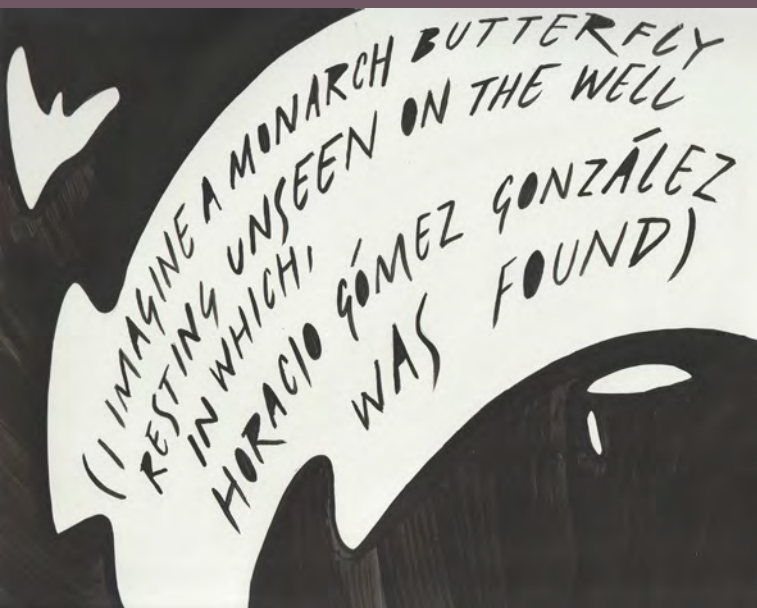


Wendy Cabrera Rubio
y Charlie Godet Thomas



*Cómo hacer que una pintura
se comporte como un paisaje*

Wendy Cabrera Rubio
y Charlie Godet Thomas

*Cómo hacer que una pintura
se comporte como un paisaje*

*How to make a painting
behave like a landscape*

Cómo hacer que una pintura se comporte como un paisaje

Kit Hammonds

Cómo hacer que una pintura se comporte como un paisaje es una conversación entre las obras de dos artistas radicados en la Ciudad de México, cuyas prácticas se basan en las convenciones de los dibujos animados. El proyecto se lleva a cabo secuencialmente en el transcurso de la exposición, y el desarrollo de las obras individuales de cada artista se presenta tanto en la Galería 1 como en el sitio web del museo.

Como expresiones populares de arte, los dibujos animados, tanto impresos como en pantalla, aparecieron a principios del siglo XX. En lugar de simplemente ilustrar un texto escrito, la tira cómica incorporaba palabras e imágenes en un mismo cuadro, en un nuevo lenguaje visual. Al mismo tiempo, las animaciones dieron vida a mundos bidimensionales, que jugaban con las posibilidades de un escenario libre de la gravedad y de otras limitaciones físicas. El universo de los dibujos animados atrajo a Wendy Cabrera Rubio (n. Ciudad de México, 1993) y a Charlie Godet Thomas (n. Londres; británico bermudeño, 1985), no sólo por su potencial creativo, sino como una vía para sus investigaciones políticas y poéticas. Las caricaturas abren un espacio entre diferentes formas de representación (imagen y lenguaje, tiempo y movimiento) que abordan de manera juguetona las preocupaciones reales del mundo moderno.

Desde sus primeros experimentos, los dibujantes crearon mundos con vida propia a partir de simples líneas. Los personajes bidimensionales se movían fácilmente entre su propia existencia plana y el espacio tridimensional que representaban. *Out of the Inkwell* (1921) fue una de las primeras animaciones en utilizar este tipo de transición. La película del animador Max Fleischer comenzaba sumergiéndose su pluma en tinta, y al crear el dibujo animado de un payaso éste se volvía independiente de la voluntad de Fleischer. El personaje se alejaba de la página e interfería con la mano que lo traía a la existencia, liberándose para explorar el estudio y la calle. La primera animación filmada, *Phantasmagoria* (1908), también mostraba la mano del artista al

principio, antes de que las figuras de palitos cobraran vida. Puede que la intención de sus autores haya sido simplemente entretener, pero estos primeros experimentos establecieron los fundamentos de las animaciones, una lógica en la cual la representación y la realidad se encuentran cara a cara, y que se extendió a dibujos animados como Mickey Mouse, Popeye El Marino, o más tarde Tom y Jerry, el Correcaminos, la Pantera Rosa y otros personajes muy conocidos y queridos.

