

ADRIÁN GONZÁLEZ

DANCE 'TILL YOU DROP

DANCE 'TILL YOU DROP

DANCE 'TILL YOU DROP

PARED ■

DANCE ‘TILL YOU DROP

ADRIÁN

GONZÁLEZ

DANCE ‘TILL YOU DROP

DANCE ‘TILL YOU DROP

Diseño y programación
Design and programming
David Enriquez Casas

Diseño Editorial
Editorial Design
Melissa Andrea Paredes Requena

Coordinación editorial
Editorial Coordination
David Enríquez Casas
Beatriz Marrodán Verdeguer

Traducción
Translation
Beatriz Marrodán Verdeguer
Gala Anaya Vázquez
Melissa Andrea Paredes Requena
Paulina Elisa Munguía Hernández
Aída Flores
Pablo

Redes Sociales
Social Media
Fernando Victoria

Primera edición, México, 1 de agosto de 2020
impreso y hecho en México
pared.space

First edition, Mexico, August 1st, 2020
printed and made in Mexico
pared.space

PRESENTACIÓN

INTRODUCTION

Paulina Munguía

Mitad y mitad

Las enmascaradas realizaron pintas y destruyeron parabuses, además de que agredieron a elementos de la policía, quienes aguantaron los ataques y no respondieron a las agresiones. Otro grupo retiró las láminas colocadas para proteger el Monumento a Cuauhtémoc en el cruce de Insurgentes y Paseo de la Reforma, realizaron pintas y prendieron fuego. Las mujeres que vandalizan portan pedazos de fierro y hasta sartenes con los que destruyen vidrios y lo que se cruza a su paso.

Al contrario de lo que podría pensarse, estos no son titulares de varios periódicos respecto a *La marcha de las jacarandas*. Es el extracto de una publicación completa del periódico *Economía Hoy* a propósito de los actos vandálicos cometidos por mujeres en la marcha 8M, y que encontré sin la intención de señalar un periódico en particular.

Bullets fragmentarios, mezquinos, sesgados y fuera de contexto es el común denominador de lo que puede encontrar nuestro famélico apetito por contenido periodístico. La prensa mexicana es un amasijo amarillista plagado de acusaciones y señalamientos que se mezclan con divinizaciones de personajes mediáticos, y dejan al descubierto que no hay intención de comunicación alguna. La fragmentación del discurso es, en el mejor de los casos, una estrategia pusilánime que señala algo más importante: ahogar el entendimiento y extrañar al lector, lo cual revela un mecanismo de poder mucho más turbio.

La revolución de las jacarandas de Adrián González pone en display una saturación visual en la que los referentes se dispersan. Las imágenes desmiembran su sentido hasta tornarse reconocibles solo fragmentos coloridos, scroll de líneas fosforcentes y supersposiciones en las que se adivinan pautas de lo que alguna vez fue imagen.

Al tiempo que la disponibilidad de contenidos e imágenes crece como un banquete para nuestra mirada, la posibilidad de desentrañar los significados, de posibilitar los alcances transformadores de los actos de resistencia, y la potencia de nuestras voces, se diluyen. Este fenómeno corresponde a un cambio en el sentido de realidad, el paso de un mundo estable y sólido a la dimensión líquida, como la llama Zygmunt Bauman.

La obra de Adrián evidencia que el espacio que pertenecía a las voces de las asistentes fue opacado por el ruido. Las imágenes fragmentarias y superpuestas son síntoma de un medio en el que la saturación informativa y la contaminación visual alcanzan un punto asfixiante. La vertiginosidad del consumo de la imagen va ligado a la pérdida del referente, y en consecuencia, al extravío de la memoria.

Este aspecto es uno de los temas que Paul Virilo ha cartografiado con horror en sus escritos acerca de tecnología, su relación con el cuerpo y con el poder. En una de sus líneas argumentativas, Virilo vincula la desaparición de la memoria a la inminente construcción de una realidad virtual, toda vez que la inmediatez y la instantaneidad propician un tiempo único y ubicuo, divergente al tiempo local y al tiempo histórico que resguarda la memoria. “El tiempo instantáneo carece de topos y lo topológico es lo que produce localidad”.

Virilo plantea que las sociedades de las hipercomunicaciones constituyen un pensamiento único, constituido por tres características esenciales: la ubicuidad, la inmediatez y la instantaneidad, particularidades propias del poder de divino, y que por ello sostiene una potencia totalitaria.



ECO. Mixta sobre madera. 30 x 100 cm. 2017

Uno de los artistas pioneros que cuestiona el mensaje tecnológico, fue el artista coreano Nam Jun Paik, uno de los primeros referentes del video arte en la década de los 60 que vaticinó la globalización por los medios de comunicación. Con esta certeza, Paik utilizó el televisor de manera disruptiva, encontraba en las posibilidades de la tecnología un puente de entendimiento entre la cultura occidental y la cultura oriental.

Así, la tecnología constituía el medio total para comulgar el desarrollo tecnológico con algunos preceptos de la filosofía oriental como el zen, el budismo, el yin y el yang o el I Ching. Valiéndose de manipulaciones electromagnéticas, yuxtaposiciones y combinaciones en la imagen, Paik desplegaba sus mecanismos para sabotear la imagen televisiva. Bajo esa premisa, su obra invoca actos chamánicos de transformación sirviéndose de la irrupción del tótem que se convertiría en hegémónico de la cultura: la televisión.

Mediante la irrupción del sistema, Paik y artistas como John Cage, Joseph Beuys y George Maciunas trazaron la posibilidad de desestabilizar el poder institucional y el concepto de creación artística, al atacar los iconos más representativos de la sociedad de consumo. Estas premisas constituyeron la potencia del movimiento fluxus.

En sentido opuesto a lo que apuntaba Paul Virilo, la virtualidad no constituía un desplazamiento, sino el arribo al punto de armonía mediante una purga de los contenidos comerciales establecidos por el mercado.

En *Dance 'till you drop*, el video que engloba los contenidos de la exposición de Adrián, se exponen secuencias aceleradas de noticias ampliamente difundidas en la TV mexicana. En la imagen se revela la interferencia de dos siluetas que nos son muy familiares: la secuencia de baile de pulp fiction, que ha sido re significada y viralizada infinitamente en las redes sociales. La ironía es completamente congruente con los retazos de una demanda que se ha valido de la mediatización del mensaje y sin embargo permanece ahogada. Tampoco es fortuito que estemos frente a un video mudo.-

Frente a un panorama en el que se anula la voz de los otros, la manipulación del discurso, sin atenerse a sus significados ni contextos, exorciza la carga del contenido visual. Irrumpiendo su contenido, y acotándolo en otra dirección.

De nuevo, recuerdo las palabras de Paik:

“Nuestra vida es mitad y mitad. Mitad naturaleza y mitad tecnología. Mitad y mitad está bien. No se puede negar que la alta tecnología es progreso y la necesitamos para trabajar. Sin embargo, si solo fabricamos alta tecnología, fabricamos la guerra. Debemos contar con un fuerte elemento humano para

mantener la modestia y la vida natural".

Half and half

The women in masks vandalized and trashed buses, in addition to having attacked elements of the police, who withstood the attacks and abstained from responding to the aggression. Another group removed the sheets installed to protect the Cuauhtémoc Monument at the Insurgentes and Paseo de la Reforma intersection. They also vandalized and set the place on fire. Vandalizing women carried metal shafts and even frying pans, with which they shattered glass and destroyed whatever crossed their path.

