

# MACG VALLA

## ¡P♥P! SIN AZÚCAR. EL VALLE ENCANTADO

### ISRAEL URMEER

28 AGO 21

14 NOV 21



MACG VALLA

## **PARA SU INTERVENCIÓN A LA VALLA DEL MACG, ISRAEL URMEER**

(Ciudad de México, 1990's) construye un paisaje ficticio con un exceso de animismo: un automóvil antropomorfo de la marca Ford, un tren Quetzalcóatl, un simbiote entre arácnido y torre de perforación, un cactus panóptico. Los híbridos entre máquina, animal y humano, conviven en un horizonte demarcado por el guerrero Popocatepetl y la princesa Iztaccíhuatl. La pintura digital retoma el imaginario nacionalista proveniente de la tradición paisajística del siglo XIX y de la grandiosidad del muralismo del siglo XX, y lo entreteje con referencias a grandes empresas capitalistas y a elementos de la cultura popular globalizada. Los dibujos animados, el cómic, el manga y series de televisión como *My Little Pony*, *Narcos*, *Sweet Tooth* o *Stranger Things* alimentan este universo.

En su caso, tanto el ferrocarril como las antenas, los espectaculares y las cámaras de seguridad, no apuntan a una alabanza al desarrollo ni a una crítica al progreso, sino a visibilizar su hibridación e inminente fallo. Las grandes promesas del sueño moderno nunca llegaron y, más bien, fueron dejando a su paso una serie de fracturas. Las imágenes publicitarias muestran la apropiación y explotación territorial y laboral que las empresas llevan a cabo en nombre del capital. El género pictórico del paisaje le sirve al artista para reflexionar sobre la construcción ideológica de un territorio atravesado por la privatización y el uso de la tecnología. El sueño de progreso modernista se convierte ahora en un escenario de ciencia ficción, poniendo en evidencia el futuro distópico que habitamos.

Urmeer presenta en este paisaje un *¡P♥P sin azúcar!* y deja ver el lado oscuro de estas alegres y coloridas referencias. La pintura digital nos abre una puerta al *upside down*, una dimensión alterna, paralela a nuestro universo: la destrucción del territorio y, por lo tanto, del medio ambiente; la vigilancia que acompaña el "divertido" uso del celular y las redes sociales; el futuro distópico que retratan fantiosamente las series televisivas y que vivimos de forma cotidiana, aunque no parezcamos darnos cuenta. El Valle de México está encantado por Telcel, Coca-Cola y Netflix que se apropian de él para transformarlo a su antojo; por las cámaras que lo vigilan cotidianamente; por los proyectos estatales que lo alteran y destruyen. La obra de Urmeer plasma las condiciones económicas actuales que se traducen en la modificación del territorio.

Isabel Sondéreguer



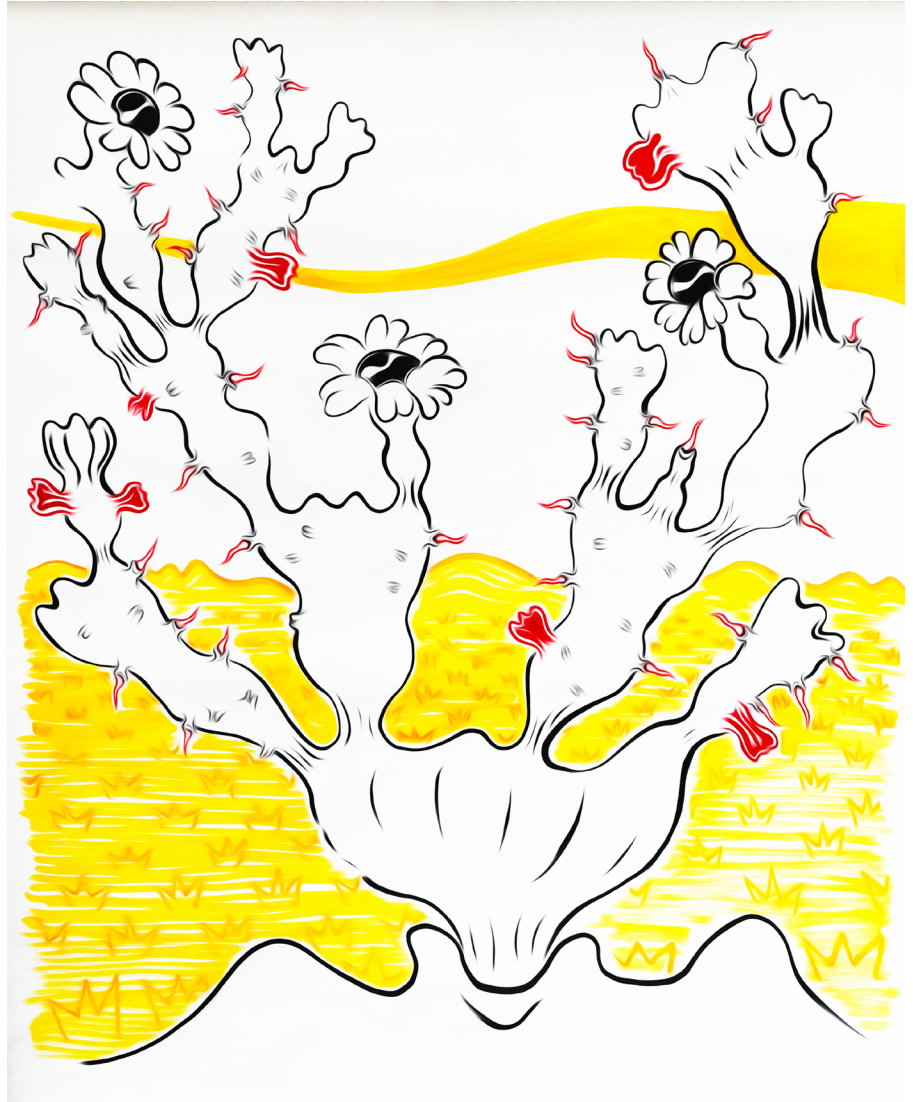
*iP♥PI! SIN AZÚCAR.*

*El valle encantado, 2021*

*Pintura digital impresa sobre vinil*

*2.02 × 11.51 m*

Boceto para  
*iPOP! SIN  
AZÚCAR.*  
*El valle  
encantado*, 2021  
Técnica mixta



*iPOPOP! UN  
EXTRAÑO  
CRISTAL*, 2021  
Animación  
duración 5:57 min





*Cactáceas gaseosas del valle encantado*, 2021  
Botellas de Coca-Cola, goma EVA y acrílico  
Medidas variables

**MACG VALLA**

**¡POP! SIN AZÚCAR. EL VALLE ENCANTADO**

ISRAEL URMEER

Curaduría: Isabel Sondéreguer

**MACG VALLA** consiste en invitaciones a artistas o colectivos a desarrollar proyectos de intervención en la valla exterior del museo, ubicada en la esquina de Altavista y Avenida Revolución. Dichas intervenciones sirven como un medio de comunicación que amplía al exterior la propuesta semiótica de la institución, creando una vinculación con el entorno urbano que lo circunscribe. La valla, entonces, en vez de cercar y aislar se convierte en un dispositivo que expande, abre y comunica.

Agradecemos el apoyo de

**A**MACG

fundación **MI**

Taller de  
comunicación  
gráfica



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



**INBAL**



**MACG**