Las historietas también experimentaron con las formas de representación. La palabra escrita y la convención de las burbujas de texto y los “efectos” visuales onomatopéyicos eran porosos hasta cierto punto. Los cómics también desafiaron los límites de las palabras y la gramática del dibujo para representar el mundo cotidiano de manera ingeniosa y humorística. Ambos tipos de caricatura ridiculizaron el supuesto sentido común y la realidad que les proyectamos a los dibujos.

Más tarde, Grant Morrison y Alan Moore exploraron la crisis existencial de los superhéroes en historias a menudo fragmentadas. Por ejemplo, Animal Man, creada por Morrison, tomaba conciencia del marco en el que desarrollaba su vida para luego desvanecerse, dejando al propio autor como una especie de dios creador que se movía dentro de la historia y explicaba su control sobre los arcos narrativos. La animación y los cómics se volvieron populares como formas de arte que conjugaban la fantasía y la realidad, ya fuera en un experimento deliberado o como un espejo ideológico de los tiempos y sus incertidumbres.

Se podría suponer que las historietas o las novelas gráficas precedieron a la animación en movimiento. Sin embargo, este no fue el caso, ya que ambos aparecieron alrededor del mismo tiempo. La tira de dibujos animados era de alguna manera análoga a la película, que colocaba imágenes en una secuencia de cuadros. Aunque se ha debatido mucho al respecto, *Little Nemo in Slumberland*, también conocido como *In the Land of Wonderful Dreams*, es considerado como el primer cómic; originalmente publicado a partir de 1905 como una tira cómica de periódico se convirtió más tarde en una película en 1911. Al dividir el tiempo en cuadros, ya fueran fotográficos o dibujados, las formas emergían creando pasajes entre la vida imaginada y la real.

The Unfinished Floating World [El mundo flotante inacabado] (2020) de Charlie Godet Thomas es un mural realizado específicamente para esta exposición y que se desarrolla con el tiempo. Las palabras

en vinil –creadas a partir de la forma de los textos en los cómics– se vuelven visibles poco a poco, a medida que se aplica una marea creciente de pintura a los muros de la galería. El texto es un poema del artista que hace referencia a inundaciones y hundimientos, evocando el aumento de los niveles del agua en un diluvio como el que muestra el mural sugiriendo una condición psicológica vinculada a las preocupaciones ambientales.

The Unfinished Floating World nace del interés de Godet Thomas en los dibujos animados como un espacio en el que la imagen y el lenguaje ocupan el mismo campo, y en una configuración particular de poesía que puede surgir de la relación entre ambos. Los diluvios son un tema recurrente en el trabajo de Godet Thomas, en particular, la referencia a una serie de personajes animados que son seguidos a todas partes por nubes lluviosas como Joe Btfsplk de la historieta de Al Capp, *Li'l Abner*, publicada entre 1934 y 1977. Un presagio de mala suerte y depresión, la nube gris que persigue a una persona es parte de un léxico de símbolos en las historietas que representan con sentido del humor las condiciones de la época posterior a la Depresión en los Estados Unidos. Si bien las caricaturas o las “funnies” en los periódicos brindaban un breve respiro de las noticias, también ofrecían asociaciones surrealistas y exploraban los aspectos más oscuros de la vida cotidiana con un tono ligero. *Peanuts* de Charles Schultz, por ejemplo, atrajo a los niños, pero los personajes en sí mismos eran casi inquietantemente adultos: deprimidos, nerviosos y eruditos que hacían alusiones a la música clásica, la poesía, el arte y el cine. Dentro de sus propias narraciones visuales y textuales de 4 o 5 cuadros, *Li'l Abner* y *Charlie Brown*, entre otros, representaban los arquetipos actuales de las clases sociales: el primero era del sur de Estados Unidos, y el segundo era un ciudadano de la costa oeste. Para Godet Thomas, estos personajes simbólicos —humanos o de otro tipo— son parte de un lenguaje de signos que interactúan con la palabra escrita, añadiendo o contradiciendo su significado. Este sistema circular entre las formas de representación crea su propio significado interno, similar pero no exactamente igual al que conocemos.

En otras obras de esta exposición, la señalización entra en un sistema semiótico paralelo. Las vallas publicitarias y otros avisos también operan entre la imagen y el lenguaje. Su vocabulario refinado y limitado se comunica a través de juegos entre lo que se ve y lo que se lee.

Los anuncios comerciales, específicamente, emplean asociaciones que rayan en lo surrealista de una manera similar a los dibujos animados.

