

ARTES VISUALES

A partir de 30 nov. 23

EL FIN DE LO MARAVILLOSO I CYBERPOP EN MÉXICO

Exposición colectiva

"Siempre está ese movimiento de admiración de los ojos que se abren, pero la pupila se dilata cada vez menos y lo maravilloso, aun conservando su carácter de imprevisible, no parece particularmente extraordinario".
Jacques Le Goff

Lo *maravilloso* es una categoría que ha cumplido distintas funciones a lo largo del tiempo. Su etimología proviene de la palabra *mirabilia*, conformada por el latín *mir* que implica algo visual (*mirar, mirar*). Originalmente estaba ligada a cosas y situaciones sobrenaturales. En la hiperrealidad de hoy lo maravilloso se ha secularizado para designar una cualidad admirable, algo capaz de asombrar y sorprendernos.

Desde los años 80, Vilém Flusser reconoció en la nueva visualidad creada a partir de la tecnología, lo que él llamó como *imágenes técnicas*. Planteó las diferencias entre las reproducciones —como el caso de las fotografías, el filme, el video y la televisión— y las producciones, como en las creaciones computarizadas. En esta dualidad, una creciente ola de artistas nacidos alrededor de la década de los 90, ha retomado las *imágenes técnicas* como los dibujos animados —de Disney, Looney Tunes, Neon Genesis Evangelion, Pokémon, Sonic the Hedgehog—, las imágenes corporativas y publicitarias de los 90 e inicios del siglo XXI, o los memes como la rana Pepe, entre otras referencias a la cibercultura y la cultura de consumo. Esta generación de artistas ha incorporado a sus prácticas de manera natural algunas estrategias creativas como el montaje digital, el *circuit bending* (manipulación de circuitos electrónicos de bajo voltaje), la realidad virtual o la inteligencia artificial. Con el objetivo de profundizar en estas manifestaciones, la exposición retoma el término *cyberpop* para referir aquella cualidad del ser humano que integra las tecnologías e imágenes enmarcadas en el imaginario popular actual para expandir las funciones biológicas. También designa aquellos productos culturales que toman como referente alguna imagen de la cultura pop digital.

La muestra *El fin de lo maravilloso* está organizada en tres secciones que exploran cómo se ha introyectado este imaginario cibernético. La primera, "Desolación", conjunta obras que en un sentido de crítica social apuntan hacia algunas distorsiones y atajos de sobrevivencia de la sociedad de consumo. La segunda, "Recuerdos", reúne esta iconografía pop a manera de fantasmas remasterizados por estrategias como el *circuit bending*, programas de inteligencia artificial, el *render*, la impresión 3D e, incluso, un juego de barajas al estilo Pokémon. La tercera sección, "Bucle", pone en diálogo distintas temáticas como la tropicalización de los memes, la globalización de productos culturales debido a las redes sociales, así como algunas implicaciones de la autogestión colectiva en la hiperconectividad de hoy.

En la actualidad, la unidad de medición temporal no son los segundos, los minutos o las horas, sino los *scrolls*: estamos constantemente desplazándonos. Esto puede conducir a una sensación de ansiedad e individualismo. *El fin de lo maravilloso* es homónimo de un capítulo de *Constructos Flatline*, libro de Mark Fisher, en el que aborda cómo la historia ha absorbido hacia la hiperrealidad todo lo que podría ser considerado como irreal: hoy es posible encarnar esas realidades que pensábamos sólo sucedían en los dibujos animados o en los videojuegos. Así, lo maravilloso, con su actual iconografía de lo fantástico, ha quedado absorbido por el flujo de contenidos audiovisuales que producimos y consumimos.