Contrary to what may seem, these are not the headlines that many newspapers released on *La marcha de las jacarandas*. It is an excerpt from one single text published in the *Economía Hoy* newspaper on the alleged vandalism perpetrated by women in the 8M march, and which I found not with the intent to point fingers to any particular news outlet.

Fragmented bullets, skewed, and miserably taken out of context is commonplace for what we can find in Mexican tabloids. Press is a pothole of sensationalist news reporting, plagued with accusations and allegations mixed with glorified media personalities, altogether demonstrating that communication is not the ultimate purpose. The fragmentation of speech is, at best, a faint-hearted strategy that suffocates the reader, misleading their understanding and revealing a much more turbid instrument of power.

La revolución de las jacarandas by Adrián González saturates our vision by dispersing every reference. Images lose their sense until they become unrecognizable, colorful fragments — a scroll of fluorescent lines and overlapping elements that points to the residues of what an image once was.

As the availability of content and imagery becomes increasingly more available, as a form of feast before our eyes, the possibility to unravel meaning; to enable the transformation intended by acts of resistance; and to raise our voices, is diluted. This phenomenon corresponds to a change in the sense of reality: the transition from a stable and solid world to the liquid modernity, as Zygmunt Bauman calls it.

Adrián's work sheds a light in the fact that the space that once belonged to the voices of attendees has now been overshadowed by noise. Fragmented and superimposed images are symptomatic of a medium in which visual pollution reaches a choking point. The overwhelming image consumption is linked to a loss of referents and, consequently, to the loss of memory.

This is one of the issues that Paul Virilio has explored with horror in his writings about the relationship between technology, the body, and power. In one of his arguments, Virilio relates the disappearance of memory to the imminent construction of a virtual reality, since immediacy and instantaneousness promote a unique and ubiquitous time, divergent from the local time and the historical time preserved by memory. "Instantaneous time lacks *topos* and the topological space is what produces locality."

Virilio argues that a hypercommunicated society constitutes a single thought, consisting of three essential characteristics: ubiquity, immediacy, and instantaneousness —attributes of the divine power, and that, therefore, hold a totalitarian power.



ECO. Mix on wood. 30 x 100 cm. 2017

Another artist that questions the message of technology was Nam June Paik, one of the first references of video art in the 60s that predicted media globalization. With this certainty, Paik used television in a disruptive way, finding in the possibilities of technology a bridge of understanding between western and eastern cultures.

Thus, technology was the total means to commune technological development with certain precepts of Eastern philosophy, such as Zen, Buddhism, yin and yang, or the I Ching. Using electromagnetic manipulations, juxtapositions,

and combinations, Paik deployed his mechanisms to sabotage the television image. Under that premise, his work invokes shamanic acts of transformation that disrupt the totem that would become the hegemony in culture: television.

Through a disruption of the system, Paik and artists such as John Cage, Joseph Beuys, and George Maciunas trace the possibility of disabling institutional power and the concept of artistic creation, by attacking the most representative icons of the consumer society. These premises constituted the power of the fluxus movement.

Opposite to what Paul Virilio pointed out, virtuality did not constitute a displacement but, on the contrary, the arrival to a point of harmony through the purge of commercial content set by the market itself.

In *dance 'till you drop*, the video that encompasses the content of Adrian's entire exposition, Adrian exposes accelerated sequences from news widely spread in Mexican TV. The image reveals the interference of two silhouettes that are very familiar to us: the pulp fiction dance scene, which has been infinitely re-signified and viralized on social media. The irony is consistent with the remnants of a demand that has employed a wide mediatization of the message and, yet, drowned the message entirely in senseless content. - It is not casual that we are facing a silent video. -

When facing a landscape in which other voices are suffocated, the manipulation of speech, without sticking to its meaning, exorcises the weight of visual content: interrupting its contents, and directing it to whole different direction.

Again, in Paik's words:

"Our life is half and half. Half nature and half technology. Half-and-half is good. You cannot deny that high-tech is progress. We need it for jobs. Yet if you make only high-tech, you make war. So we must have a strong human element to keep modesty and natural life."

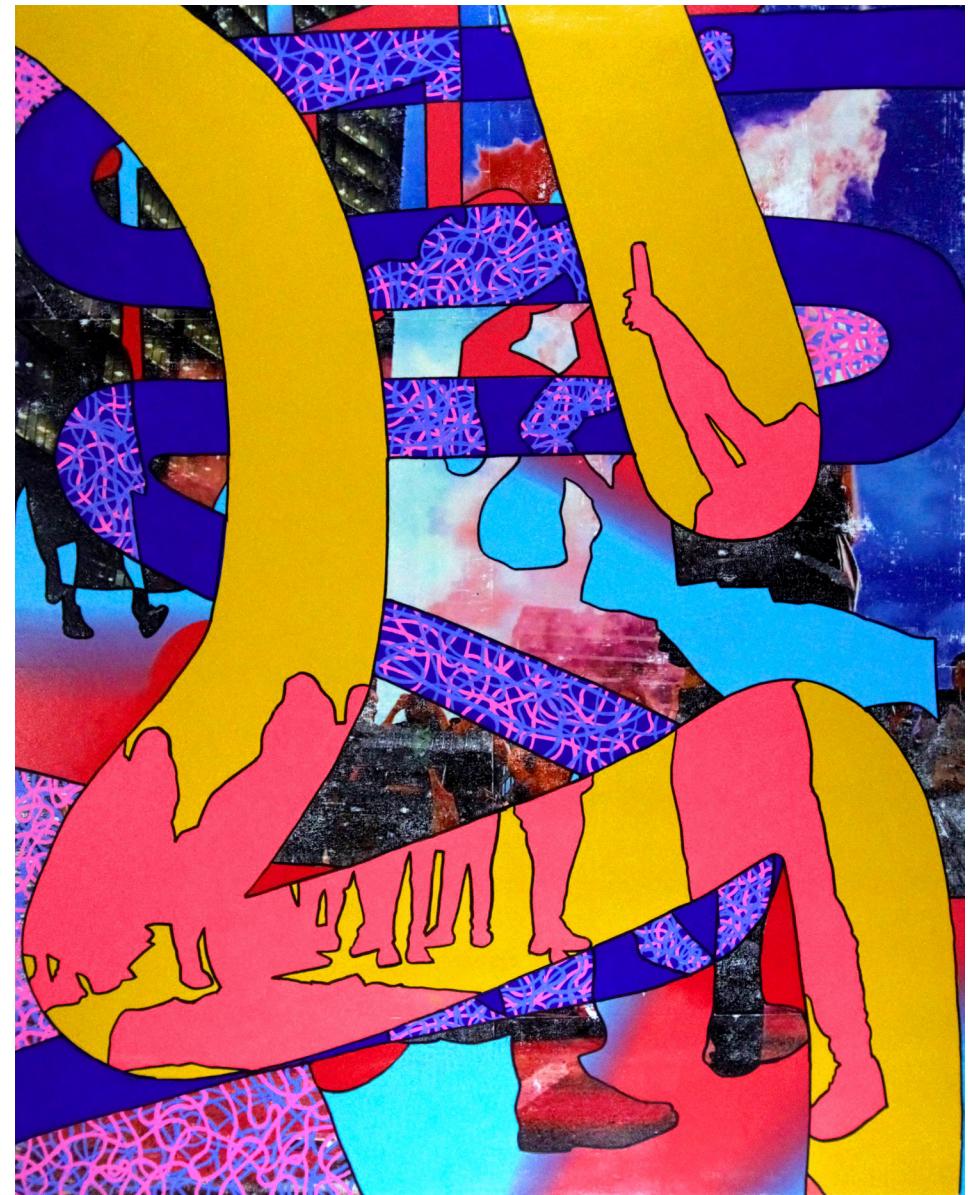


Dance 'till you drop
Video (26")