El trabajo del Godet Thomas introduce fallas comunes en este sistema de comunicación para crear más mensajes. En su trabajo, los anuncios rotativos combinan nuevos significados dependiendo de cómo se lean mientras se mueven. En lugar de deconstruir el lenguaje, Godet Thomas adopta y emplea económicamente los lenguajes de los dibujos animados y la señalización como un motor poético similar al del Grupo Oulipo,¹ que incluía a Georges Perec entre sus miembros. En *El secuestro*, Perec construye una especie de problemática desafiándose a sí mismo a escribir una novela sin usar la letra E, la más utilizada en los idiomas occidentales. Al imponerse tales restricciones, evoca cierta libertad creativa, que a su vez recuerda a la descripción de los integrantes del grupo Oulipo como “ratas construyendo su propio laberinto para escapar”. Los vacíos de Godet Thomas crean su propia poesía. En *Fools Gold* [Oro para tontos], un letrero de neón que dice “Cash for Gold” [Efectivo por oro], se encuentra medio iluminado para señalar sólo las letras que conforman la palabra “Fool”. En la pintura *Cold Beer* [Cerveza fría], las letras permanecen resaltadas para leer *Old, Older, Cold, Colder*.

El trabajo de Wendy Cabrera Rubio adopta imágenes y eventos de la historia de los cartones políticos y los dibujos animados. Para una serie de trabajos reciente, la artista recreó representaciones de arte abstracto aparecidas en cartones políticos publicados durante la Guerra Fría, entre los cuales se encuentra *¿Motivos abstractos?* del caricaturista satírico mexicano Vadillo. Elaboradas con textiles sobre bastidores, las piezas de Cabrera Rubio retoman la caricatura original y su sátira del Salón Esso de 1965. Este premio de pintura promovía el arte abstracto como parte de una campaña de influencia diplomática de la compañía petrolera estadounidense vinculada a la economía de la Guerra Fría en América. Las pinturas representadas en los cartones políticos de Vadillo ironizan la instrumentalización del arte abstracto. Representadas con un mínimo de líneas, estas versiones arquetípicas y simplificadas del arte moderno se vuelven «motivos abstractos» que

1 OuLiPo (acrónimo de “Ouvroir de littérature potentielle”, en español “Taller de literatura potencial”) es un grupo de experimentación literaria creado en 1960 y formado principalmente por escritores y matemáticos de habla francesa, que buscan crear obras utilizando técnicas de escritura limitada (Littérature à contraintes).

sugieren las implicaciones políticas del Salón, así como el arte que promovía. La revisión de Cabrera Rubio de estos detalles, al igual que el trabajo del Godet Thomas, establecen un diálogo con marcas importadas, incluidas Esso y Coca Cola, que reúnen los símbolos de la publicidad y las caricaturas.

Siguiendo esta línea de investigación donde las representaciones culturales, comerciales y políticas se entrelazan, los paisajes bordados de Wendy Cabrera Rubio forman parte de una propuesta escénica desarrollada en colaboración con Neil Mauricio Andrade para esta exposición. El proyecto da cuenta de las múltiples apariciones y reapropiaciones de Pancho Pistolas, personaje que debutó en el filme *Los Tres Caballeros* (1944). En la película, el Pato Donald se presenta como la personificación, o *patificación*, de Estados Unidos, junto al gallo Panchito Pistolas de México y un loro, José Carioca, en representación de Brasil. Mientras los tres personajes se aventuran, cantan y bailan por el continente, la película proyecta una visión particular de América, su gente y sus culturas. Si bien buscaba ser principalmente una cinta divertida, la película puede leerse como una representación del poder económico estadounidense a mediados del siglo XX. Después de la Segunda Guerra Mundial y entrando en la era posterior de la Guerra Fría, el “tercer mundo” de América Latina se volvió un campo de batalla de influencias diplomáticas significativo; este es el contexto que motiva los intereses de Cabrera Rubio en la producción tecnológica, ideológica y artística de Disney.

La participación de Disney en la promoción de los valores de Estados Unidos en la década de 1950 está bien documentada. “Muchas de las películas de posguerra de Disney también legislaron una especie de Plan Marshall cultural. Alimentaron un imperialismo cultural sobresaliente, que mágicamente invadió el resto del mundo con los valores, expectativas y productos de una próspera clase media de Estados Unidos”.² El año anterior al lanzamiento de *Los Tres Caballeros*, Walt Disney fue galardonado con el Águila Azteca por promover los lazos entre México y Estados Unidos, aunque su representación de México era casi siempre una versión estereotipada y poco moderna. En 1941, Disney había viajado a este país en una visita cultural patrocinada por

2 Steven Watts, “Walt Disney: Art and Politics in the American Century”, *The Journal of American History*, vol. 82, no. 1, (junio de 1995): 107.

