

AUGUSTO RIVERA

A
LA
RI
VE
RA

2020

— ◆ —
A la Rivera
Proyecto de la asignatura Taller Itinerante
Facultad de Artes, Universidad del Cauca

Autores:
Oscar Sigifredo Rosero Quiroz
Valentina Garcés Medina

Docente asignatura
Taller Itinerante:

Mg. José Heiner Calero Cobo

Agradecimientos:

Mg. Cesar Alfaro Mosquera Dorado
Decano Facultad de Artes

Adriana Patricia Torres Cap
Coordinadora Programa de Artes Plásticas

Miguel Rivera Garcés
Hermano del artista Augusto Rivera Garcés

Julian David Medina M.
Diseñador 3D y Programador Web

Agradecimientos especiales:

PhD. Cristóbal Gnecco
Antropólogo

Álvaro Thomas Mosquera
Arquitecto

Popayán, Cauca
2020

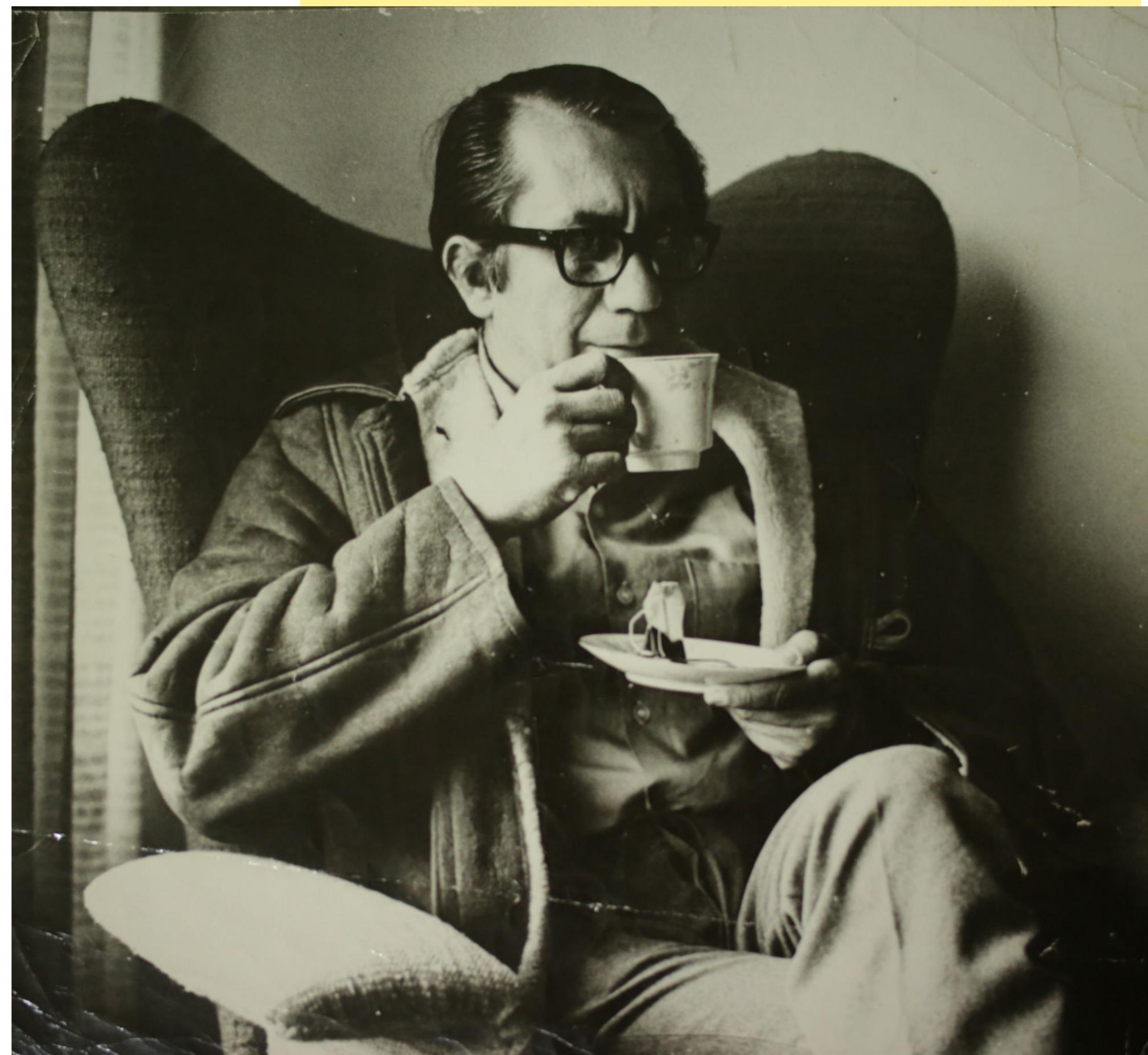


Busca difundir la
vida y obra del
artista plástico
Augusto Rivera
Garcés y producir
un recorrido
virtual de sus
obras.

2020

¿Quién fue Augusto Rivera?

Augusto Rivera Garcés fue un artista plástico nacido el 22 de octubre de 1922 en el municipio de Bolívar del Departamento del Cauca. Hijo de Alejandro Rivera e Isaura Garcés. Su formación como artista se consolidó en Bellas Artes en Santiago de Chile y Viña del Mar, entre 1948 y 1954. Estando en Viña del Mar, realiza su primera exposición individual en 1950 y cinco años más tarde, regresa a Colombia convirtiéndose en uno de los pintores expresionistas, no lejano de lo abstracto más importantes de Colombia junto a Luis Caballero, Alejandro Obregón, Débora Arango, entre otros.