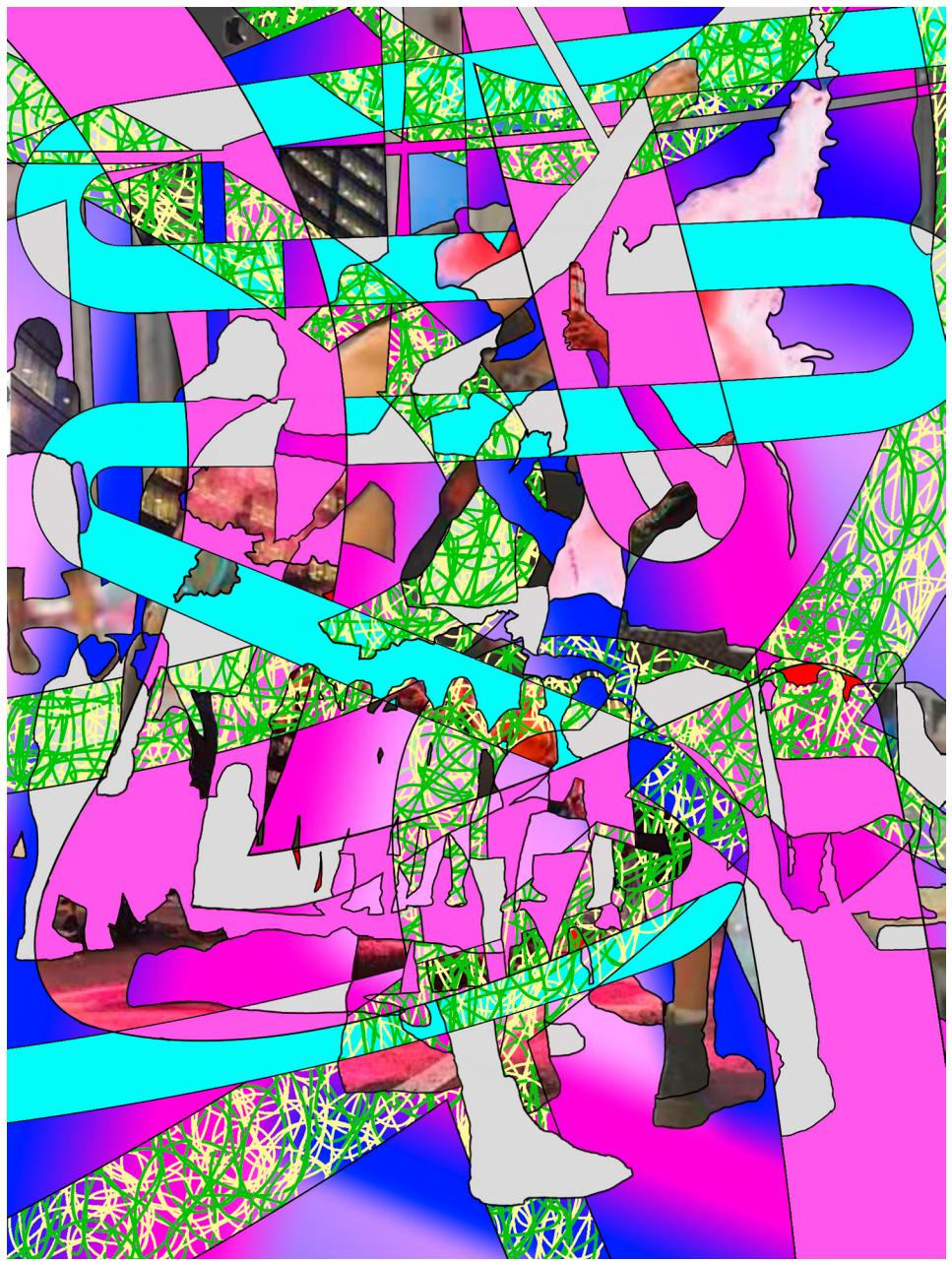
ADRIÁN
GONZÁLEZ

DANCE
DANCE 'TILL
DANCE 'TILL YOU
DANCE 'TILL YOU DROP

'TILL YOU DROP
YOU DROP
DROP
DROP



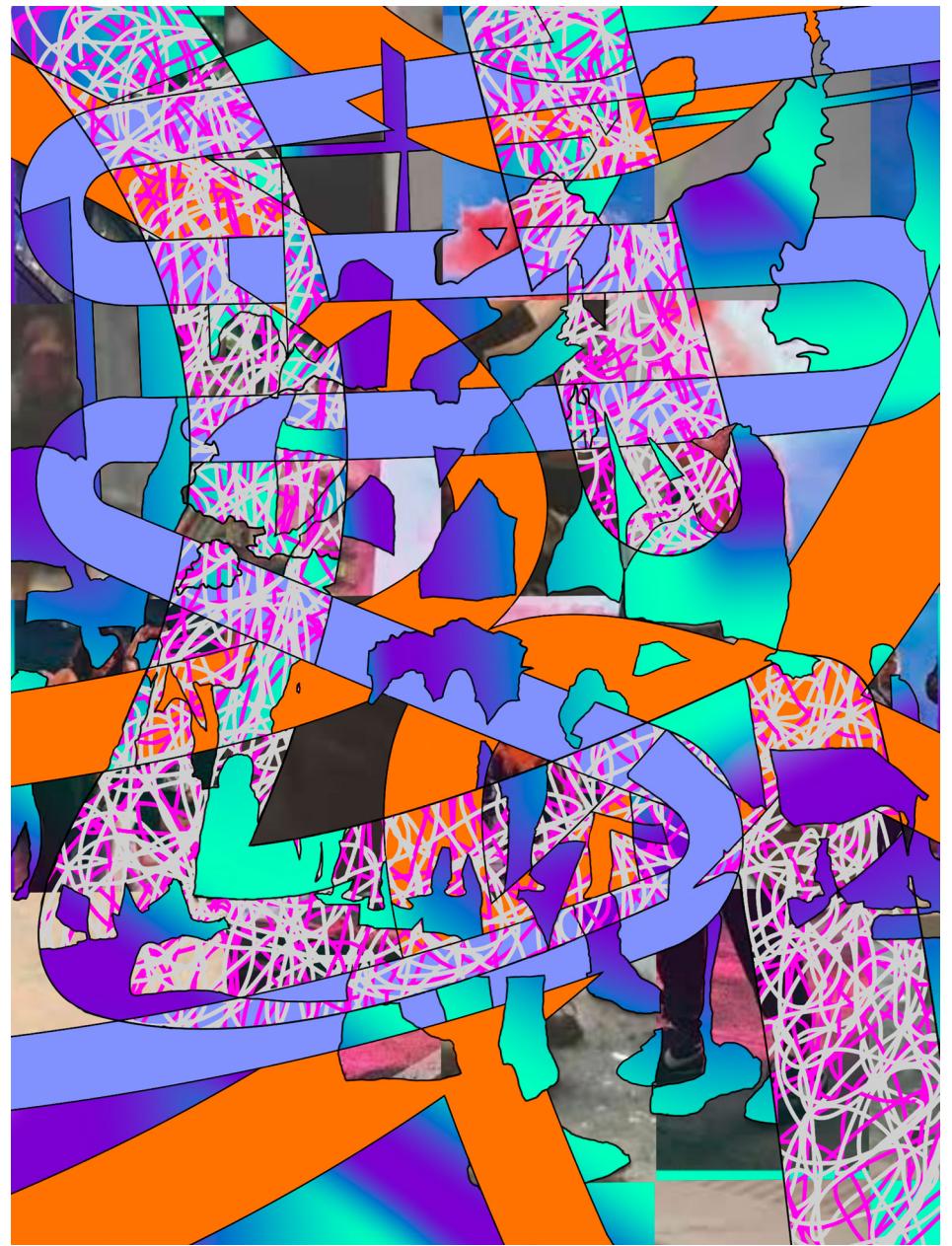
La revolución de las jacarandas. Mixta sobre tela. 120 x 100 cm. 2019