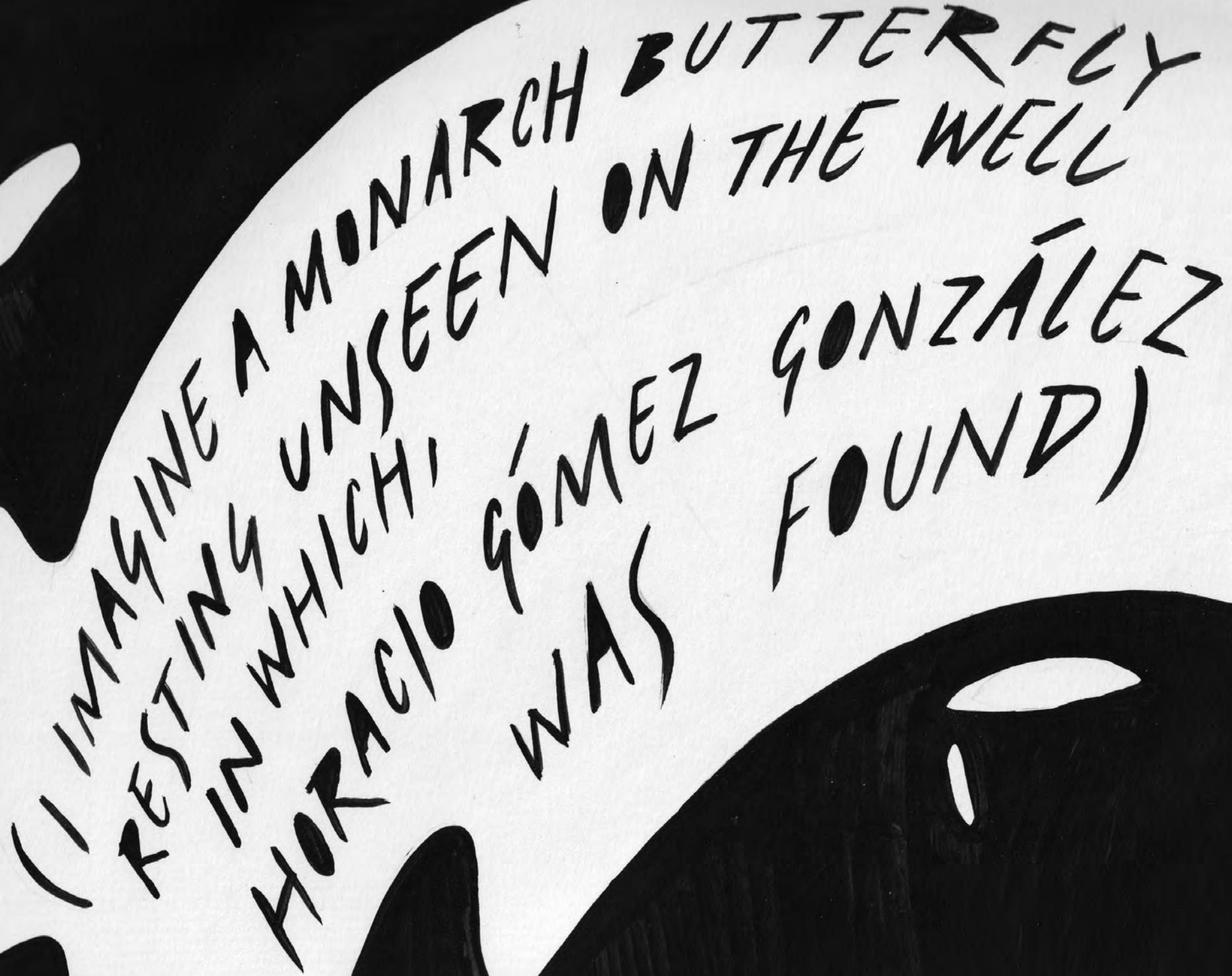
el estado. En el grupo también viajaba Mary Blair, una ilustradora del estudio Disney cuyo trabajo definió ciertos personajes. Sus dibujos de México, aunque populares, eran más afines al arte folklórico que mostraba a los campesinos con atuendos tradicionales, y un estilo algo dulzón. Este viaje y uno más a Brasil dieron pie a una primera película, *Saludos Amigos*, y más tarde a *Los Tres Caballeros*.