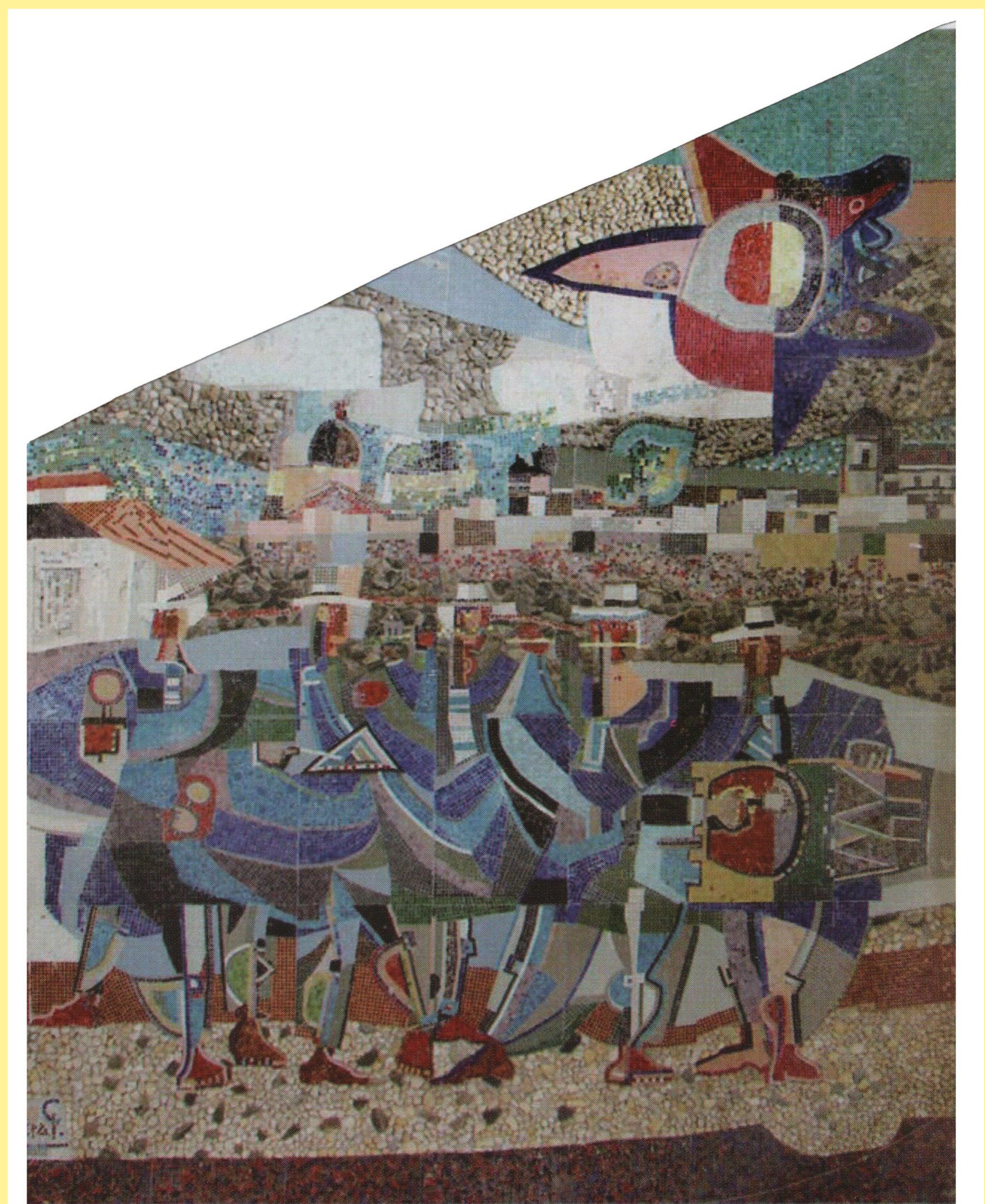


Rivera era una persona de anécdotas, su vida estaba atravesada por la oralidad que afectarían el camino de los temas de sus obras y de igual modo su vida; era un hombre de tertulias con amigos y de repartir conocimiento a donde quiera que iba. En 1964 participa en el IV Salón Nacional de Pintura, donde se hace acreedor al Primer Premio con su obra “Paisaje y Carroña”.

Su carrera como pintor, grabador y dibujante no pararía, llegando a Participar en 49 exposiciones colectivas en Bogotá, Viña del Mar, Cali, Medellín, Santiago de Chile, Nueva York, México, Viena y Fort Lauderdale. Al mismo tiempo en Colombia realizó 41 exposiciones individuales, principalmente en Bogotá, Cali, Popayán, Medellín y Manizales. Pero uno de los trabajos más importantes y poco divulgados es su aporte durante diez años como ilustrador del Dominical del diario El Tiempo.



Sus composiciones llegaron a alcanzar grandes dimensiones y es así como le dejó a la ciudad de Popayán varios murales: en el aeropuerto Guillermo León Valencia, el Banco Cafetero , el Banco Popular, la Caja Agraria y la Facultad de Ingeniería Civil de la Universidad del Cauca, seguido de unos murales por fuera del país. Finalmente, el maestro Rivera muere en la ciudad de Bogotá el 18 de agosto de 1982 a sus 60 años.



"Chirimia", técnica: mosaico; 6.50 x 5.60 mts, ubicada Aeropuerto Guillermo Leon Valencia. Popayan, Cauca

SOBRE EL PROYECTO "A LA RIVERA"