La revolución de las jacarandas (Ver. 01). Dibujo en Ipad. 2020

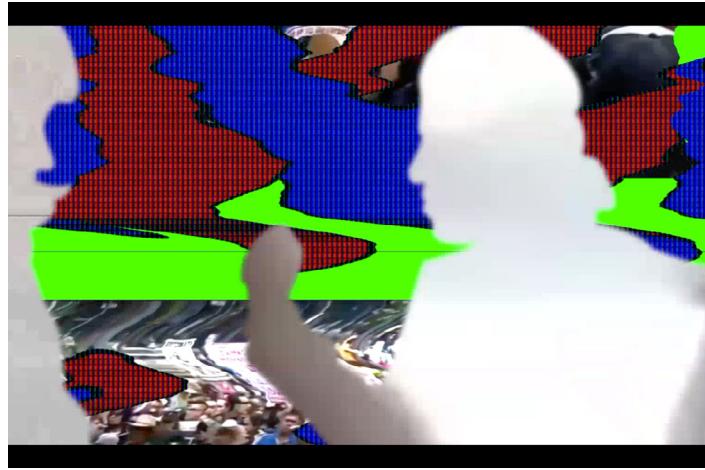


La revolución de las jacarandas (Ver. 02). Dibujo en Ipad. 2020



La revolución de las jacarandas. (Ver. 03). Dibujo en Ipad. 2020

18



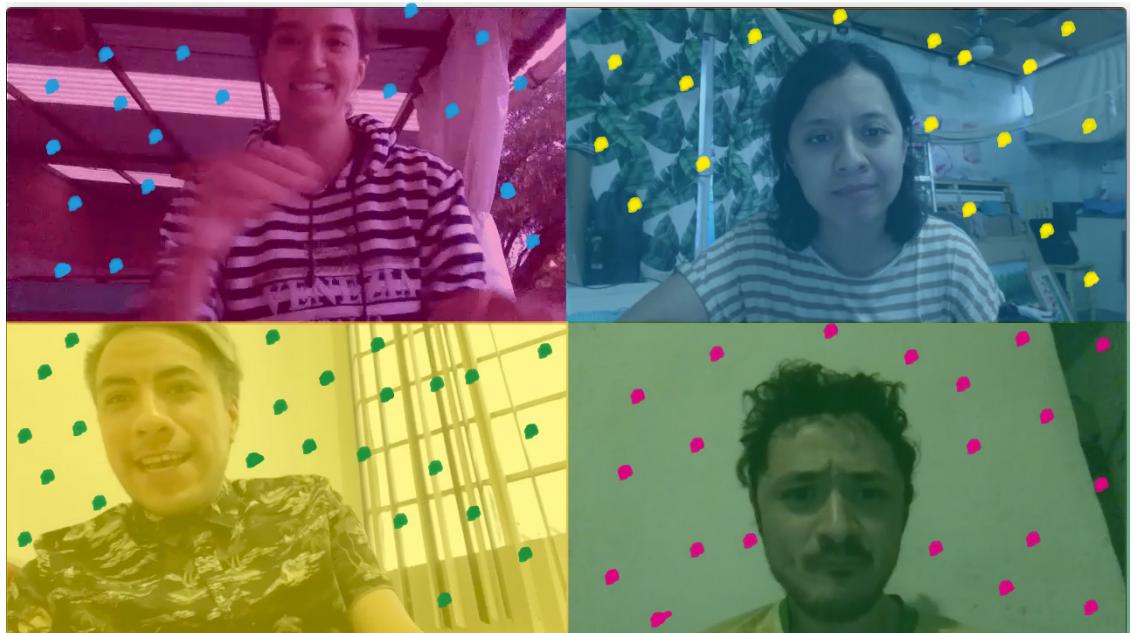
Dance 'till you drop
Video (26")

19

PODCAST

PODCAST

Adrián González



David: Primero que nada, estaría chido que te presentaras, para nuestra audiencia futura y todos aquellos espectadores del mañana que querrán saber tú nombre, tú edad y tus gustos más ocultos.

Adrián: Bueno, yo soy Adrián González, soy artista visual. Básicamente me dedico a la pintura y pues he empezado hacer algunas cosas con video. Ya había hecho algunas pero no tan de lleno en realidad, sino como pequeñas ideas o experimentos, que me han salido como mera curiosidad. Tengo 33 años y soy de la Ciudad de México, modelo 1987.

Estudié en la facultad... bueno me tocó la transición a la Escuela Nacional de Artes Plásticas, ahora Facultad de Artes y Diseño.

D: Toda una historia estar ahí. Ahora, se estima que vas a exponer en PARED, ¿cómo se va a llamar tu expo?

A: Pues no lo he pensado, eh. Y me lo he estado preguntando porque es de las primeras cosas que te piden, a parte de las piezas, el nombre. Sí tengo algunas opciones pero aún no me decidí, se los voy a hacer saber en estos días.

La verdad es que trato de ponerles nombre sólo a esas piezas que sí me dan ganas de nombrarlas. Hay algunas que decido que no tengan título y otras sí, van más allá, tienen una intención, el título sale de inmediato y empiezo a trabajar sobre esa pieza. Pero la mayoría son "sin título" y así se van. Sí es una parte difícil.

D: La serie de imágenes y el video... acabo de verlo, el fragmento está loco ¿cómo se llama?

A: Ese video que pienso es el piloto de una serie de videos. Aún no sé si darle salida de video o en GIF. Empecé a investigar sobre

los GIF porque la verdad nunca los había trabajado y es una serie de fotogramas, una animación, así que lo que hice fue transformar los videos que ya tenía a fotogramas y meterlos a un programa donde vas secuenciando las imágenes. Desde ahí me quedé con esta posibilidad, a veces el hecho de que sea video me da la sensación de que es obligatorio.... debe de llevar audio y no estoy experimentando con lo sonoro, estoy experimentando con lo visual.

La serie se llama *Dance 'till you drop* que sería "Baila hasta morir o desmayarte" y se relaciona con todas las noticias que vemos, pues estamos bailando al ritmo de la información que nos están dando, cada quien cae al ritmo que quiere, hay quienes caen a la primera noticia, hay quienes se documentarán más y buscarán más fuentes.

Me interesa ver el baile como un flujo de información y llevarlo a un aspecto visual ¿cómo lo soluciono? Pues escenas de baile emblemáticas del cine, me puse a hacer las debidas investigaciones y obviamente se me vino a la mente la de *Pulp Fiction*. Todo el proceso... la verdad no sabía en lo que me estaba metiendo, pero sí fue una bronca que fui solucionando en el proceso. Enmascarillar cada fotograma para que sólo quedaran las siluetas y nada de información de la imagen de la película, luego lo sobrepuso al video de las noticias e hice la animación de los ruidos de información, la estética que tiene, una vez encontrada se vuelve algo que ya vas haciendo más mecánicamente, lo dominé mientras lo fui haciendo. Esa es la historia o el *background* del video.

P: Entonces lo estás pensando a manera de serie.