Cabrera Rubio añade una capa adicional a su proyecto al problematizar la cámara multiplano patentada por Walt Disney Studios en 1940, una técnica que permitió generar mayor profundidad en los paisajes de sus dibujos animados. Al combinar diferentes planos de animación en un mismo espacio, que podían moverse en relación con la cámara y entre sí, Disney pudo “hacer que una pintura se comportara como una escenografía real” con una profundidad de perspectiva, a través de la cual los personajes animados planos se movían como si estuvieran en un paisaje. La escenografía, de Cabrera Rubio, forrada con telas cosidas a mano se basa en esta idea y su obra de teatro didáctica, que se transmitirá a través de la página web del museo, está habitada por dibujos animados y personajes reales.

Si bien cada uno investiga temas y enfoques distintos, tanto Cabrera Rubio como Godet Thomas exploran el paisaje de los dibujos animados como un mundo en el que la realidad está comprimida en signos. El intento deliberado de Disney, tecnológicamente, de hacer que una pintura se comporte como un paisaje se convierte en una forma de explorar diferentes perspectivas, una poética, una política y los gradientes entre ellas.

Este es el segundo proyecto de una serie de exposiciones que explora la relación entre el espacio físico y el espacio virtual del museo como sitios de producción y exhibición. En lugar de concebir el arte como algo que existe en un sólo medio o canal de comunicación singular, el museo o sus plataformas de difusión, cada proyecto reflexiona sobre cómo se relacionan estos espacios sin priorizar uno u otro formato. En este sentido, los dibujos animados y su historia proporcionan un medio particular para transitar entre diferentes significados y formas de representación. Esta publicación también presenta otra faceta del proyecto a la que ambos artistas han contribuido con páginas que complementan sus proyectos individuales en papel.

JET FUEL FIRED ~~OUR~~ LEADERS REST TO!
THROUGH CLOUDS WITHOUT REST TO!
FIRES IN THE AMAZON REST TO!
FIRES IN AUSTRALIA REST TO!
ILLEGAL LOGGING IN MICHONACÁN.

A stylized black and white illustration of a monarch butterfly. The wings are white with black outlines and markings. Handwritten text in black ink is written across the wings. The text is arranged in several lines, following the curve of the wings. The background is black, and there are some white shapes that look like parts of the butterfly's body or other wings.

(IMAGINE A MONARCH BUTTERFLY
RESTING UNSEEN ON THE WELL
IN WHICH, GÓMEZ GONZÁLEZ
HORACIO GÓMEZ WAS FOUND)

DEVASTATION DEVoured
WHOLE HISTORIES OF LANGUAGE
AND SECRET SONGS, OF UNKNOWN BIRDS
AND UNDOCUMENTED INSECTS WHO
TURNED ONLY TO SCURRY INTO THE
FLAMES, NEVER TO BE SEEN,
NEVER KNOWN, NEVER LEARNT FROM,
GONE.

THE ULCERATED
THE WORLD
BLOOD AND
WHAT WILL SEPSIS
IN FAILING BE
TO TELL A FUTURE
ABOUT US?

PROBABLY NOTHING
THAN EXCESS
PACKAGING
OTHER

UP
FUR
WORLD
ROWS





BREATHING SHALLOW BREATHS
DRINKING SINKING THOUGHTS
OUR BODIES SOON FEEDING THE
EMPTY SPACES
WHERE MARINE LIFE

SHOULD HAVE BEEN,
OUR PRIOR PROGRESS
SETTLED SOFTLY INTO
THE SILT SMOOTH
BED.

How to make a painting behave like a landscape

Kit Hammonds

How to make a painting behave like a landscape is a conversation between the works of two Mexico City-based artists whose practices draw on conventions of cartoons. The project takes place sequentially over the course of the exhibition with the artists' individual works developing in the Gallery 1 and on the museum's website.

As popular art forms, cartoons, both in print and on screen, appeared in the early 20th century. Rather than merely illustrating a written text, the comic strip incorporated word and image in the same frames as a new visual language. In parallel, animations brought two-dimensional drawings to life, playing with the possibilities of a world liberated from gravity and other physical constraints. The cartoon universe has attracted Wendy Cabrera Rubio (Mexican, 1993) and Charlie Godet Thomas (British-Bermudian, 1985), not only for its creative potential, but as an avenue for their political and poetic investigations. Cartoons open up a space between different forms of representation—image and language, time and motion—that playfully address real concerns in the modern world.