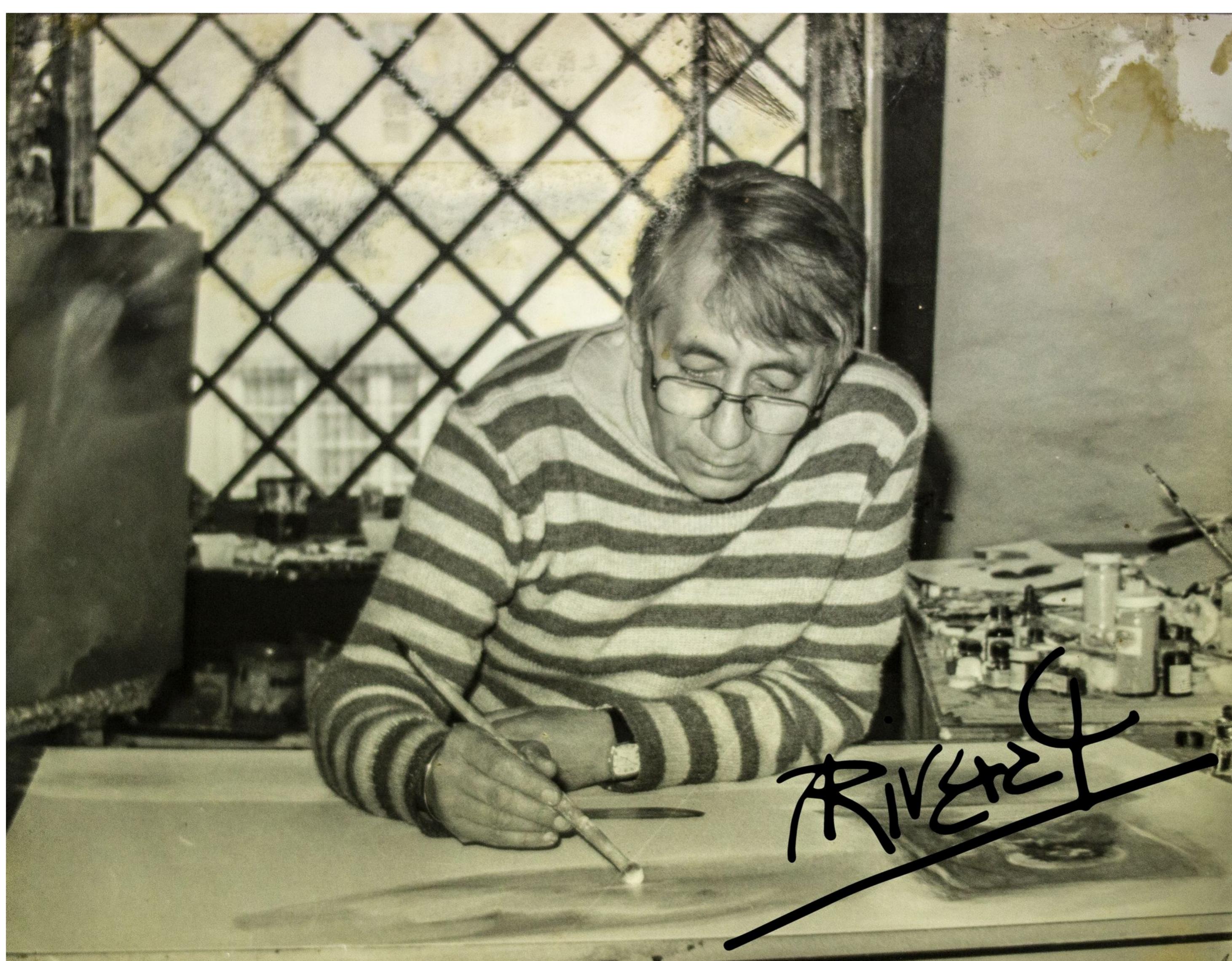
Este proyecto nace de un interés personal de dos estudiantes del Programa de Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca, sintiéndose afectados por el desconocimiento del trabajo plástico de uno de los artistas regionales más importantes de la segunda mitad del siglo XX en Colombia.

El proyecto fue planteado como una investigación de la vida y obra del maestro Augusto Rivera Garcés, con el fin de visibilizar y posicionar al maestro como referente artístico dentro del Programa de Artes Plásticas, dado que en la formación que se tiene dentro de él, muy pocas veces o nada se ha mencionado al artista.



*A María Asunción, tierra y acrílico;
Colección Beatriz Donner.*

Posterior a la investigación se hizo necesario el planteamiento de una curaduría de la obra plástica del artista, específicamente de las piezas que no son muy reconocidas y están dentro de colecciones particulares, como ilustraciones, grabados, serigrafías y algunas pinturas.