A: Sí, Creo que estoy acostumbrado o educado, por la facultad a trabajar por series. Creo que lo he ido pensando como un crucigrama, hace mucho que estuve participando en la galería

Luis Adelantado, ahí salió algo bien interesante que fue aterrizar esta forma de pensar y de producir. Llegué a la conclusión de que era un crucigrama porque tengo una serie que es el eje central, sobre el automóvil, fue la primera que hice ya formalmente como artista, como pintor, si quieren verlo así. Cada cuadro me iba dando más y más posibilidades de aventarlo al siguiente cuadro, mientras iba haciendo los cuadros de esa serie, cada uno de ellos podría ser el punto inicial de otra serie, iban trazando horizontales y verticales, así es como pienso las series que he hecho. Hay cuadros claves. Siempre con la intención de darles una secuencia y continuidad.

Melissa: Pero entonces ¿cuál sería la raíz de ese árbol? porque se va ramificando...

A: La raíz creo que fue afianzar los recursos que iba a utilizar: colores planos, imágenes mediáticas y, sobre todo, anular esta posibilidad de un mimetismo en la pintura y por eso atreverse a utilizar las imágenes, no sólo apostarle a una imagen bonita o a una imagen bien hecha, era complicarlo. Obviamente cada serie se va complicando en cuanto a su propio lenguaje y va cuestionando distintas cosas de la forma de usar la imagen como soporte o como materia para hacer una pintura. Pero sí, el eje central fue para empezar a afianzar estas cuestiones porque a mí me gustan mucho, no porque lo haya estudiado, pero sí, son cuestiones de tener estos recursos visuales que han estado siempre en mi entorno, la ciudad, los colores planos de las caricaturas.

Por ejemplo, lo de la interferencia es cómo viví la televisión en los noventa, recuerdo que como chavito del oriente de la ciudad, obviamente el cable que tenías iba a ser robado, si querías ver MTV... pues te tenías que robar la señal del vecino, y esa señal hacía estas estáticas, saltaba y de repente agarraba bien el canal. Son recursos que han estado en mi vida y los he ido agarran-

do, poco a poco y los usé para la pintura.

D: Tú nos hablas acerca de tu infancia, de la ciudad, de los medios, de una preocupación por saber sobre eso, pero sí me gustaría que abordáramos las influencias visuales que tienes, que tú adquiriste en tu desarrollo como pintor desde la escuela y posteriormente fuera de ella, ¿Qué influencias visuales crees que son las más fuertes en tu obra?

A: Pues vamos a empezar por la infancia: en mi familia no hay ningún personaje que esté involucrado con la cultura y tampoco se le dio un peso importante a esta cuestión de apreciar el arte.

Cuando estuve en la secundaria llevé mi taller de artes plásticas porque me gustaba hacer cositas, tenía esa habilidad pero también me gustaba estar agarrando una plastilina, hacer cosas y manchar, pero jamás me pasó por la mente que me podía dedicar a eso, a ser artista. Paso a la prepa e igual, te dan la opción estética y ahí llevé cerámica, también, le empecé a dar, salieron dos tres cosas, pero jamás con una intención de dedicarme a esto, yo sólo quería terminar la prepa.

Cuando debía escoger la licenciatura, decidí entonces entrar a Artes y, al año, meter el cambio a Diseño. Y pues ya, entré a Arte Visuales y tómala, ahí me cayó el balde de agua fría, porque todos mis compañeros hablaban en su lenguaje, en su esfera. Algo muy distinto, porque yo jamás había tenido esa preocupación entonces me voy dando cuenta que te tienes que involucrar, aunque yo lo veía temporal poco a poco fui agarrándole gusto; cuando pasé a segundo año de la carrera es cuando escogí un taller y ahí es donde tomé la decisión, estuve con un profesor que... era una forma de enseñar muy particular que creo que a muchos nos cayó muy rara, pero a la vez como que había algo que decía "sí está

padre, ¿no?" Sí estás aprendiendo y ya después viene como el "ay" pues como con todo maestro, le aprendes y luego tomas distancia. Gracias a él me fui involucrando más, también gracias a sus dinámicas particulares, fui dando más y más y más. De alguna forma, yo mismo me presionaba a dar ese ritmo y ya de ahí comencé mi estadía en el taller de producción.

Ahí me fogueé a aprender, a desarrollar, a tratar de construir una primer serie pero obviamente sabiendo cuáles eran esos referentes visuales. A mí la pintura realista nunca me convenció, aparte de que no la podía hacer, no tengo esa mano. Un engaño bien importante que muchos vivimos ahí en la carrera fue "es que aquí yo voy a aprender a hacerlo" Y la verdad es que no es cierto y eso es algo que no te enseñan, a que si no sabes hacer algo no hay problema, puedes hacer otro tipo de cosas que no necesariamente tenga que irse por ese camino.

P: Pero eso es una falta... una realidad que la educación adolece, pero sobre todo creo que se refleja en arte, en música, que te enseñan el virtuosismo.

A: ¡Exacto! Y como única carta de profesionalismo, si no eres virtuoso y no lo demuestras... ¿sabes qué? Pues no eres artista, chavo... sí son golpes o pequeñas cachetadas que te va dando la carrera. También tiene que ver el temperamento de cada uno porque hay algunos que sí se derrotan luego, luego. Pero me di cuenta, gracias a que me involucré con artistas de los cincuenta para acá, que tenía más relación con ellos por cómo utilizaban los medios, toda esta cuestión del Pop Art, de los medios impresos, para mí era más cercano entenderlo y manipularlo que estar ocho horas frente a un cuadro tratando de hacer una carita, que me saliera igualita, cuando mis procesos de hacer bocetos eran a través de la computadora.

Me topé con nombres como Warhol que es una de las figuras emblemáticas, pero el que a mí sí me superó impacta es Roy Lichtenstein. Los recursos que él tiene a través del cómic, que de alguna forma los transfiere al lienzo. Son recursos que a mí se me hacían más agradables o más cercanos. Agarrar una imagen, ponerle encima un albanene y calcarla con color, no importa que sea un recurso rápido o sencillo para que sea una buena pintura.

Mucho de lo que me llamó la atención también fue el expresionismo abstracto como Robert Motherwell, me impactó mucho el uso de las paletas de color, las formas... vas agarrando tus maestros de cabecera, y les va aprendiendo ¿qué paleta utilizó este pintor? ¿Cómo lo resuelve? Vas armando tus propios ejercicios de paleta. También con Richter, obviamente por la inmensidad de obra que tiene y los distintos modos que utiliza, él sí empezó haciendo un mimetismo precioso y terminó en hacer una abstracción.

Esa pelea que creemos que existe, lo realista contra la abstracción, que ya está medio rancio el asunto, es lo que aprendí en ese taller de producción en la escuela. Todo es recurso. David Hockney también sería un referente, que también pertenece al Pop Art pero es del lado de Inglaterra. Creo que estoy más apegado al Pop Art, pero tampoco quiero decir que soy un artista pop porque decirte surrealista, dadaísta y no, eso ya pasó, que uses recursos de esas corrientes no te hace ni surrealista, ni dadaísta... por eso es peligroso jugar con estos términos, puedes quedar un poco mal parado. Pero sí, utilizo muchos recursos del Pop Art.

M: Pero yo pensaba que también tenías dentro de tus referencias a Frank Stella...

A: Sí, yo creo he olvidado un poco a Frank Stella porque ya no hago ensamblajes, que por eso me interesó de él cuando hice unos ensambla-

jes sobre pintura. Les ponía metal, material de automóvil y ahorita sólo sería por lo cromático. Pero sí son tantos que de repente se te van escapando los nombres.

D: A veces también influyen de maneras subconscientes, ¿no?

A: Sí, vas tomando cosas de ellos que te funcionan y los incorporas. A mí me gusta mucho, cómo arma su archivo Luc Tuymans. Todas sus pinturas están con una mano desastrosa, pero él lo disfruta y son buenas piezas porque él no está buscando hacerlas bien. Él está buscando pintar como sabe y eso está padre, porque no está teniendo este ojo hacia el virtuosismo, como mencionaba hace rato Elisa (Paulina).

D: Sí, yo aquí veo, otra manera de invertir el tiempo. Cuando mencionabas que estabas haciendo enmascarado de cada uno de los fotogramas, ¿qué dice tu sicólogo al respecto?

Todos se ríen

D: Me parece un trabajo muy virtuoso, personalmente creo que implica mucho trabajo ¿no?

A: Sí, sí, fue de estar toda la madrugada ahorita gracias a la pandemia, aventarme todo ese enmascarillado, con la plumilla y punto por punto, estar sacándolo, cambiar el fotograma... pero también vas agarrando la maña y conforme vas avanzando ya sabes cómo optimizar esos tiempos y cómo hasta te puedes saltar algunos fotogramas que no son tan importantes y puedas repetir la máscara anterior. Más que virtuosismo son mañas.

D: Mencionas que a pesar de que encontraste a Warhol, que tiene una tradición de pintura digital muy loca, fue de los primeros que empezó a hacer arte digital, pero tú preferiste a Lichtenstein, ¿qué pasa ahí? ¿Por qué?

A: Bueno, en el caso de Warhol lo que me llamó mucho la atención fue el manejo de la reproducibilidad de la imagen, cómo va trabajando secuencias de imágenes y les va dando otros tratamientos. Yo ahí entendí mucho el proceso, cómo aprovechar el mismo proceso para generar una secuencia o la misma serie. Y entender todas las posibilidades que te da una sola imagen, que no tiene por qué agotarse sólo en una.

De Lichtenstein, la verdad lo que me gustó fue el tratamiento que le da, toda esta exactitud que tiene para lograr el cómic. Me llamó mucho la atención porque siempre he tenido esta mentalidad, no de publicidad, si no de ilustración, de llenar huecos. Ahí sentí esta relación con lo que hacía Lichtenstein, pero también tiene que ver con Warhol, pero de él lo que más me gusta, más que sus pinturas, son sus procesos.

D: ¿Tú separarías el Pop de lo temático a lo formal?

A: Yo creo que van de la mano, lo temático es lo que le da la forma a la obra del Pop Art, me lo decía un poeta, el Pop Art intenta celebrar la vida de la celebridad. El Pop Art que conocemos, el de los años 50 y 60 ¿por qué? Porque se retoman los medios de comunicación, las figuras influyentes en el medio y sí, se trataba de tomar estos iconos, en el caso de Warhol. Pero Lichtenstein también lo hacía a través de los cómics. Sí era sobre la vida de la celebridad o del medio, obviamente del lado del Pop Art del gabacho que sí se puede decir es más espectacular.

Otra cosa que me comentaba este poeta es que lo interesante era revertir la fórmula, celebrar la vida. Y ahí fue donde yo entendí que tal vez el Pop Art no tenía que ser sobre lo espectacular, de hacer publicidad, si no que podías agarrar lo cotidiano y transformarlo,

utilizar los recursos del Pop, pero sin hacer un Warhol 2.0 o un Lichtenstein 2.0, si no incluir esos recursos y ese lenguaje para generar otras posibilidades.

D: Entonces ¿tú te separarías del arte Pop? Porque tú dices que no podrías ser un artista pop porque estás primero en una frontera temporal distinta, pero hay aparte una cuestión temática que a ti te separa, es esta.

A: La cuestión temática, sí, es que son pequeñas cositas que vas entendiendo conforme te vas desarrollando. Yo también entendí que la temática, sí es un eje, pero no es lo más importante, porque si tu obra se basa solamente en lo temático, se te acabó el cuerpo, la temática tiene que ser otro recurso más del cual tu puedes seguir sacando más posibilidades.

D: También hay otra cosa, el pop sucedió hace muchos años, y dentro de lo que sucedió el avance de la tecnología nos trajo los errores mismos de la tecnología. Como los brincos en la estática, que antes mencionabas. ¿Tú crees que hay una corriente de pintura o arte visual que haya nacido de esto y te has reconocido dentro de un interés semejante entre tus contemporáneos o es algo que no habías visto?

A: Sí, y no de ahorita, siempre ha estado este interés dentro de varios compañeros, en la carrera y ya en el "sentido profesional" y te vas dando cuenta que sí hay puntos donde puedes compartir las mismas salidas en la pintura. Estas corrientes o estilos tienen una caducidad bastante rápida. Si hablamos de un periodo histórico, yo no me atrevo a decir que es una corriente todavía, porque el ruido o el error digital nos va hablando o nos sirve como metáfora de lo que estamos viviendo, que ahorita ya está todo tan errático que hasta lo podemos ver en las imágenes, una falla, una bonita manera visual de decirlo.

D: Totalmente de acuerdo, Adrián. Eso me hace pensar, hablando de errores, tenemos como un sistema que falla, la imagen pretende ser una especie de tótem, una figura inamovible que fuera perfecta, infalible, si nos damos cuenta que falla es porque tendríamos que ser críticos a lo que consideramos es perfecto. Una de las cosas que comentaba Paulina es que le intrigaba qué relación tienes tú con la ciudad, porque la ciudad tiene un sistema para que todos estemos bien chido, estemos perfectos en cualquier territorio que estemos, que no padecemos, pero que está llena de errores.

A: Sí, pues yo te lo puedo decir desde que estuve en cabeza de Juárez, donde todo es un error, básicamente. Sí, te das cuenta que hacer tu traslado desde Iztapalapa, Cabeza de Juárez, hasta Xochimilco, pues sí te das cuenta de esos cambios, de esos errores, hasta en el mismo ánimo de las personas que van transitando. Yo me hacía dos horas para llegar a la ENAP, tenía bastante tiempo para dormir, para verle a las personas su humor, para ver a mi alrededor y te vas dando cuenta que es una montaña rusa de estímulos visuales, hasta corporales si quieras verlo también porque tú estás viviendo ese tránsito, mi relación con la ciudad es un sube y baja.

Todos estos contrastes entre la saturación, la ocupación de un espacio, la no-lectura de los espacios, porque ya los podemos entender. También de esa forma se involucra en mi proceso, de anular la información, saturarla y ocultarla también.

D: Sí, ahí cuando hablas de ocultar es interesante también que las imágenes que estás mostrando en "La revolución de las jacarandas" también, estaría chido que me hablaras de ese título.

A: Pues fue un encabezado de periódico, sobre la marcha del 8 de marzo, del día de la mujer. Soy profesor de una secundaria técnica de

la SEP entonces siempre me ha interesado mucho hablar con mis niñitos y niñitas de esta cuestión del contexto, siempre me ha gustado llevarlos a que se interroguen, no a formarlos como artistas sino a que ellos entiendan más de su entorno a través de estos estímulos visuales.

Veía a muchos grupos de alumnas que llegaban súper empoderadas y otros alumnos les empezaban a hacer burla y tenía que hacer algo, empezamos a hablar sobre la marcha y me di cuenta de lo mal informados que están, porque les llueve información de todos lados: de la televisión o su familia y sólo están repitiendo lo que escuchan. De ahí me di cuenta de cómo percibían el suceso, a través de las imágenes, entonces les preguntaba ¿qué imágenes tienen en la cabeza? Y muchos mencionaban los desastres, sobre si pintarrajearon, sobre los monumentos... y sólo unos cuantos hablaron de la imagen donde estaban las chicas celebrando una victoria y tenían el humo violeta por detrás.