From the earliest examples, cartoonists created living worlds drawn in simple lines. Two-dimensional characters moved between their own flat existence and the three-dimensional space they represented. *Out of the Inkwell* (1921) was among the first animations to utilize this mutability. Beginning with the film of animator Max Fleischer dipping his pen into ink, the cartoon clown becomes independent of his will, moving off the page and interfering with the hand that draws him into existence, and breaking free to explore the studio and street. The first filmed animation *Phantasmagoria* (1908) also featured the hand of the artist at the start before the very simple stick characters came to life. While the intention may have been entertainment, such early experiments established the fundamentals of animations' logic, where representations and reality meet, that continued through the lives of cartoons such as Mickey Mouse, Popeye the Sailor, or later Tom

& Jerry, Roadrunner, Pink Panther and other well-known and well-loved characters.

Comic strips were equally experimental in their forms of representation. The written word and the convention of speech bubbles and the onomatopoeic visual ‘effects’ were somewhat porous. They experimented with the grammar of drawing as well as words to represent the colloquial world in inventive and humorous ways. Both forms of cartooning lampooned supposed common sense and the reality we project onto drawings.

Later, the existential crisis of superhero characters and their often fragmented histories was a theme for Grant Morrison and Alan Moore, with the former’s *Animal Man*, for instance, becoming aware of the frame in which his life unfolded and passing outwards, as the author himself moved godlike into the narrative explaining his control over the story arcs. Animation and comic books became popular art forms to explore not only fantasy but reality, whether deliberate experiment or an ideological mirror of the times and its uncertainties.

It might be assumed that cartoon strips or graphic novels might have preceded moving animation. However, in reality this was not the case, and both appeared in parallel. The cartoon strip was in some ways analogous to film, placing images in sequential frames. Although contested, *Little Nemo in Slumberland*, also known as *In the Land of Wonderful Dreams* is widely considered to be the first comic book, although was originally published from 1905 onwards as a newspaper cartoon strip and was already made into a film in 1911. The forms themselves emerged concurrently in slicing time up into frames—either photographic or drawn—while creating passages between imagined and real life.

Charlie Godet Thomas’s *The Unfinished Floating World* is a mural made for this exhibition that develops over time. Vinyl text that draws on the form of comic book scripts, is revealed sequentially as a rising tide of paint is applied to the walls of the gallery and the words become visible. The text is a poem by the artist that refers to flooding and sinking, suggestive of rising water levels from a deluge that reveals the text suggestive of psychological conditions bound up with environmental concerns.

The Unfinished Floating World furthers Godet Thomas’s interest in cartoons as a space in which image and language occupy the same

field, and a particular form of poetry that can emerge in the interstice between them. Deluges of rain are a frequent motif in Godet Thomas’s work, in particular a collection of cartoon characters who are followed by rainclouds such as Joe Btfsplk from the Al Capp’s comic strip *Li’l Abner* that ran from 1934 to 1977. A portent of bad luck and depression, the personal raincloud is part of a lexicon of symbols in comic strips that humorously represent conditions of the post-depression era in the United States. While cartoons or the ‘funnies’ in newspapers offered light relief to the news, they also offered surreal associations and explored darker sides of everyday life with a lightness of touch. Charles Schultz’s *Peanuts*, for instance, appealed to children, but the characters themselves were almost unnervingly adult - depressed, nervous and erudite with their allusions to classical music, poetry, art and cinema. *Li’l Abner* and *Charlie Brown* et al. all present archetypes of social classes, the former of the American South, the latter of urbane West Coast life within their own visual and textual 4 or 5 panel narratives. For Godet Thomas, these symbolic characters—human or otherwise—are part of a language of signs interacting with the written word, adding to or contradicting their meaning. This circular system between forms of representation creates its own internal meaning, similar but not quite the same as the one we are familiar with.

In other works in this exhibition, signage enters into a parallel semiotic system. Billboards and other notices also operate between image and language. Their refined and limited vocabulary communicates in plays between what is seen and what is read. Commercial advertisements, in particular, employ associations that verge on the surreal in a manner akin to cartoons. Godet Thomas’s work introduces common failures into this system of communication that create further messages of his own. The rotating signs in his work combine new meanings depending on how they are read as they move. Rather than deconstructing language, