

Momentary Things

JAVIER FUENTES

Diseño y programación
Design and programming
David Enriquez Casas

Diseño editorial
Editorial Design
Melissa Andrea Paredes Requena

Coordinación editorial
Editorial Coordination
David Enriquez Casas
Beatriz Marrodán Verdeguer

Traducción
Translation
Beatriz Marrodán Verdeguer

Primera edición, México, 1 de abril de 2021
impreso y hecho en México
pared.space

First edition, Mexico, April 1st, 2021
printed and made in Mexico
pared.space

PRESENTACIÓN

INTRODUCTION

Anahi Hernández Galaviz



La creación es colaborativa

Momentary Things es el resultado de la dualidad de su creador, Javier Fuentes, un artista a quien le gusta salir al campo, escalar, el riesgo, estar en el entorno y perderse; pero también tiene una vida urbana en aislamiento con rutinas muy establecidas, recorridos trazados desde hace una década (como la misma calle), objetivos específicos. ¿Siempre sabe a dónde ir?

“No necesitas ir muy lejos para encontrar un mundo”, es lo primero que pienso cuando Javier me cuenta sobre su proceso creativo y cotidianidad. Su proceso es muy estructurado: encuentra el material suficiente en las formas, colores y experiencias de la cotidianidad para crear su obra. Quienes lo conocemos, sabemos que le gusta descubrir paletas de colores que tienden hacia la alegría y, algunas veces, a la sutileza y feminidad de las flores, de las rocas que toca cuando entrena, de la mucha y poca naturaleza que se puede encontrar al sur de la ciudad.

Cuenta con una admirable y profunda sensibilidad ante la plasticidad de lo cotidiano. También tiene la apertura para tropezarse con paisajes, formas y texturas durante su andar del día a día, los que va capturando con su celular y que posteriormente utiliza para crear. En general, podría decir que su obra reflexiona sobre el transitar, el encuentro y los espacios.

Tanto en estas acciones, como en la interacción con los medios digitales, él encuentra un trabajo colaborativo que se celebra

muchísimo; pues, creo que es momento de pensar en la creación artística como la conjunción de personas y experiencias que crean colectivamente. Es momento de diluir la figura “del creador” como la única persona responsable de generar un contenido. El proceso creativo de Javier y, específicamente este proyecto, ayuda a desmitificar el trabajo con otros como un imposible y nos separa de la figura soberbia del genio.

Momentary Things impulsa la creatividad lúdica a través de los filtros, contextualiza una reflexión plástica en momentos donde el encierro nos ha llevado a todos hacia el borde de la locura o la introspección. Ante tanta incertidumbre, el proyecto nos da la posibilidad de elegir, de decidir. Dicha posibilidad no sólo es para los que pertenecemos al ámbito cultural, sino también para cualquier persona que quiera crear y sensibilizarse con su entorno.

¿Qué influencia tienen en la obra el mundo digital y las redes sociales?

¿Cómo el artista juega, comparte y comunica en esta nueva normalidad? De alguna manera, la virtualidad y las redes sociales llegaron para sustituir nuestras relaciones públicas en galerías, exposiciones y museos. Para bien y para mal, todos nos mudamos a estas plataformas, pues sabemos que, por el momento, es una de las maneras más efectivas de mostrar lo que estamos haciendo. Javier entendió muy bien esto, gracias a su sensibilidad pudo notar que en lo digital está la posibilidad de invitar a otros para formar piezas en colaboración, para ser artistas y acceder a la creación por medio de un dispositivo, que les permita jugar, crear y hacer la ciudad parte de ellos.

Desde mi perspectiva como artista, la imposibilidad de salir de casa y de presentar mi trabajo en las redes, a las que estaba acostumbrada, me obligaron a exponer de manera más activa y disciplinada mi obra en las plataformas que sólo utilizaba para el contacto digital con los otros. Esto, en definitiva, cambió mi producción ya que pasé de tener la pretensión de crear piezas conceptualmente potentes (desde lo que gusta o no en la escena cultural del país), a producir dibujos que corresponden más a una necesidad de expresar, de estar presente y de generar un intercambio afectivo a través de los comentarios, *repost* y *likes*.

¿Cuánto tiempo pasamos en Instagram? ¿Por qué? ¿De qué nos sirve? Y ¿cómo nos llena?

Vivir la vida propia y la de los otros a través de una pantalla, interactuar con los demás por medio de *likes*, *comentarios* y *repost*; así como obtener seguridad sobre lo que somos y hacemos midiendo la cantidad de visualizaciones. Si todos hemos vertido un poco de nuestra vida en esta plataforma, ¿por qué no utilizarla como material para la creación y la comunicación sensible, para la observación y la acción? ¿Por qué no ser los creadores de esos nuevos paisajes, donde conviva el mundo real y el digital? ¿Por qué no elegir un filtro para vestir la ciudad o el campo, como lo elegimos para tomarnos fotos y videos que nos re-vesten?

