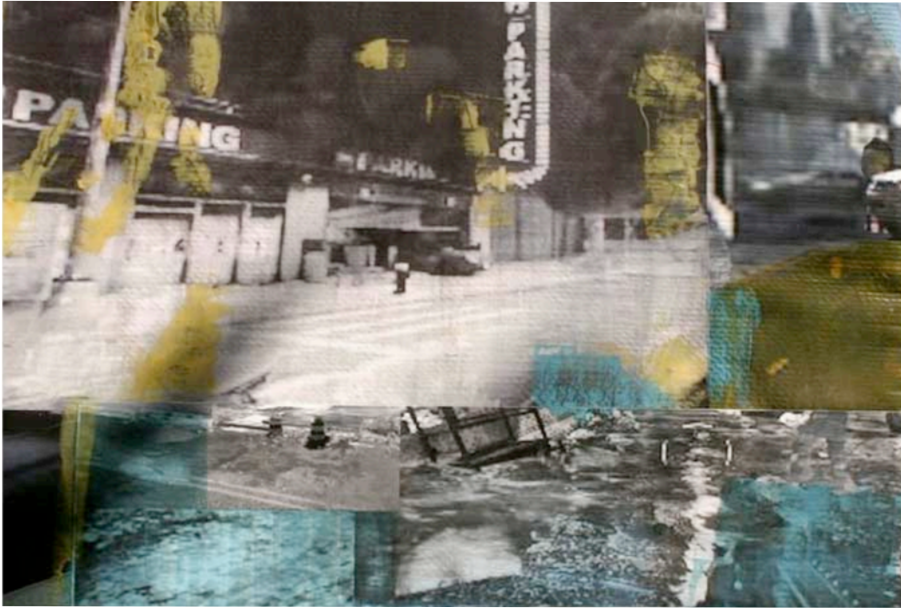
## EL PROCESO DE PINTURA.

“Estas dos figuraciones, la figuración a pesar de todo conservada y la figuración encontrada, la falsa fiel y la verdadera, no son del todo de la misma naturaleza. Entre las dos se ha producido un salto sin moverse del sitio, el acto pictórico. Entre lo que el pintor quiere hacer y lo que hace ha habido necesariamente un cómo, (cómo hacer).”\_4

4. Gilles Deleuze, “Francis Bacon. *Lógica de la Sensación*”, Ed. Arena, 2009. p. 99







El proceso esta en orden cronológico explicando cómo se pintaron los cuadros y cómo fue cambiando el proyecto.

Este cuadro por ejemplo, fue uno de los primeros experimentos del proyecto ya que al principio la idea era intervenir manchando con óleo sobre fotocopias e impresiones digitales de videojuegos.

Quería crear un caos y una destrucción del paisaje digital y foto realista a partir únicamente de los materiales propios de la pintura.

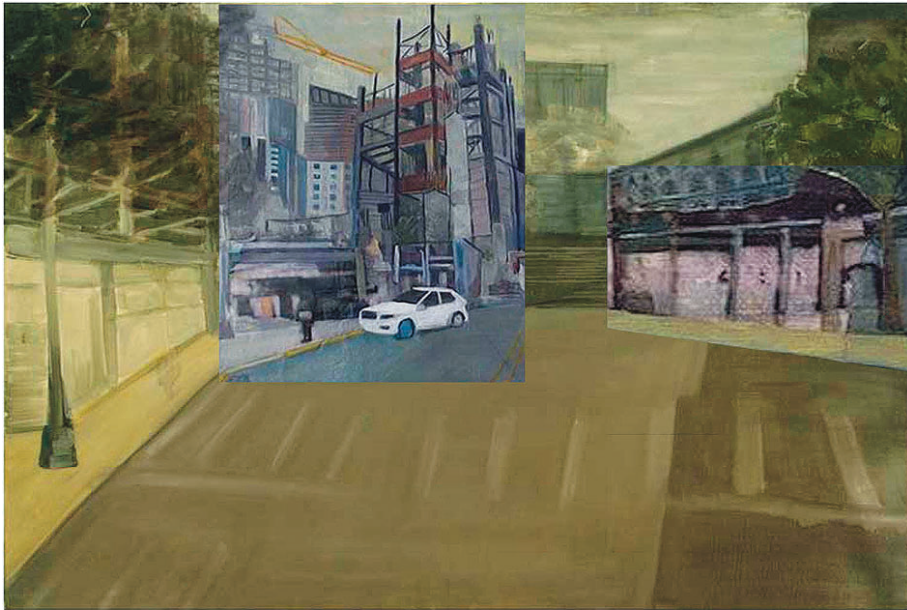
Al final quedo solo como un experimento tal vez para otro proyecto más abstracto, ya que para este preferí dar importancia a la idea y representación del paisaje virtual.