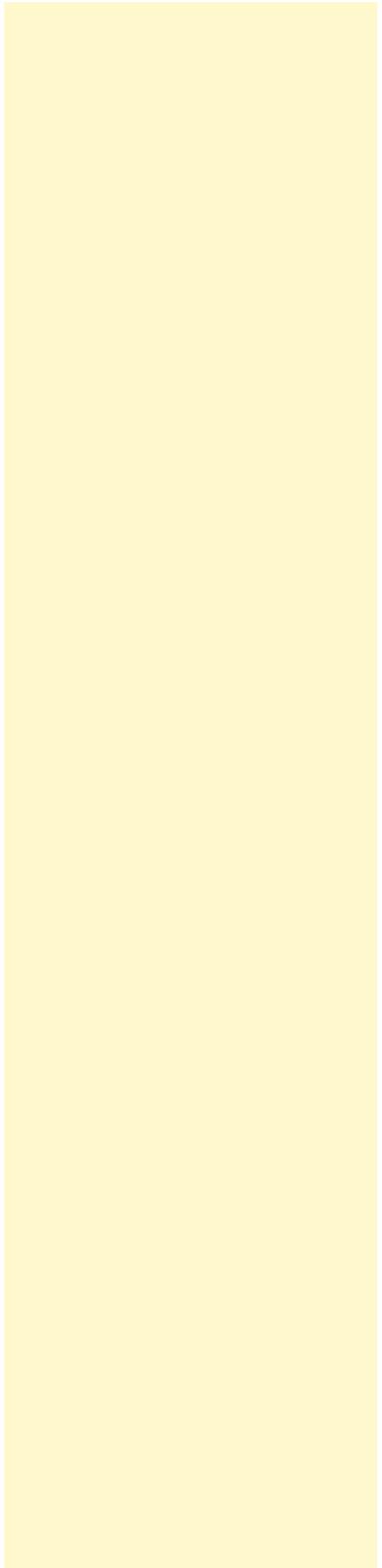


ACTIVIDADES

hasta la fecha

PARTE UNO

- 1.** Reunión con Adriana Patricia Torres Cap, Profesora del Programa de Artes Plásticas y presentación de su proyecto sobre el maestro Rivera.
- 2.** Reconocimiento del problema para plantear el proyecto.
- 3.** Documentación y búsqueda sobre la vida y obra del maestro Augusto Rivera Garcés.
- 4.** Primer encuentro con su hermano Miguel Rivera para entrevistarlo y obtener información de interés.
- 5.** Reconocimiento de obra mural en la ciudad de Popayán.
- 6.** Indagación sobre la obra la Chirimía ubicada en el aeropuerto Guillermo León Valencia por su supuesta demolición.
- 7.** Segundo encuentro con su hermano para recopilación de información.
- 8.** Encuesta virtual realizada a la población en general sobre el maestro Rivera.



PARTE DOS

- 9.** Primer planteamiento del museo virtual.
- 10.** Definición del proyecto curatorial implementado en el museo virtual.
- 11.** Primer boceto 3D de lo que sería el museo virtual.
- 12.** Encuentro con el Ingeniero Julián David Medina Mosquera quien colaboraría como asesor en programación y diseño 3D del museo A la Rivera.
- 13.** Reunión con el profesor Cristóbal Gnecco, quien sería uno de las personas más influyentes en este proyecto, aportando la introducción a la plataforma A la Rivera.
- 14.** Presentación del proyecto a los estudiantes de gestión cultural del Programa de Artes Plásticas.
- 15.** Entrega y presentación final del museo virtual “a la Rivera” presentado como un proyecto académico para el público en general.

¿Por qué hacer el proyecto?

El desarrollo cultural de una ciudad depende de su oferta de espacios relacionados no solo con el esparcimiento, sino con aquellos destinados a las prácticas creativas y artísticas que estimulen el crecimiento y la reflexión. En estos términos, es importante para una ciudad como Popayán, reconocida por su ámbito cultural y considerada como una ciudad colonial, preservar la memoria de aquellos artistas plásticos locales que han enaltecido las artes en nuestra región.