Al mirar los filtros realizados por Javier, Andrea y Adrián, no puedo dejar de observar la organicidad que presentan. Llevamos varios años utilizando este tipo de elementos para ponernos orejitas de animales, mostrarnos ruborizados, sentirnos vampiros, hadas, brujas y diablos; sin embargo, a pesar de que la configura-

ción de estos filtros esté realizada de manera tan impecable, no deja de llevarnos a lo prehecho, a lo establecido y a lo que otros ya han decidido por nosotros. En los filtros que presenta la exposición, veo cuerpos en movimiento, órganos, rayones, pinceladas y manchas que no tienen ninguna intención de amoldarse a nosotros ni al espacio donde se mueven. Es como si ellos decidieran a dónde ir, como si un virus biológico se hubiera integrado a la digitalidad y tuviera campo abierto para moverse cómo quiera y cuándo quiera por una pantalla. Un virus que sí podemos controlar, con el que nos podemos divertir e, incluso, podemos co-crear.

La acción colaborativa como statement

Esta muestra no son piezas individuales o aisladas, ya que la producción de Javier, poco a poco, ha ido mutando y adquiriendo una conciencia colaborativa, el entendimiento de que los artistas no sólo somos seres creativos; sino también gestores. De tal modo, podemos realizar proyectos que contengan piezas de otros, ante un sistema que siempre apuesta por la competencia y “el contacto”; una dinámica de transacción donde el ascenso prometido se basa en la individualidad. *Momentary Things* nos muestra que existen otras maneras de crear desde la colaboración, que no debemos seguir perpetuando aquella figura del artista-genio-creador; sino todo lo contrario: adquirir responsabilidad creativa para gestionar, administrar, coordinar y proponer modelos donde las piezas, sean los resultados del trabajo de todos. En esta nueva propuesta, podemos movernos entre la realidad y la digitalidad a nuestro antojo, aunque sea por unos breves momentos. También podemos sentir libertad en un mundo, que hasta hace algunos meses, parecía demasiado sólido e inmutable.

En la acción colaborativa encontramos la posibilidad de definir otras palabras con las que solemos convivir (como comunidad y colectividad) y repensar qué tanto nos definen como artistas. A fin de cuentas, en realidad cualquier conclusión creativa a la que lleguemos es el resultado de la acción de muchos, es el conjunto de varios factores y facturas que la llevan a ser expuesta. La creación siempre será colaborativa y ahora, más que nunca, necesita serlo.



La création est collaborative

Momentary Things est le résultat de la dualité de son créateur, Javier Fuentes, un artiste qui aime les sorties à la campagne, l'escalade, le risque, être dans l'environnement et se perdre ; mais il a aussi une vie urbaine isolée avec des routines très établies, des itinéraires dessinés depuis une décennie (comme la rue elle-même), des objectifs précis... Sait-il toujours où aller ?

“Il n'est pas nécessaire d'aller loin pour trouver un monde”, c'est la première chose à laquelle je pense lorsque Javier me parle de son processus de création et de sa vie quotidienne. Son processus est très structuré : il trouve suffisamment de matière dans les formes, les couleurs et les expériences de la vie quotidienne pour créer son œuvre. Ceux qui le connaissent savent qu'il aime découvrir des palettes de couleurs qui tendent vers la joie et, parfois, vers la subtilité et la féminité des fleurs, des rochers qu'il touche lorsqu'il s'entraîne, de la petite et grande nature que l'on trouve au sud de la ville.

Il possède une admirable et profonde sensibilité à la plasticité du quotidien. Il a également l'ouverture d'esprit de tomber sur des paysages, des formes et des textures au cours de sa promenade quotidienne, qu'il capture avec son téléphone portable et utilise ensuite pour créer. De manière générale, je pourrais dire que son travail réfléchit sur le transit, la rencontre et les espaces.

Dans ces actions, ainsi que dans l'interaction avec les médias nu-

mériques, il trouve un travail de collaboration qui est très célébré. Je pense qu'il est temps de penser la création artistique comme la conjonction de personnes et d'expériences qui créent collectivement. Il est temps de diluer la figure du "créateur" comme seule personne responsable de la production de contenu. Le processus créatif de Javier, et plus particulièrement ce projet, contribue à démystifier le travail avec les autres comme étant impossible et nous sépare de la figure arrogante du génie.

Momentary Things pousse la créativité ludique à travers des filtres, contextualise une réflexion plastique dans des moments où l'enfermement nous a tous conduits au bord de la folie ou de l'introspection. Face à tant d'incertitudes, le projet nous donne la possibilité de choisir, de décider. Cette possibilité ne s'adresse pas seulement à ceux d'entre nous qui appartiennent à la sphère culturelle, mais aussi à tous ceux qui veulent créer et prendre conscience de leur environnement.

Quelle influence le monde numérique et les réseaux sociaux ont-ils sur le travail?

Comment l'artiste joue-t-il, partage-t-il et communique-t-il dans cette nouvelle normalité ? D'une certaine manière, la virtualité et les réseaux sociaux sont arrivés pour remplacer nos relations publiques dans les galeries, les expositions et les musées. Pour le meilleur et pour le pire, nous nous sommes tous dirigés vers ces plateformes, car nous savons que, pour le moment, c'est l'un des moyens les plus efficaces de montrer ce que nous faisons. Javier l'a très bien compris, grâce à sa sensibilité il a pu remarquer que dans le numérique il y a la possibilité d'inviter les autres à former

des pièces collaboratives, à être des artistes et à accéder à la création à travers un dispositif qui leur permet de jouer, de créer et de faire de la ville une partie d'eux.