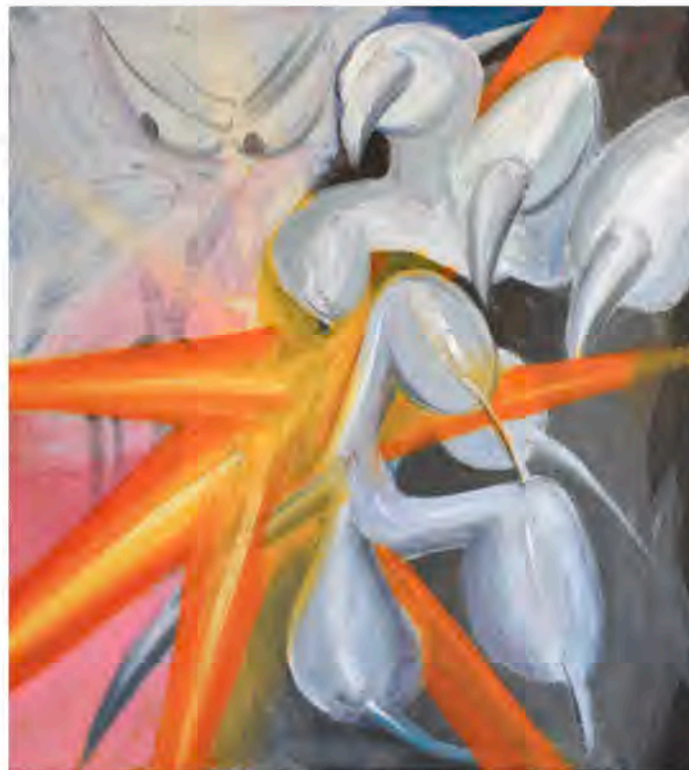
La aproximación de esta exposición refleja un imaginario generacional inundado por la iconografía fantástica. La saturación de lo audiovisual permite cuestionar el sentido de la distinción entre reproducciones y producciones: ambas predican y autorregulan las potencias virtuales. Las piezas aquí reunidas dan cuenta del desvanecimiento de fronteras entre la realidad y la ficción, lo cual propicia un vaciamiento de lo maravilloso. Retomando la raíz latina de *mirabilia*, podemos afirmar que la mirada de nuestra época ansía cada vez más la estimulación sensorial. Existe una intensa inmersión en el fluir de lo audiovisual que, en la fase actual del mundo, lo maravilloso ha dejado de sorprender: la hiperrealidad se ha absorbido a sí misma.

Karol Wolley Reyes

A partir de 30 nov. 23 | 11:30 h
Galerías Helen Escobedo y Alternativa

Artistas participantes:
Consulta sus bios [aquí](#)

Leonardo Ascencio
Marco Aviña
José Eduardo Barajas
Wendy Cabrera Rubio
Luis Campos
Paloma Contreras Lomas
Andi García
Julio García Aguilar
Fernando Gress Muñoz
Mariana Ledesma
Ileana Moreno



Julio García Aguilar, Sin título (2021). Óleo sobre tela, 90 x 70 cm. Cortesía General Expenses



Luis Fernando Muñoz
Guadalupe Salgado
Israel Urmeer
Alicia Valladares
Biquini Wax EPS
Miembros del colectivo Yope Project:
Kasser Sánchez
Jou Morales
Vidal Martínez
Gibrán Mendoza
David Zafra
Andy Medina

Charla inaugural con Paty Siller y la curadora
Piso 1 | 18 h.

Paty Siller (Saltillo, 1989)

Es una curadora y productora artística viviendo en CDMX. Está interesada en los puntos en común entre la curaduría y la producción artística y el modo en que se han difuminado los límites existentes entre ambas disciplinas. Actualmente, su investigación se centra en prácticas digitales y artistas emergentes de América Latina.

Siller fue Directora de Producción de Material Art Fair y cofundó Janet 40, un colectivo curatorial con sede en Ciudad de México. También ha trabajado en la Galería OMR, la Fundación Marso y Casa Maauad. Ha sido residente en el Museum of Human Achievement (Austin), NoAutomático (Monterrey) y MÁS ALLÁ (Bogotá) y ha curado múltiples exposiciones en galerías y espacios independientes de la Ciudad de México (Pequod Co., Arróniz, NIXXON, Daniela Elbahara, El Arenero, Compás88, Casa Equis) y museos (Centro Cultural Plaza Fátima, Museo de la Ciudad de Querétaro, Museo de las Culturas del Mundo) de todo México. Actualmente es profesora en la Universidad CENTRO y directora de exposiciones de Casa Lú, ambas en Ciudad de México.

Leonardo Ascensio, *Strawberry pie*, 2023. Acrílico sobre tela en bastidor. Colección del artista.



Ileana Moreno, *Accesorio de Itzpapalotl*, 2023. Impresión por aditivo 3D (PLA) y cadena de metal. Cortesía de la artista y Salón Silicón.



Paloma Contreras Lomas, *¿Estamos, Kimosabe?*, 2020. El cuerpo de peluche de Bugs Bunny detrás de un arbusto de mesófilo de tela, alambre y sombrero de espuma cubierto de tela. Colección particular.



Israel Urmeer, *Titanic*, 2022. Lápices de colores y óleo pastel sobre papel. Cortesía del artista.