En este cuadro, "Virtual view" partí de capturas de videojuego en línea, me parecía interesante comparar las imágenes en movimiento y pixeleadas de los videojuegos con la sensación y el estilo borroso de la pintura al óleo.

Incluso en el inicio del cuadro cuando solo estaba planteado con aguadas y veladuras se sentía la tensión de la escena, justo como pretenden envolvernos los videojuegos de acción.

Pero después incluí cada vez más elementos de destrucción y escombros para recrear un ambiente saturado, porque quería resaltar la fuente de la cual me estaba inspirando en ese momento, que eran la violencia y emoción que producen los videojuegos actuales de guerra.



Este cuadro está inspirado en la ciudad de Nueva York porque es un lugar de referencia para toda la industria del entretenimiento y los medios de comunicación.

Lo que hice fue tomar una escena cualquiera y transformarla en un escenario urbano con las imágenes que los medios nos muestran sobre la ciudad. Incluí símbolos de vialidad, colores, edificios e incluso recortes digitales, hasta que poco a poco apareció una de esas imágenes que se quedan guardadas en nuestro inconsciente colectivo como la suscitada a partir de la tragedia del once de septiembre y por lo mismo evidentemente titulé esta obra "9/11".



Este cuadro es un buen ejemplo de cómo fue mi proceso de pintura ya que no parto de una sola imagen. Lo que hice fue empezar por construir un espacio o escenario con perspectiva lineal el cual pinté sólo con blanco y negro.

Después fui incorporando los detalles con colores vibrantes que para mí son como los personajes de la escena, así el resultado es una imagen en donde parece que algo va a suceder pero nada es real sino una simulación, una escenografía de la realidad. Etapas:

- INICIO BLANCO Y NEGRO
- FINAL COLORES



En este cuadro quería imitar la luminosidad de una pantalla por eso primero pinté todo con colores acrílicos fluorescentes y después fui dando el contraste y las sombras con colores al óleo cada vez más oscuros. De hecho hay etapas más interesantes del cuadro antes de tapar las zonas fluorescentes, pero la idea era dar la sensación de estar viendo la imagen a través de una pantalla con una luminosidad tenebrista como la que tienen los videojuegos . Esta experiencia de pintar con materiales contrastantes como el óleo sobre acrílico no sólo me permitió trabajar más rápido gracias al tiempo de secado de cada uno, sino por mucho más tiempo sin llegar a los tonos máximos de oscuridad .



Este cuadro lo realicé dibujando todo a mano alzada porque quería representar una de esas visiones imposibles que sólo en los videojuegos aparecen. Para eso fui incluyendo parte por parte cada recorte que encontraba y que me ayudara a dar la impresión de vértigo como se siente en los juegos de vídeo. Al final esto fue posible gracias a la sobre posición de muchas imágenes de distintas fuentes en una mismo recuadro, que fui trazando una y otra vez hasta lograr verlas de manera fluida y lo mejor integradas posible unas con otras.



Este cuadro fue pintado en tres partes, la primera en la cual sobresale la parte superior que está hecha con manchas sin definición y que de cerca recuerdan una imagen pixeleada y a lo lejos dan el efecto de distancia como en una fotografía con profundidad de campo.

En la segunda parte quería seguir respetando los planos y por ello todo lo que está al frente como el camino lo hice con arena, no sólo para que pareciese una carretera realista sino para dar volumen y materialidad a lo que está más cerca en la imagen.

En la tercera parte ya con el entorno definido procuré dar mayor dramatismo a la imagen y busqué en películas, Google Earth y videojuegos los elementos que crearán una sensación de tensión en la escena.



Tiempo después en las redes sociales me encontré con una nota sobre la violencia en el estado de Michoacán y me sorprendió haber pintado inspirado por la ficción de lo digital algo muy parecido a lo que en realidad había pasado en algún lugar de esta zona de la República Mexicana.