De mon point de vue d'artiste, l'impossibilité de sortir de chez moi et de présenter mon travail sur les réseaux auxquels j'étais habitué m'a obligé à exposer de manière plus active et disciplinée mon travail sur les plateformes que j'utilisais uniquement pour le contact numérique avec les autres. Cela a, en somme, changé ma production puisque je suis passé de la prétention de créer des pièces conceptuellement fortes (à partir de ce qui est aimé ou non dans la scène culturelle du pays), à la production de dessins qui correspondent davantage à un besoin d'exprimer, d'être présent et de générer un échange affectif à travers les commentaires, les *repost* et les *likes*.

Combien de temps passons-nous sur Instagram, pourquoi, qu'est-ce que cela nous apporte ? Et comment nous remplit-il ?

Vivre sa propre vie et celle des autres à travers un écran, interagir avec les autres par le biais des *likes*, des commentaires et des *repost*, et se rassurer sur ce que l'on est et ce que l'on fait en mesurant le nombre de vues. Si nous avons tous versé un peu de notre vie dans cette plateforme, pourquoi ne pas l'utiliser comme un matériau de création et de communication sensible, d'observation et d'action ? Pourquoi ne pas être les créateurs de ces nouveaux paysages, où coexistent le monde réel et le monde numérique ? Pourquoi ne pas choisir un filtre pour habiller la ville ou la campagne comme nous choisissons de prendre des photos et des vidéos qui nous rhabillent ?

Lorsque je regarde les filtres réalisés par Javier, Andrea et Adrián, je ne peux m'empêcher de remarquer à quel point ils sont organiques. Cela fait plusieurs années que nous utilisons ce type d'éléments pour mettre des oreilles d'animaux, pour nous montrer en train de rougir, pour nous sentir comme des vampires, des fées, des sorcières et des diables. Cependant, malgré le fait que la configuration de ces filtres soit si impeccablement faite, elle nous emmène toujours vers le pré-fait, vers l'établi et vers ce que d'autres ont déjà décidé pour nous. Dans les filtres présentés dans l'exposition, je vois des corps en mouvement, des organes, des éraflures, des coups de pinceau et des tâches qui n'ont aucune intention de se conformer à nous ou à l'espace où ils se déplacent. C'est comme s'ils décidaient où aller, comme si un virus biologique avait été intégré dans le numérique et avait le champ libre pour se déplacer comme il veut et quand il veut sur un écran. Un virus que nous pouvons contrôler, avec lequel nous pouvons nous amuser et même co-crée.

L'action collaborative en tant que déclaration

Cette exposition ne porte pas sur des pièces individuelles ou isolées, puisque la production de Javier, petit à petit, a muté et acquis une conscience collaborative, la compréhension que les artistes ne sont pas seulement des êtres créatifs, mais aussi des gestionnaires. De cette manière, nous pouvons réaliser des projets qui contiennent des pièces d'autrui, face à un système qui mise toujours sur la compétition et le "contact" ; une dynamique de transaction où l'ascension promise est basée sur l'individualité. *Momentary Things* nous montre qu'il existe d'autres façons de créer à partir de la collaboration, qu'il ne faut pas continuer à

perpétuer la figure de l'artiste-génie-créateur, mais au contraire : acquérir une responsabilité créative pour gérer, administrer, coordonner et proposer des modèles où les pièces sont le résultat du travail de tous. Dans cette nouvelle proposition, nous pouvons nous déplacer à notre guise entre la réalité et le numérique, même si ce n'est que pour quelques brefs instants. Nous pouvons également nous sentir libres dans un monde qui, il y a quelques mois encore, semblait trop solide et immuable.

Dans l'action collaborative, nous trouvons la possibilité de définir d'autres mots avec lesquels nous vivons habituellement (comme communauté et collectivité) et de repenser à quel point ils nous définissent en tant qu'artistes. En fin de compte, en réalité, toute conclusion créative à laquelle nous parvenons est le résultat de l'action de plusieurs personnes, c'est l'ensemble de plusieurs facteurs et factures qui la conduisent à être exposée. La création sera toujours collaborative et aujourd'hui, plus que jamais, elle doit l'être.



Creation is collaborative

Momentary Things is the result of the duality of its creator, Javier Fuentes, an artist who likes to go out to the countryside, climbing, risk, being in the environment and getting lost; but also has an urban life in isolation with very established routines, routes traced for a decade (like the street itself), specific objectives. Does he always know where to go?

“You don’t need to go too far to find a world”, is the first thing I think when Javier told me about his creative process and daily life. His process is very structured: he finds enough material in the shapes, colors and experiences of everyday life to create his work. Those of us who know him know that he likes to discover color palettes that tend towards joy and, sometimes, towards the subtlety and femininity of flowers, of the rocks he touches when he trains, of the much and little nature that can be found south of the city.

She has an admirable and profound sensitivity to the plasticity of the everyday. He also has the openness to stumble upon landscapes, shapes and textures during his daily walk, which he captures with his cell phone and then uses to create. In general, I could say that his work reflects on transit, encounter and spaces.

In these actions, as well as in the interaction with digital media, he finds a collaborative work that is very much celebrated; well,

I think it is time to think of artistic creation as the conjunction of people and experiences that create collectively. It is time to dilute the figure of “the creator” as the only person responsible for generating content. Javier’s creative process, and specifically this project, helps to demystify working with others as impossible and separates us from the arrogant figure of the genius.

Momentary Things drives playful creativity through filters, contextualizes a plastic reflection in moments where confinement has led us all to the edge of madness or introspection. In the face of so much uncertainty, the project gives us the possibility to choose, to decide. This possibility is not only for those of us who belong to the cultural sphere, but also for anyone who wants to create and become aware of their surroundings.

What influence do the digital world and social networks have on the work?

How does the artist play, share and communicate in this new normality? Somehow, virtuality and social networks came to replace our public relations in galleries, exhibitions and museums. For better and for worse, we all moved to these platforms, because we know that, for the moment, it is one of the most effective ways to show what we are doing. Javier understood this very well, thanks to his sensitivity he was able to notice that in the digital is the possibility of inviting others to form collaborative pieces, to be artists and access creation through a device, allowing them to play, create and make the city part of them.

From my perspective as an artist, the impossibility of leaving home and presenting my work on the networks, to which I was accustomed, forced me to expose in a more active and disciplined way my work on platforms that I only used for digital contact with others. This ultimately changed my production as I went from having the pretension of creating conceptually powerful pieces (from likes and dislikes in the country’s cultural scene), to producing drawings that correspond more to a need to express, to be present and to generate an affective exchange through comments, repost and likes.

How much time do we spend on Instagram, why, what does it do for us? And how does it fill us?

Living one’s own life and that of others through a screen, interacting with others through likes, comments and repost; as well as gaining reassurance about who we are and what we do by measuring the amount of visualizations. If we have all poured a bit of our life into this platform, why not use it as a material for creation and sensitive communication, for observation and action? Why not be the creators of these new landscapes, where the real and the digital world coexist? Why not choose a filter to dress the city or the countryside, as we choose to take pictures and videos that re-dress us?

Looking at the filters made by Javier, Andrea and Adrián, I can’t help but notice the organicity they present. We have been using this type of elements for several years to put on animal ears, to show ourselves blushing, to feel like vampires, fairies, witches

and devils; however, despite the fact that the configuration of these filters is so impeccably made, it does not stop taking us to the pre-made, to the established and to what others have already decided for us. In the filters presented in the exhibition, I see bodies in movement, organs, scratches, brushstrokes and stains that have no intention of molding themselves to us or to the space where they move. It is as if they decide where to go, as if a biological virus had been integrated into digitality and had an open field to move how it wants and when it wants on a screen. A virus that we can control, with which we can have fun and even co-create.

Collaborative action as a statement

This exhibition is not about individual or isolated pieces, since Javier's production, little by little, has been mutating and acquiring a collaborative conscience, the understanding that artists are not only creative beings, but also managers. In such a way, we can realize projects that contain pieces by others, in the face of a system that always bets on competition and "contact"; a dynamic of transaction where the promised ascent is based on individuality. Momentary Things shows us that there are other ways to create from collaboration, that we should not continue perpetuating the figure of the artist-genius-creator; but on the contrary: to acquire creative responsibility to manage, administer, coordinate and propose models where the pieces are the results of the work of all. In this new proposal, we can move between reality and digitality at will, even if only for a few brief moments. We can also feel freedom in a world that, until a few months ago, seemed too solid and immutable.

In collaborative action we find the possibility of defining other words we usually coexist with (such as community and collectivity) and rethink how much they define us as artists. At the end of the day, in reality, any creative conclusion we reach is the result of the action of many, it is the set of several factors and invoices that lead it to be exposed. Creation will always be collaborative and now, more than ever, it needs to be.





Momentary Things

JAVIER FUENTES

La propuesta de esta exposición es una actividad que “activa” el espectador. Que lo invita a reflexionar sobre el andar, sobre el paisaje y sobre su entorno. ¿Como? Interviniendo en él. Siempre estamos interviniendo en él, consciente o inconscientemente. Lo armamos, desarmamos y reconstruimos constantemente con nuestros recorridos, nuestras miradas y nuestras acciones físicas sobre él.

La intervención que se propone por medio de esta actividad es la de utilizar una serie de filtros realizados por distintos artistas dentro de la plataforma Instagram. ¿Por qué? Porque desde hace algún tiempo estamos habituados a interactuar con ella, nos comunicamos desde ella y hemos entendido su lenguaje y lo hemos integrado a nuestra cotidianidad.

Momentary Things alberga una colección de filtros realizados en colaboración por varios artistas, para su uso en el entorno. También es una colección de los registros realizados por los que han usado estos filtros. Momentary Things no solo existirá en el tiempo que dure esta exposición, sino también será un espacio cotidiano que albergará Instagram el tiempo que perdure su interacción con las personas interesadas en usar sus elementos.

La proposition de cette exposition est une activité qui “déclenche” le spectateur. Qui l’invite à réfléchir sur la marche, sur le paysage et sur son environnement. Comment ? En intervenant en lui. Nous y intervenons en permanence, conscient ou inconsciemment. Nous le montons, nous le démontons et nous le reconstruisons constamment dans nos trajets, dans nos regards et dans nos actes physiques.

L’intervention que nous proposons à travers cette activité consiste à utiliser une série de filtres réalisés par différents artistes sur la plateforme Instagram. Pourquoi ? Parce que depuis un certain temps nous avons l’habitude d’interagir avec elle, nous nous communiquons à travers elle, nous avons compris son langage et nous l’avons intégré à notre quotidien.

Momentary Things abrite une collection de filtres réalisés en collaboration avec plusieurs artistes, pour son usage dans l’environnement. C’est aussi une collection de registres réalisés par ceux qui ont utilisé ces filtres. Momentary Things n’existera pas seulement pendant l’exposition, mais il sera également un espace quotidien qu’Instagram accueillera le temps que durera son interaction avec les personnes intéressées à utiliser ses éléments.

The proposal of this exhibition is an activity that “activates” the spectator. It invites him/her to reflect on the walk, on the landscape and on his/her environment. How? By intervening in it. We are always intervening in it, consciously or unconsciously. We assemble, disassemble and reconstruct it constantly with our walks, our looks and our physical actions on it.

The intervention proposed through this activity is to use a series of filters made by different artists within the Instagram platform. Why? Because for some time now we have been used to interacting with it, we communicate with it and we have understood its language and have integrated it into our daily lives.

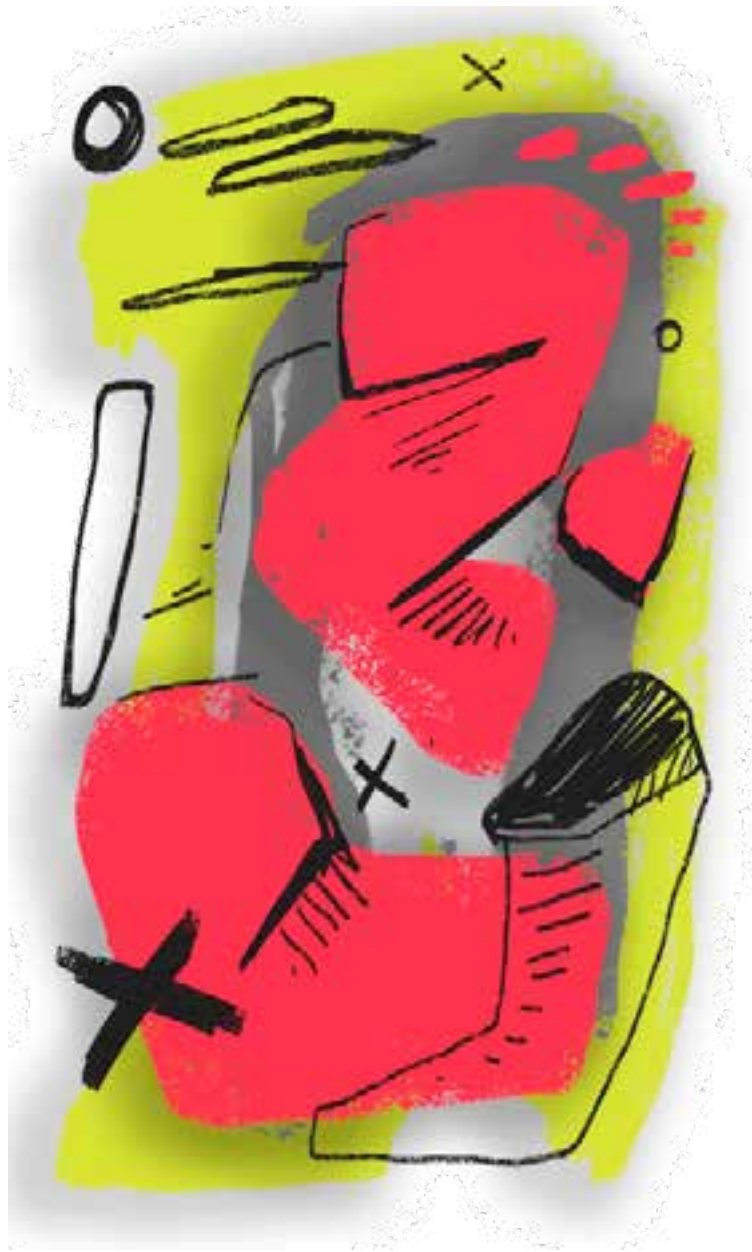
Momentary Things houses a collection of filters made collaboratively by various artists, for use in the environment. It is also a collection of the records made by those who have used these filters. Momentary Things will not only exist for the duration of this exhibition, but it will also be an everyday space that will host Instagram for as long as its interaction with people interested in using its elements lasts.







Andrea Mondragón



Andrea es animadora e ilustradora egresada de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. Es cofundadora del estudio independiente de animación Casiopea donde ha llevado a cabo principalmente los roles de dirección, animación 2D y dirección de arte durante 7 años. Ha explorado el dibujo animado cuadro a cuadro, el desarrollo visual y la ilustración a través de proyectos de cortometrajes, cápsulas, videoclips, visuales en vivo y títulos de créditos, algunos de los cuales han sido reconocidos en festivales nacionales e internacionales como el FICG, FICM, CutOut Fest, Ventana Sur y Annecy Festival d'Animation.

Andrea est animatrice et illustratrice diplômée de la Faculté d'Arts et de Design de l'UNAM. Elle est cofondatrice des études indépendantes d'animation Casiopea où elle a réalisé principalement les rôles de direction, d'animation 2D et de direction d'art pendant 7 ans. Elle a exploré le dessin animé image par image, le développement visuel et l'illustration à travers des projets de courts métrages, de capsules, de vidéoclips, d'arts visuels en direct et des titres de crédits, desquels ont été reconnus dans des festivals nationales et internationales comme FICG, FICM, CutOut Fest, Ventana Sur et Annecy Festival d'Animation.

Andrea is an animator and illustrator graduated from the Faculty of Arts and Design at UNAM. She is co-founder of the independent animation studio Casiopea where she has mainly carried out the roles of direction, 2D animation and art direction for 7 years. She has explored frame-by-frame cartooning, visual development and illustration through short film projects, capsules, video clips, live visuals and title credits, some of which have been recognized in national and international festivals such as FICG, FICM, CutOut Fest, Ventana Sur and Annecy Festival d'Animation.



Adrián González

Artista visual que gusta de la pandemia

Un artiste visuel qui aime la pandémie

Visual artist who likes the pandemic

ENTREVISTA

INTERVIEW



David: Hola Javier, bienvenido, primero me interesaría saber ¿cómo llegaron con este colectivo, a esta idea y cómo empezaron a hacer este proyecto?

Javier: ¡Hola! Bueno, para empezar no es un colectivo, justo esa es la idea, que no lo sea, es una palabra con bastante peso. La idea la concebí en algún momento de la pandemia, un amigo no había salido de su casa, un vecino que tiene una perrita que se estaba volviendo loca y el único día que salió fue para jugar Pokemon Go y eso me pareció muy curioso. Pensé que si lo obligó a salir su perra y a parte el juego... Me quedé reflexionando sobre cómo las otras personas generarán procesos o comunicación después de la pandemia o durante esta. Ha habido muchas cosas como este proyecto, que se originó en la pandemia, ha habido subastas, exposiciones con avatares... entonces de alguna manera este proyecto deriva de este proceso creativo que ha habido a lo largo de este año y herramientas que ya existían.

La otra parte del proyecto es mi producción, trabajo mucho dibujo en libretas y cuestionando cómo llevar esos dibujos a otras áreas. Fue una tontería, estaba tomándoles una foto y luego me puse a hacer gifs y de ahí empezaron a salir secuencias. Ya tenía tiempo que estaba hablando con Andrea. Andrea es una de las fundadoras de CASIOPEA un estudio de animación y le pedí consejos para animar. Una cosa llevó a la otra y resultó en esto. Otra parte fundamental fueron las redes sociales y qué tanto hemos consumido Instagram en este año, es mucho, más de lo que lo habíamos usado en nuestras vidas. Este proyecto responde mucho a ese medio. Fue a partir de estar todo el día inmerso que las piezas empezaron a encajar. Sobre las colaboraciones, llevo tiempo haciéndolo, por ejemplo en TACO. trabajé en una exposición llamada El nido del Atlas donde trabajé con muchas personas. La idea era

dibujar a gran escala donde se hacían en sesiones de dibujo libre y después eso le empezamos a dar formato. Es un proceso de trabajo que tengo, colaborar pero no desde el interés de formar grupos o colectivos, sino de buscar gente que sea más apta para poder realizar un proyecto.

D: ¿Y piensas incluir a más gente después?

J: ¡Sí! sí, sí, sí. Son dos intenciones: una es trabajar con gente que siempre he querido conocer o trabajar y la otra es que a alguien le guste el proyecto y quiera agregarse. Lo interesante sería que estas personas colaboren con otras de adentro, no tanto conmigo, sino que se empiecen a hacer lazos y que el producto resultante sea algo como esta animación o este filtro.

Melissa: ¿De qué va el proyecto? ¿De dónde nace?

J: El proyecto es una actividad que se realiza a través de Instagram se crearán filtros para que la gente los pueda ocupar. De la parte creativa son los productores que puedan juntarse y trabajar en una animación o en una secuencia muy corta y la otra parte es el usuario que activa la pieza. El usuario tiene el poder de asentar la pieza, como es una animación, cuando le tome una foto se va a formar una imagen única, y cuando el usuario integre al paisaje las animaciones y después las registre, nos las mande. Eso va siendo el archivo, subiremos las fotos que ellos nos manden. Quiero que se creen lazos de comunicación a través de los hashtags. Se trata de un proyecto lúdico, que las personas salgan, que jueguen con la aplicación.

D: Javier ¿llegaste a pensar, al ver tus animaciones en espacios públicos, si era una claudicación de transformar el espacio público de manera real o era una invitación a transformarlo realmente?

J: El espacio siempre lo vamos cambiando es la constante, el espacio real, también estos contextos donde estamos, cómo nos van transformando, pero creo que también este espacio digital lo

podemos intervenir, trabajar sobre él. Sí, no claudicas a transformar el espacio real porque el espacio real de esta cosa también es uno propio y ese es sobre el que trabajo, en este caso. Se transforma el espacio que consumes virtualmente.

D: Sí, entiendo, una forma de ofrecer nuevas posibilidades de uso de la herramienta Instagram.

J: Sí, que ya existe ¿no? La gente usa filtros todo el tiempo. En un podcast escuché a una chica cuestionarse si valía la pena operarse si Tiktok ya lo hacía por ella. Se está afectando con los filtros, pero tienen esa capacidad de maquillaje de que no están afectando físicamente. Y lo mismo es este proyecto, yo estoy afectando el paisaje, pero no realmente. Lo que es curioso es cuando tú generas un registro, teóricamente se ensambla perfectamente al paisaje, esto lo subes a una red y se interpreta como real. Esta chistoso, la intención es afectar pero desde el dispositivo. Llevamos ya mucho tiempo viéndolo, hay mucho filtro que va sobre tu persona. Hay filtros que crean compañías para utilizarlos como publicidad. Apenas vi que Gucci sacó su filtro que era como una ambientación con florecitas. Creo que a pesar de que este proyecto no está ofreciendo nada nuevo lo que podría interactuar mejor son los productores colaborando entre sí para mejorar esta cosa. Eso me llama la atención de fondo, trabajar con más gente y que el resultado sea algo de consumo mega masivo. El chiste es el juego, que el usuario comprenda que es una dinámica lúdica nada más, como la del perrito.

D: Qué interesante... pero dime tú tuviste una formación como pintor de una forma canónica y ortodoxa, y ahora estás interesado en proyectos digitales y la animación. Estás cuestionando varios principios del arte ortodoxo, por ejemplo: haces un cuadro y lo vendes y es único, irrepetible y es áureo, en ese sentido. Tam-

bién podríamos pensar sobre cómo va migrando la realidad física hacia un espacio digital, entonces cuando tú afectas esa idea digital, afectas la idea de la realidad física. Pensemos en un cambio de paradigmas, en la premodernidad la gente quería ser las cosas, con la modernidad materialista la gente quería tener las cosas y ahora en esta posmodernidad digital la gente quiere parecer las cosas. La tendencia es desplazar el cuerpo, la materia, pero si se hace una crítica sobre el espacio entonces se genera un movimiento inverso, un movimiento de crítica que va de la cosa al espacio físico. No sé si ustedes tienen la intención tal cual, que los espacios que ustedes están modificando se vean transformados físicamente por la afectación de la idea que quisieron de el espacio.

J: La segunda está muy chida. Me recuerda a la anécdota de la foto de una piedra ¿la conocen? La gente iba a tomarse fotos cerca de una piedra donde parecía que te caías, el lugar se hizo muy popular, viral, toda la gente se quería tomar fotos ahí y entonces el espacio físico se transformó porque se hizo un trending de irse a tomar la foto. Bueno hasta hubo gente que sí se cayó y murió. No esperes que lo que tú hagas se haga viral.

J: Respondiendo a la primera pregunta, yo no soy la persona más segura en las redes sociales y por ejemplo, yo no pienso en lo viral desde mi posición, para mí sería horroroso. No va por ahí, pero bueno, yo no soy el usuario, yo no entiendo cómo se va manipulando. Mi idea es una pero estaría padre que resultara de otra manera también.

Sobre mi formación, sí, estudié pintura pero no me considero pintor y no me considero tradicional en esta idea de la escuela, he tenido muchos años para poderlo pensar y nunca me presento como pintor, me gusta mucho la pintura, verla, hacerla pero yo casi todo lo que hago lo llamo apuntes. Son lo mismo que un dibujo que requiere más tiempo y es más grande. Pero si hago un cuadro es porque en el proceso puedo desbaratarlo más veces que si hago un dibujo en una hoja



de papel, si la hoja de papel me permitiera desbaratarla más tiempo probablemente no tendría que agarrar un pincel.

D: En ese sentido, ¿tú no sientes que hay una fricción en un paso de soporte físico a un soporte digital? ¿Ya era algo inherente en tu generación, en tu círculo, tus intereses?

J: No, no, no, soy súper baboso, yo no sé prender una computadora. Mis animaciones son físicas, un montón de dibujos sobre papel, durante este periodo de cuarentena fue gracias a un error al estar tomando fotos de mis dibujos que llegué a la

animación, pero en vez de hacerlas digitales me compré una mesita de luz de \$300.00 en Amazon para poder hacer la animaciones porque la computadora no se me dio. Sobre lo que les digo de hacer y deshacer la pintura lo vi un poco en las secuencias de animaciones. Porque es básicamente el mismo cuadro pero con las variaciones que tú querías darle y cuando llegas al otro cuadro es la otra serie de variaciones que le quieres dar y puedes ir agregando y eso le da una secuencia, un movimiento y eso es muy padre porque le da tiempo. Eso me voló la cabeza, como un niño cuando pasas las hojas rápido para ver una animación. Pero yo pensaba mucho la anima-

ción desde la narrativa y algo que me ayudó a quitarme un poco esa idea eran las secuencias en algunos animes sobre cómo se expandía la forma, como la bomba en Akira por ejemplo. Además llevo ya algunos años sin hacer pintura figurativa entonces todo encajó y en los procesos que estaba llevando salieron cosas bien chidas que encajaban con estas cosas de tiempo. Bueno ahora hablando de esto me dan ganas de pintar, creo que voy y vengo.

M: Pero si no son pinturas, ¿tampoco son dibujos?

J: No, Mel, no inventé nada nuevo. Más bien quería decir que si me defino como pintor eso me limitaría en mi desarrollo, entonces por eso digo que no soy pintor. Podemos poner de ejemplo a Neo Rauch y a Gerhard Richter, los dos dicen que soy pintores pero me gusta más la actitud de Richter frente a la pintura que la de Rauch que es un artista atormentado que pinta sueños, Richter se ve que se la pasa bien. Tal vez tenga que ver con el contexto en México, el problema de las escuelas, los talleres, la gente que te rodea, al final todos somos lo mismo y uno va definiendo palabras: “soy pintor”, “no soy pintor”. Más bien es mi punto de vista, cómo lo concibo y cómo lo trabajo... pero pues sí, cuando las ves sí son pinturas, no puedo decir que no (risas).