Es a partir de nuestros intereses como artistas en formación reconocer el trabajo del artista y gestionar su aporte en la región. El arte del siglo XX está dado por unos estándares y aquí es importante considerar que existe un gran vacío local a nivel de formación académica en el campo de las artes plásticas ya que la vida y obra del maestro Rivera es muy poco conocida. Creemos pertinente como artistas contemporáneos el estudio de nuestros referentes locales que enriquecen nuestra producción artística.



—¿Por qué el museo virtual ?

En primera instancia se planteó una curaduría artística del maestro Rivera Garcés siendo como producto final una exposición retrospectiva. pero en el transcurso de la realización del proyecto nos daríamos cuenta que esto solamente generaría un impacto local en la región cuando el verdadero objetivo es hacer visible al artista no solo a nivel regional sino a nivel nacional como uno de los artistas caucanos con más trayectoria artística en Colombia en el siglo XX.



Es en este momento donde se pensó en la virtualidad y la globalización del internet como herramienta para generar nuevos tipos de conocimiento desde cualquier parte del mundo. En este sentido el proyecto se direccionó a la creación de un Museo Virtual siguiendo el ejemplo de Museos internacionales, como el Museo Virtual del Museo del Prado en Madrid, España. Este tipo museos le han apostado a la aplicación de estas dinámicas en sus plataformas web con el objetivo de divulgar el arte, aprovechando el alcance que los medios digitales pueden alcanzar.



Sin título, 17,5 x 25 cm. Tinta sobre cartón.
Colección particular



Pan y vino. Técnica mixta. 20 x 30 cm. Colección particular.

Un museo virtual, es un museo, o una parte de un museo, que se caracteriza por el uso de medios computacionales para mostrar, preservar, estudiar, reconstruir y divulgar el patrimonio material o inmaterial de la humanidad.^[1] Un museo virtual nos ofrece muchas ventajas, entre ellas el acceso gratuito, de cualquier persona, en todo momento y lugar, permite la interacción de las personas con las obras del artista generando en ellas un contexto museográfico, plástico y estético de un museo real, que a la vez es una propuesta imaginaria por su contexto virtual, ya que este proyecto permite al espectador una sensación de recorrido generado por el Entorno basado en modelado 3D. Consiste entonces en la creación de un espacio tridimensional mediante software de modelado dentro del cual se puede mover el usuario gracias a motores de juego, permitiendo una mayor presencia virtual del usuario dentro del entorno como se ve en el Museo Virtual del Yacimiento Arqueológico de Segeda o la visita al antiguo sitio de Gizeh en la página desarrollada por Dassault Systemes.



"Popayán", 1965. Grabado en linóleo. Colección particular

Imágenes realistas plano 3D

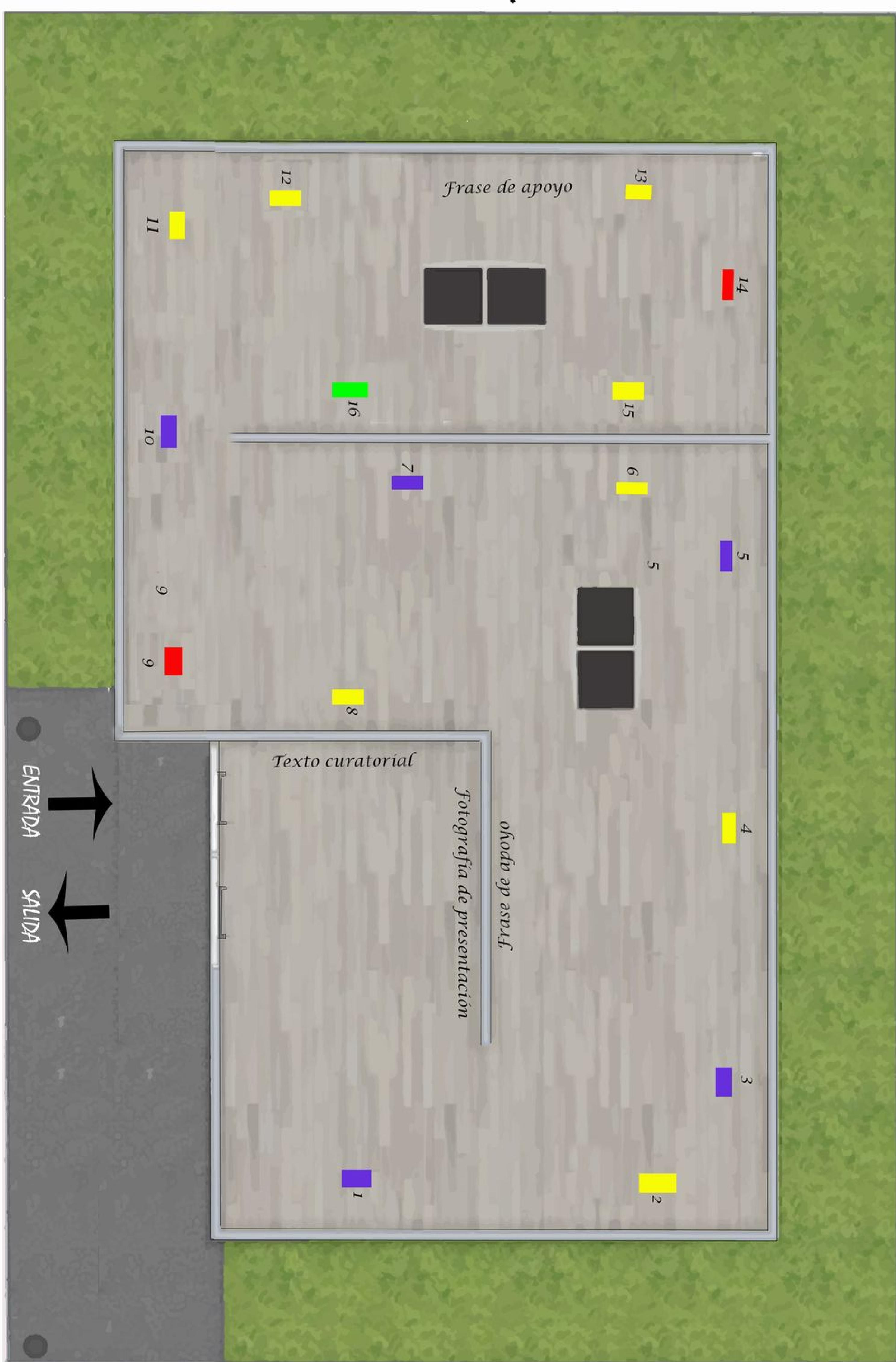


Otra ventaja que nos proporciona este museo virtual es el acceso a una colección más detallada y piezas que no se encuentran expuestas en la ciudad de Popayán y que en cambio están dentro de colecciones particulares u otros ciudades o países.

– *Apreciaciones realidad virtual* –



Plano museo A la Riveria



¿POR QUÉ LA SELECCIÓN DE OBRAS? [CURADURÍA]

Rivera fue un artista multifacético, experimentando constantemente con una variedad de técnicas y materiales; trabajó con gran cuidado el dibujo y sobresalió en óleo, pastel, grabado, témpera, mural, acrílico y técnica mixta. Los que conocen la obra de Rivera reconocerían a primera vista sus piezas en pintura de gran formato y por esto creemos pertinente con esta curaduría resaltar las piezas gráficas del artista que no son muy conocidas entre el público y que pertenecen a colecciones particulares.



Sin título 1970. Tinta sobre cartón, colección particular.

Desde Chile el artista refinaría el trazo de su línea que será una impronta particular que lo diferenciaría de otros artistas contemporáneos, y es bien sabido que artistas como Grau y Obregón admiraban la libertad y soltura de esos trazos del dibujante.

Cabe resaltar que el maestro poseía una gran versatilidad con la línea y su manera de enfrentar el trabajo creativo mediante estas, que si bien se convertirían en una obra en particular, también serían el boceto o parte importante para las creaciones pictóricas del artista. Para este proyecto curatorial seleccionamos cuatro pinturas que ratifican lo anteriormente mencionado y son un apoyo para seguir el proceso que venía haciendo Rivera, con el dibujo. Por último la muestra comprende doce piezas, entre el grabado, la ilustración de revistas, la serigrafía, y el dibujo de los años sesenta y ochenta.