Así fue como comencé el proceso con estas imágenes de esta marcha y de ahí salió el título de esta pieza. Y cuando me invitaron a PARED, pensé que me había quedado con ganas de darle más posibilidades a esta pieza. Y decidí hacer unas versiones en digital para quitarme esa espinita, para ver qué otras opciones pudieron haber salido.

P: Creo que es muy relevante el tema de los medios de comunicación en México, finalmente, son parte que nutren tu trabajo actual. No hay que ahondar mucho al respecto es una prensa que es un absoluto amarillista y que no opta por contenidos, en ese sentido ¿Cómo entendemos el colapso o el error del que estás hablando, qué aportan esos medios?

A: Yo lo veo como desvirtuar una causa, en este caso en específico. Está interesante cómo

los mismos medios están desvirtuizado una causa que es necesaria y válida. El ejemplo es que le daban más importancia al puñetazo que le dieron al reportero que a hacer una documentación de la marcha. Las dos imágenes que estoy utilizando en "La revolución de las jacarandas" sí tienen que ver con eso: por un lado la destrucción en las marchas, pero el otro es esta imagen que me dieron los chicos donde están celebrando la victoria. Siempre es hacer este juego de imágenes que van a desvirtuar a otras y que son imágenes que aparecen en los mismos medios de comunicación, como el baile de la información, depende mucho del ritmo que tengas para entender y documentarte sobre esta situación.

P: En algún momento de la conversación, mencionaste que no te interesaba tanto la parte política y creo que esto que estás diciendo tiene un potencial político tremendo.

A: No hay una intención de ser el predicador sobre las imágenes que utilizo o de tratar de evangelizar, no va por ahí, es más en el sentido de que yo soy alguien que está inmerso y que tengo que hacer algo con todo eso que me llega. No tendría que agregar mucho sobre el feminismo, no me tocaría hacerlo, se vería incluso como algo contrario. Yo sólo estoy utilizando las imágenes del entorno en el que estoy.

M: Lo que siempre me ha llamado la atención de tu obra, Adrián, es que escoges imágenes que tienen más peso que un Pato Donald, por decirlo de algún modo. Escogiste a Michael Jackson dándole la mano a Salinas y antes de empezar a utilizar este tipo imágenes, tus temáticas, por ejemplo, eran balnearios, que ya sé que no es sobre lo que gira tu trabajo, pero de alguna manera sí enriquece. ¿Cómo es que hiciste ese salto? Sé que no quieras ser el predicador de nada, pero sí pesan.

A: Sí, sí son imágenes clave. Lo de Salinas y Mi-

chael, también estaba lo del 68. Toda esta serie sobre "La multiplicación de los peces" que es la de Michael con Salinas contiene un proceso que es de los más importantes, desde entender la secuencialidad, qué es un políptico. Ese proceso de esa pieza estuvo bien padre era: hago una pieza, le tomo una foto, le hago transfer, la vuelvo a intervenir, le tomo foto, transfer y así va saliendo la secuencia. Esa serie se acabó en 24 piezas, obviamente, eso viene también desde Warhol.

Como lo mencionó David, muchas veces creemos que las imágenes son sagradas, que no las debemos de tocar, así son, porque como por ahí leí en un libro, estamos creados bajo una ideología de la imagen. Una imagen va a ser sagrada porque es un documento, y un documento se vuelve histórico y si tú te atreves a intervenirlos pues estás dándole este juego de romper la memoria, de transformarla.

P: Otra parte de la obra que nos pasaste es el SCROLL, entonces hablas de la memoria pero también el sentido del presente se escurre en el SCROLL, más bien ya no hay una definición.

A: Lo de la inmediatez está bien padre porque la verdad mis procesos también son bien inmediatos. Y la creación de mis imágenes también es rápida y digo que es rápida pero no en tiempos, si no en que si quiero un color amarillo, pues le pongo un color amarillo plano, no tengo que estar metiéndole distintos tipos de amarillo.

P: Entonces esa fue una determinante en el cambio del soporte, porque una de las cosas que me quedó claro fue el proceso en la pintura y como se fue contaminando o destruyendo la imagen, por decirlo de alguna manera, hacia la parte digital.

A: Pues fue cuando me di cuenta en las posibilidades infinitas de los procesos. En el caso de

SCROLL, trabajé bajo la idea del gesto, tanto digital como analógico, manual. Era invertir entre la relación de pintar el gesto digital y digitalizar el gesto manual.

Una ley máxima en nuestra formación es: fondo y figura hasta la sepultura. Y eso también funciona muy bien con los cuadros de "La revolución de las jacarandas", porque es un juego ¿qué imagen es fondo, qué imagen es figura?. Lo importante es que logren leer y que le den un recorrido visual para que de algo más la propuesta.

P: ¿Crees que tu obra tiene un sentimiento de nostalgia? Porque tus referencias son la década de la década de los noventa, además a mí me llama la atención la parte de que tú viviste una Ciudad de México que yo no viví.

A: Sí. Yo odiaba los noventa, cuando eran los noventa. Ya después me di cuenta que sí tiene bastantes referentes para este momento. Todo el trabajo de los neones, los grandes contrastes, la misma moda. Cuando nos robábamos la televisión por cable lo único que veía era MTV y me impactaba bastante pero lo hice consciente hasta esta segunda década del 2000. Entonces sí, sí hay algo de nostalgia, los colores, las formas, tienen que ver mucho con esa estética.

P: En ese sentido y esto es completamente al margen de tu obra, pero sí es algo que me da curiosidad, decías que el video va necesariamente relacionado a la música y en los noventa aprendimos que justamente así es. Hay toda una saga de artistas minimalistas que empezaron a salir desde el expresionismo abstracto, desde esa época a trabajar con el error en el sonido.

A: Claro, sí, esta cuestión del video tiene poquito más de 4 años que lo comencé a experimentar. En este caso tendría que ser un video, porque si lo hacía en un cuadro, no iba a quedar

conforme. Tenía que ser a fuerza un video y eso te va llevando a otros medios, va ampliando el abanico de recursos que tienes para desarrollar la obra.

No me gusta la idea de decir que yo hago *glitch*, no lo desarrollo en ese sentido, sólo es un recurso para intervenir la imagen. Pero la verdad no estoy tan documentado apenas voy involucrándome, en realidad no sé si me voy a ir por ahí o solamente voy a quedarme en este pequeño acercamiento.

P: No, de hecho, mientras más conversamos, no sé si es el recurso que tú utilizas es el *glitch*, que yo entiendo por la falla en el sistema, y tú has hablado de la superposición de imágenes. O sea, algo más cercano a un palimpsesto, a una capa tras otra de significantes y significados, más que un sabotaje, más que un error.

A: Sí, es más una cuestión de ocultar y de dejar ver. Y lo mencionaba hace rato, que tenía que ver con la memoria, tal vez una forma de representar cómo yo lo puedo recordar es a través de estos recursos, de anular las imágenes mediante estas estáticas de televisión que estuvieron muy presentes por la anécdota que les conté, es una forma de decir “aquí no hay contenido”, no hay una memoria de esas imágenes.

D: ¿Cuál es tu porvenir en el futuro?

A. La verdad es que siempre he sido como Forrest Gump, me ha tocado estar como en el momento indicado y han salido las cosas. En el circuito del arte esta transformándose, no sé para donde la verdad, pero tiene que suceder. Sí hay un poco de incertidumbre, hacia dónde vaya, porque nadie sabe, pero lo que sí me queda a mí, cómo lo responde mi hermano, de un manera muy mamona, “lo que sigue estamos en lo que sigue”...