M: (risas) ahh ok, ok, ya entiendo mejor. También lo que me interesa es tu selección de artistas para colaborar, hablando desde lo visual ¿en qué te basas para invitarlos?

J: En el caso de Andrea, ella es una profesional de la animación y me gusta su trabajo, la entrada fue aprender de ella y me daba más pena preguntarle directamente si quería colaborar, al final le dije y ella aceptó. Con ella trabajé dándole una libreta mía y que trabajara sobre eso, interviniéndolo y lo que salió estuvo muy chido. Con Adrián habíamos trabajado en una pieza para una exposición

en colaboración y él ya tenía la animación, entonces lo invité a participar en Momentary Things. Estos son los primeros pero estoy buscando gente que trabaje con música. No hay necesariamente una línea, me encantaría trabajar con muchas personas, no puedo limitarme. Los filtros pueden tener muchísimas posibilidades, con escritores, pintores, con músicos... tal vez es muy fresco el proyecto y tal vez estoy pensando así pero en mi cabeza pueden entrar todos mientras estemos de acuerdo en qué significa colaborar.

D: A mi se me hizo interesante lo que comentas sobre la narratividad en las animaciones y no sé si tanto por la evolución del cine comercial o por como se ha dado la animación en las caricaturas animadas no se ha podido separar tan fuertemente la animación con fines de contar una historia con un guión de la animación por el puro gusto de ver la imagen en movimiento. ¿Qué ventajas te ha dado la imagen en movimiento, qué cosas has descubierto, qué posibilidades se han abierto?

J: Justamente hablaba con Andrea ¿por qué la gente no ve la animación como lo que es? este arte por sí solo de la imagen de movimiento, de entender que adentro hay un tiempo, que es lo que la hace tan diferente de otros artes. Hay algunos animadores que se especializan en eso, estudian el movimiento dentro de la animación. Esta padrísimo esta idea en general que no se trata de narrativas, sino de otra cosa. En mis proyectos la animación me ayudó a entender los procesos. Eso es lo que es una diferencia muy clara, estos registros de cómo se hace la “cosa” a cómo la “cosa” se hace por medio de los registros, creo que eso es lo que me dejó más. En círculos de animación están viendo cosas que yo no tenía idea, ideas súper locas que están muy chidas y a lo mejor nosotros con una visión más tradicional no estamos prestándoles la mayor atención.



JAVIER SOBRE SU OBRA

Javier Fuentes (Ciudad de México, 1990) licenciado en Artes visuales y diplomado en Ilustración digital por la Facultad de Artes y Diseño, UNAM. Ha coordinado proyectos en TACO (Talleres de Arte Contemporáneo) y cuenta con experiencia en docencia artística. Ha sido acreedor a la beca Jóvenes Creadores, FONCA, (2017-2018). Cuenta con exposiciones: *Calibre 16* (Portalea País Vasco, 2020), *La Causa de las Causas* (MAM, 2019). Ha sido seleccionado en distintos certámenes como *XXXVII Encuentro Nacional de Arte Joven* (Aguascalientes, México, 2017), *Tercera Bienal de Pintura José Atanasio Monroy* (Guadalajara, Jalisco, México, 2016), *Parámetro 2.0*, Museo de la Ciudad de México (Ciudad de México, 2016). *Parámetro*, Museo de Arte Carrillo Gil (Ciudad de México, México, 2015).

Javier Fuentes (Mexico City, 1990) has a degree in Visual Arts and a diploma in Digital Illustration from the Faculty of Arts and Design, UNAM. He has coordinated projects at TACO (Contemporary Art Workshops) and has experience in artistic teaching. He has been awarded the Jóvenes Creadores scholarship, FONCA, (2017-2018). He has exhibitions: *Calibre 16* (Portalea País Vasco, 2020), *La Causa de las Causas* (MAM, 2019). He has been selected in different contests such as *XXXVII Encuentro Nacional de Arte Joven* (Aguascalientes, Mexico, 2017). *Tercera Bienal de Pintura José Atanasio Monroy* (Guadalajara, Jalisco, Mexico, 2016), *Parámetro 2.0*, Museum of Mexico City (Mexico City, 2016). *Parámetro*, Carrillo Gil Art Museum (Mexico City, Mexico, 2015).

Javier Fuentes (Mexico, 1990) est diplômé en Arts visuels et en Illustration numérique de la Faculté des Arts et du Design de l'UNAM. Il a coordonné des projets à TACO (Ateliers d'art contemporain) et a une expérience de l'enseignement artistique. Il a reçu la bourse Jóvenes Creadores, FONCA, (2017-2018). Il a des expositions : *Calibre 16* (Portalea País Vasco, 2020), *La Causa de las Causas* (MAM, 2019). Il a été sélectionné dans différents concours tels que le *XXXVII Encuentro Nacional de Arte Joven* (Aguascalientes, Mexique, 2017). *Tercera Bienal de Pintura José Atanasio Monroy* (Guadalajara, Jalisco, Mexique, 2016), *Parámetro 2.0*, Musée de la ville de Mexico (Mexique, 2016). *Parámetro*, Musée d'art Carrillo Gil Carrillo Gil (ville de Mexico, Mexique, 2015).



Momentary Things
se diseñó en la ciudad de México en abril de 2021. Para
su composición se utilizaron las tipografías
Staatliches en títulos y Alegreya en el cuerpo de texto.



PARED 