En esta imagen empecé a dibujar la misma composición una y otra vez hasta intentar perder las manías y estilos adquiridos de mi pintura figurativa. Primero utilicé el dibujo a línea para contener el espacio en blanco. Después usé una paleta con colores primarios básicamente, que fui aplicando con espátulas solamente, porque quería a partir del fondo sacar las siluetas de los demás detalles. Por último utilicé muchos más colores para diferenciar lo que está en primer plano en el primer cuadro y el segundo, esto para dar cuerpo, materialidad y definición a las figuras o elementos definitivos, ya que partí de tonos muy similares y diluidos en el fondo.

Mi intención al pintar un díptico partiendo de la misma imagen de fondo en los dos últimos cuadros del proyecto, era no tener que preocuparme por lo que ven los ojos, quería exagerar e inventar el espacio y dedicarme a esta única intención, porque quería pintar una versión distinta en el segundo cuadro más abstracta. Por eso la necesidad de comparar los dos cuadros de un díptico, para lograr enfocar los problemas formales de mi pintura e intentar eliminar la dependencia hacia una sola imagen representativa, la técnica figurativa del óleo y los clichés de mi pintura que uno va acumulando con el tiempo, para solucionar de la misma manera la mayoría de las pinturas.

## LA EXPOSICIÓN

La lista final de obras que componen la exposición contienen y demuestran el desarrollo del proyecto “Paisajes Virtuales”, que desde finales del año 2012 hasta principios del 2014 he pintando, dedicándome casi exclusivamente a estos cuadros y ahora por fin están todas las obras presentadas en una misma sala. Para esto fue fundamental encontrar una sala de exposición donde pudiera incluir todos los cuadros apropiadamente y en un lugar interesante como el museo de la ciudad de Querétaro que alberga tantas manifestaciones artísticas, que al pasar de una exposición a otra es imposible no hacer nuevas asociaciones entre las obras. Al final un museo como el de la ciudad de Querétaro es un lugar más significativo que una galería, pues aunque hay lugares especializados en arte y nuevos medios o en pintura actual, la verdad es que la Ciudad de México sigue siendo un ambiente demasiado tradicionalista, tal vez será por la sobre población de pintores que viven en la ciudad y por la falta de lugares que puedan apoyar a todos los pintores emergentes de la ciudad.

Así que para mi esta exposición es primero que otra cosa, la culminación del proyecto realizado durante la Maestría en Artes Visuales y Diseño de la UNAM, que incluye no sólo la obra sino el proceso y el tiempo para lograr germinar una idea que en el principio era sólo un bosquejo en el papel y que ahora podrá ser expuesta al público.

Para organizar esta exposición fue necesario casi un año, podría haber sido menos, pero quería involucrarme en todos los aspectos posibles de la exposición, desde diseñar el catálogo, trasladar y montar los cuadros, hasta entender algo sobre la museografía.

Sostengo que los videojuegos actuales son los próximos herederos de la pintura y como tal me propuse llevar a cabo esta investigación y exposición de pintura sobre los mismos para poder expresar a mi manera esta idea. En cuanto a la museografía los cuadros se montaron tomando en cuenta el motivo y las tonalidades de cada uno, por ejemplo, en la primera parte de la sala están los cuadros que tienen algo de vegetación y color verde, con lo cual se logró dar armonía al primer contacto con los visitantes. En la segunda parte de la sala están los cuadros de colores principalmente grises y que representan escenas de ciudades, además la organización de las pinturas va desde lo más reciente hasta llegar al último de la sala donde están los primeros cuadros realizados. Obviamente se trató de escoger la mejor sala donde los cuadros tuvieran la suficiente separación entre ellos pero crearan un recorrido constante y fluido.

La intención fue enfatizar el desarrollo del proyecto de pintura y el tema, para ello también se planeó montar una mesa al centro de la sala con los catálogos de la muestra donde el visitante pueda sentarse y leer con calma sobre la investigación. También se realizó un vídeo como registro de la exposición que puede ser entregado junto con el catálogo para complementar la información y material disponible sobre la muestra.

De hecho podría decir que esta muestra de "Paisajes de lo virtual" es de un tipo de pintura muy meditativa, por lo cual tal vez el primer impacto con el público no fue tan fácil, por esto se planeó poner el texto de presentación de Paulina Lohr afuera de la sala de exposición y lo más grande e iluminado posible para que los visitantes antes de entrar a ver las pinturas pudieran leer de que se trata la exposición y cuál es la intención de la misma.