STATEMENT STATEMENT STATEMENT

Dance 'till you drop

Mi obra busca reflexionar sobre las imágenes presentes en nuestro contexto y la influencia que ejercen en la forma de construir y configurar la percepción que tenemos de la realidad. Es ante todo, un intento por establecer una visión particular con mi forma de acceder al mundo y dar a conocer un punto de partida para reflexionar sobre la cualidad vivencial de la pintura, desde dos puntos de vista: la actitud que se tiene respecto a las imágenes y la propia representación en la práctica pictórica.

Es inevitable pensar que, en la actualidad, vivimos en un entorno visual saturado que constantemente repite los mismos contenidos. Debido a la velocidad y cantidad con que fluyen las imágenes en diversos medios de comunicación (internet, televisión, cine, etc.), nos hemos acostumbrado a observar con un mínimo asombro diversos sucesos que ocurren en nuestro contexto.

Mi investigación artística está basada en la manera personal, en cómo nuestra capacidad de observar se ha contaminado con tanta saturación de imágenes evidenciando la imposibilidad y la angustia de dimensionar visualmente una serie de sucesos.

La pintura se me presenta como una herramienta para interpretar y representar tanto formalmente, como conceptualmente, la relación que establezco con este exceso visual el cual ha alterado nuestra capacidad de analizar y observar imágenes. He de ahí mi interés por explorar y cuestionar esta relación desde esta disciplina, ya que me permite proponer una posibilidad de una práctica visual de resistencia que se corresponda con la organización de una visibilidad determinada en lo que es la proyección más vivencial del individuo.

Dance 'till you drop

My artwork seeks to reflect on the images present in our context and the influence they have on the way we build and shape our perception of reality. Above all, is an attempt to establish a particular vision with my way of accessing the world and to make public a starting point to reflect on the experiential quality of painting, from two points of view: the attitude one has regarding images and one's own representation in pictorial practice.

It's unavoidable to think that nowadays we live in a saturated visual environment that constantly repeats the same contents. Due to the speed and quantity with which images flows in diverse media (internet, television, cinema, etc.) we have become accustomed to observe with a minimum of astonishment diverse events that occur in our context.

My artistic research is based on the personal way, on how our ability to observe has been polluted with so much saturation of images evidencing the impossibility and anguish of visually dimensioning a series of events. Painting is presented to me as a tool to interpret and represent both formally and

conceptually the relationship I establish with this visual excess, which has altered our ability to analyze and observe images. Hence my interest in exploring and questioning this relationship from this discipline, since it allows me to propose a possibility of a visual practice of resistance that corresponds to the organization of a certain visibility in what is the most experiential projection of the individual.

Danser jusqu'à en tomber

Mon œuvre cherche à réfléchir sur les images présentes en notre contexte et l'influence qu'elles ont sur la façon de construire et élaborer notre perception de la réalité. C'est avant tout une tentative d'établir une vision particulière avec ma façon d'accéder au monde et faire connaître un point de départ pour réfléchir sur la qualité existentielle de la peinture, de deux points de vue: l'attitude que l'on a envers les images et la représentation elle-même dans la pratique picturale.

Il est inévitable de penser que nous vivons aujourd'hui dans un environnement visuel saturé qui répète constamment les mêmes contenus. En raison de la vitesse et de la quantité avec laquelle les images circulent dans les différents médias (internet, télévision, cinéma, etc.), nous avons pris l'habitude d'observer avec un minimum d'étonnement les différents événements qui se produisent dans notre contexte.

Ma recherche artistique est basée sur la manière personnelle, sur la façon dont notre capacité d'observation a été contaminée par une telle saturation d'images, mettant en évidence l'impossibilité et l'angoisse de dimensionner visuellement une série d'événements.

À mes yeux, la peinture se présente comme un outil d'interprétation et de représentation à la fois formelle et conceptuelle de la relation que j'établis avec cet excès visuel qui a altéré notre capacité d'analyse et d'observation des images. D'où mon intérêt d'explorer et de questionner cette relation à partir de cette discipline, puisqu'elle me permet de proposer une possibilité de pratique visuelle de la résistance qui correspond à l'organisation d'une certaine visibilité dans ce qui est la projection la plus expérimentuelle de l'individu.

ADRIÁN GONZÁLEZ

(México, D. F., 1987)

Estudios Profesionales

2006 – 2011

Licenciatura en Artes Visuales. Facultad de artes y diseño. UNAM. México, D.F.

Experiencia Profesional

2012 – 2015

Asistente de asignatura Taller de Experimentación Visual: Pintura en la Facultad de Artes y Diseño. UNAM/ Xochimilco.

2011

Participación en la 3er versión del Tianguis de Arte Contemporáneo dentro del ciclo de pláticas y conferencias “Ecosistemas Estéticos”, (TACO 2011) Faro de Tláhuac. México, D. F.

Exposiciones Individuales

2015

- “Escenarios para habitar el mundo”. Galería Luis Adelantado México. México, D. F.
- “El fin de la apariencia”, Galería Central de la ENPEG La Esmeralda, CENART. México, D. F.

2012

- “Patrones de la Realidad”, Centro Cultural Periodista. México D. F.

Exposiciones Colectivas

2016

- JUSTMAD 7. Feria de Arte Emergente. LASEDE/ Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid. España, Madrid.
- “Efectos Especiales”. Galería DIAGRAMA. México, D. F.

2015

- XI Bienal de pintura Joaquín Clausell. Ex Templo de José. México, Campeche.
- Zona_Seis. Estudios abiertos. Galería Luis Adelantado México. México, D. F.

2014

- Primer Salón de Arte. Galería Dos Puntos. México, D. F.
- 3er. Concurso de Pintura Artística RODIN ROYAL

TALENS. Museo Soumaya. México, D.F.

- “UNDERDOGS”. Galería DIAGRAMA. México, D. F.

2013

- VI Muestra Arte Grupo Reforma. Polyforum Siqueiros. México, D. F.
- Segundo Concurso de Artes Plásticas y Gráficas “Dr. Alfonso Pérez Romo”. Universidad Autónoma de Aguascalientes. México, Aguascalientes.

2012

- “Índice Pictórico 74 - 89”. Fundación Sebastián A. C. México, D. F.
- “Arte 40. 4ta Edición.”. La Ciudadela, la ciudad de los libros y la imagen. México, D. F.
- “Procesos y reflexiones sobre pintura”. Galería Luis Nishizawa, FAD/UNAM. México, D. F.
- Primer Concurso de Pintura Artística Profesional RODIN ROYAL TALENS. Academia de San Carlos. México, D. F.

2011

- “Pintura, y Punto”. Fundación Sebastián A.C. México. D. F.

2010

- “This is it”. Galería Estación Bolívar. Bolívar 1097. México, D. F.
- “A 100 años... una visión contemporánea”. Museo Universitario de Ciencias y Artes. (MUCA CU). México, D. F.

2008

- “Sin miedo a morir un día”. Casa de Cultura Venustiano Carranza. México, D. F.

Reconocimientos

2015

Becario del FONCA, “Jóvenes creadores”, 2015/2016.

Residencias

2015

“Zona_Seis”. Residencia de producción artística. Galería Luis Adelantado México. México, D. F.

Dance 'till you dop

Se diseñó en la ciudad de México en julio de 2020.

Para su composición se utilizaron las tipografías
Staatliches en títulos y Alegreya en el cuerpo de texto.



PARED