Sin título 20 x 18 x 9 cm.
Tinta sobre cartón



Sin título, 60 x 90 cm. Tinta y acrílico sobre cartón. Colección
Davivienda

Reflexión sobre lo ancestral

Uno de los problemas centrales de Augusto Rivera es su pregunta sobre la creación, abordada permanentemente en la relación entre el trazo de su línea, el auto-reconocimiento, su oralidad, sus relaciones cognitivas y emocionales con las mitologías particulares de su pueblo y las diversas técnicas con las que experimentó durante toda su vida. Consideró la técnica como recurso de su creación que le permitía cuestionar sobre cómo crear.[1]



Sin título, tinta sobre cartón. Colección particular.

Augusto Rivera impregnaba a sus dibujos una majestuosidad en el trazo de la línea, convirtiéndola en algo personal que lo diferenciaba de sus contemporáneos. Siendo de familia con raíces indígenas, se interesa en indagar la creación en el contexto de nuestra singularidad y nuestras culturas ancestrales que se encontraban ignoradas, llevando entonces su obra a un espacio de reflexión sobre lo local, o como bien lo explica Felipe García Quintero (...) *la plástica de Rivera recorre un camino hollado con el esfuerzo de no repetirse o caer en el pleonasio alegórico de una pintura oral que ilustra el decir o explica lo mirado; un fenómeno que tanto desdice de la modernidad estética. Por el contrario, se trata de otra manera sugestiva del ser moderno del arte, que configura los símbolos personales con las abstracciones verbal de la tradición local y crea obras diferentes y nuevas, no tan sólo novedosas o actuales, situadas en otro tiempo (García, 2014, p. 115)* [2]



"Quijotesco", 1972. Ilustración. Colección particular

Las mitologías personales que el artista concebía daban cuenta de los personajes míticos de muchas culturas como la andina, pero al mismo tiempo los personajes de su entorno cotidiano tenían cabida dentro de estas reflexiones sobre lo místico y mítico.

En los últimos años de Rivera se hace visible en su obra una dimensión intensa de producción relacionada con la presencia de duendes y monstruos. La presencia de estos fantasmas atraviesan con ímpetu la producción del artista, y Rivera asume el lienzo como un campo de creación al que traslada la lucha, los conflictos y las adversidades de sus personajes monstruos y fantasmas que lo perseguían, como una alternativa para controlarlos..



Sin título 1981, Serigrafía. Colección particular

[1] Dorado A. (2014) "AUGUSTO RIVERA, MEMORIAS DEL OLVIDO" Convocatoria de investigación y creación 2014. Vicerrectoría de investigación. Universidad del Valle.

[2] García. F. (2014). *Régimen escópico colonial: la representación plástica de Popayán.*, Gamar. Editores, Popayán 2014. pp 115, 112, 117.

CONCLUSIONES

A la RIVERA es una apuesta a nuevas formas de investigación en el campo artístico ya que se consolida como un proyecto virtual que es capaz de romper con la tradicionalidad e intenta generar un nuevo pensamiento a través de los medios digitales sin alterar la veracidad ni el sentido del arte expresado en las obras plásticas del maestro Rivera. Dicho pensamiento se crea a partir de interacción con herramientas innovadoras como la realidad virtual con modelado 3D que aporta experimentación a partir del recorrido en el museo creado para la visibilización de las obras no reconocidas del Maestro.

Se establece como un museo virtual para reivindicar una interacción con la obra del artista, las piezas en él expuestas dan cuenta de una pequeña parte de la experimentación del artista, y es un abrebotas del trabajo de Rivera, Este proyecto es importante para mantener el valor del trabajo de un artista local, se reflejan muchas de las inquietudes del artista y sus búsquedas plásticas, que no son muy distantes a las que se mantienen en los procesos creativos de los estudiantes de artes plásticas por su contexto regional.

A
la.
Rivera