De hecho una anécdota simpática aconteció al leer los comentarios de un grupo de niños entre diez y quince años de edad, que tal vez habían asistido al Museo de la Ciudad de Querétaro por parte de la escuela, no estoy seguro qué les habrán dicho sobre la exposición, pero la mayoría de sus comentarios se centraban sobre dos cosas, uno, la destrucción que era intencional en la mayoría de los cuadros y la otra, una visión ecológica sobre la responsabilidad de los seres humanos para con la naturaleza. Repito que no puedo asegurar en qué contexto los niños escribieron estos comentarios pero no puedo dejar de pensar que la distribución de las piezas, tal vez tuvo algo que ver en todo esto. Pues en la sala 1 estaban todos los cuadros que tenían alguna reminiscencia a la naturaleza o árboles en ellos y en la sala 2 estaban todos los cuadros que tenían únicamente que ver con el cemento y referencias a la ciudad .

Ahora me queda claro que cada pieza debe ser cuidadosamente curada junto con el autor para llegar a ser valorada por el espectador, claro, sin ir al extremo de algunas obras de arte conceptual donde la obra no existe y el tema sólo es la técnica o el conocimiento del curador sobre el Arte. En lo personal no creo que se necesite conceptualizar demasiado las cosas para exhibir una pieza, ni tener demasiada publicidad y efectos especiales para darle un merecido lugar a las obras, después de todo el trabajo ya está hecho, además me di cuenta que con simples elementos como saber que tipo de iluminación y los grados de temperatura de las lámparas que se requieren o una interesante distribución de las obras tal vez por salas de distintos colores, es más que suficiente. Para mi esta primera exposición individual en un museo fue un claro ejemplo de que la finalidad principal de una exposición debería ser entregar un mensaje o proponer un diálogo con el espectador y no sólo lograr vender.

Cada exhibición tiene que pensarse muy bien, no se puede exponer una serie de dibujos en una sala al aire libre porque el sol arruinaría la visión y la superficie de las piezas, como tampoco se debería hacer una exposición de arte urbano dentro de una galería formal porque la obra perdería su sentido y honestidad.

Me parece que hay que arriesgarse a exponer también fuera de los recintos establecidos para el arte y encontrar nuevos mecanismos de exhibición, como poner pinturas o reproducciones en las paradas de autobuses o hacer una feria de arte en donde cada artista intervenga un sección reservada para las vitrinas de las galerías.

Bueno, al menos esta fue mi postura desde el principio del proyecto de exposición; ¿por qué? exponer en una galería famosa donde no hay ningún contacto humano. Para mi fue mucho mejor buscar un lugar donde conocí al director del museo y el proyecto que tiene, a pesar de lo escéptico que estaba al inicio ahora estoy convencido de que todos los eslabones que forman parte de este sistema del arte tiene su propósito y las cosas han sido así por mucho tiempo. Pero ahora estamos en un punto en donde gracias a la tecnología, vale la pena intentar hacer las cosas distinto, pues en lo personal me interesa que mi pintura llegue a ser útil para la sociedad además de su sola exhibición. La pintura podría estar en cualquier parte: en las paredes, en las ventanas, en las pantallas, en carteles y podría tener un sin número de aplicaciones desde la publicidad, la arquitectura, la educación, el diseño y hasta la sensibilización de un espacio o una población.

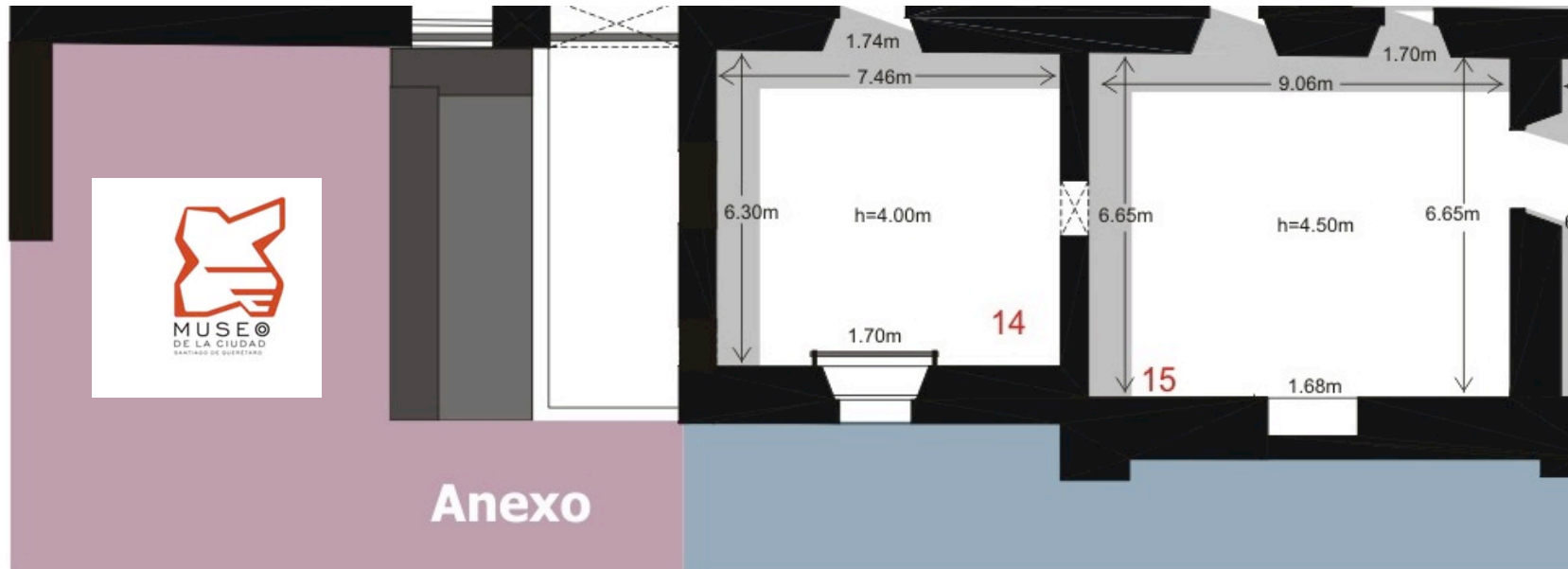
Creo que es necesario exponer la obra de cualquier artista de la manera tradicional que ya se viene haciendo desde hace mucho, lo que no entiendo es el sentido de acumular cuadros en las bodegas de galerías, artistas y museos, creo que debería de haber una manera de intercambiar el arte por cosas útiles como publicaciones, proyectos de todo tipo o estancias de producción e investigación y dejar de ver las pinturas por ejemplo, como un preciado tesoro, pues esto sólo ayuda al lavado de dinero, la especulación y la farsa de quienes siguen estancados en una visión anticuada del Arte.

Así espero que este catálogo sea un material útil para quien lo consulte y no quisiera que fuese solamente para mostrar la obra en él, sino un puente hacia nuevos contactos, críticas y propuestas con quienes están interesados por este tipo de pintura, por esto está escrito y diseñado sin pretensiones y de manera que cualquier persona pueda comprender el trabajo que hay detrás del proyecto y no se limite sólo a ver las reproducciones de los cuadros. Quiero decir, hay tantos medios de información desde revistas en línea, redes sociales, páginas de Internet, etc; Pero muy pocas explican seriamente el trabajo de los artistas, ni siquiera en los catálogos de las exposiciones encontramos más que un par de párrafos sobre la obra. Así que tal vez el catálogo no tenga el alcance que tienen otras publicaciones pero al menos logré hacer un análisis pertinente sobre mi pintura y espero poder suscitar distintas opiniones y críticas al respecto.



Creo que logramos pocas cosas en nuestra juventud y la mayor parte del tiempo lo desperdiciamos pensando, pero al menos en este catálogo tuve la oportunidad de dedicarme a plasmar y reflexionar sobre lo que está pasando en mi propio trabajo artístico y por eso veo el catálogo como un resumen, una extensión y un regalo en retribución de lo mucho o poco que viví estos tres años sumergido en todos los aspectos de un proyecto como este. Lo valioso del catálogo radica en que están descritas la explicación y la vivencia de todo el proceso en primera persona, no es tanto si se cumplieron o no las expectativas o la hipótesis del proyecto, cuanto la transmisión muy personal de lo que para mi fue todo el proceso.

Plano de sala y hoja de sala.

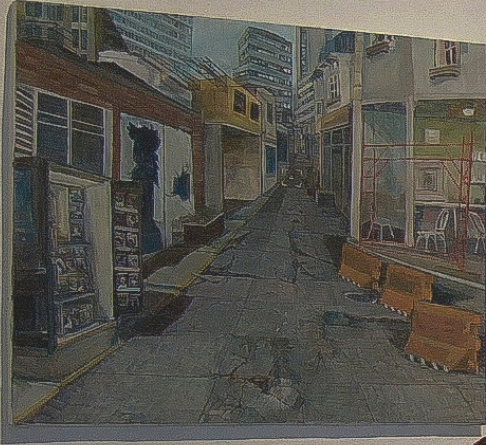


“ In short, landscape is the link between our outer and inner selves ”\_5

La relación entre arte y tecnología en esta época se hace evidente y en una gran diversidad de expresiones. Aportan al arte una nueva sensibilidad, estos nuevos medios del arte mezclan lo real y lo digital desarrollando formas diversas para representar los cambios de este nuevo mundo interconectado. El artista siempre ha cuestionado los modos de construcción de la imagen incluso poniendo su subjetividad al servicio de un contexto más universal. El potencial de estos nuevos medios está cambiando el proceso creativo en la labor artística y también los papeles del creador-espectador de la obra. La interacción con los videojuegos y otros medios nos permite acceder a todo un nuevo tejido social y cultural que nos da la posibilidad de reinventar a nosotros mismos y la exploración de lugares impensables, como observar escenas efímeras que quedan inmutables en una imagen. Esta exposición nos lleva por varios sitios que podrían parecernos familiares y sin embargo el artista hace uso de estos lugares para poder manifestar algunos de los aspectos más terroríficos de la sociedad actual. En estos paisajes de ambientes desolados podemos ver reflejada la angustia, la soledad, la tristeza y al mismo tiempo un mensaje de esperanza que se podría interpretar como un nuevo comienzo. Llevar estas dimensiones a la pintura representa para el artista un reto y al mismo tiempo una aventura, la de ejercer un papel de guía a nuevos mundos, a paisajes que nos remiten a la huella de lo humano aún en naturalezas de ficción las cuales nos adentran hacia la desolación de nuestro ser. Si bien la tecnología puede aproximarnos virtualmente, la obra de Jonas Lerin Ridone pone de manifiesto que este contacto digital es más bien un alejamiento de lo real.

5. Bill Viola, Retrospectiva Gran Palais, Paris, 2014. (traducción propia: en corto, el paisaje es la unión entre nuestro exterior y nuestro interior.)





ART  
GALLERY





## **CURRÍCULUM VITAE**

Jonas Lerin Ridone nació en México D.F. en 1984. Estudió la licenciatura en Artes Visuales en San Miguel Allende Guanajuato y se graduó con la exposición de sus retratos presentados en la galería Kunsthaus Santa Fe.

Trabajó durante el año 2009 al 2010 como impresor de grabado en el taller Giorgio Upiglio de Milán, donde colaboró con artistas como Roberto Ciaccio, Richard Gorman. A su regreso a México trabajó durante el año 2011 en el taller Nahual Rojo de la ciudad de Oaxaca.

En ese mismo año inició los estudios de maestría en la Universidad Nacional Autónoma de México y realizó una estancia de investigación de seis meses en el 2012 en Milán Italia, como parte de su investigación en donde trabajó estrechamente con el artista italiano Marco Cadioli sobre la relación del Arte y los videojuegos.

Recibió el apoyo de la Beca Jóvenes Creadores emisión 2012-2013.

Y actualmente está por terminar la titulación de la Maestría en Artes Visuales con orientación en pintura de la UNAM.

### **Exposiciones individuales**

- |      |  |
|------|--|
| 2014 | “Paisajes de lo virtual”, Museo De La Ciudad, Qro.           |
| 2008 | “Exposición de pintura”, Kunsthaus, San Miguel Allende, Gto. |

### **Exposiciones colectivas**

- |      |   |
|------|---|
| 2013 | “Creación en movimiento”, Centro Cultural Jardín Borda, Morelos, Méx. |
| 2009 | “A un año”, Taller de pintura 1+1+1, Morelia, México.                 |
| 2008 | “Judith en el Banquete de Holofernes, Museo De La Ciudad, Qro.        |
| 2006 | “Personal-fijación”, Galería H. Bustos, San Miguel Allende, Gto.      |



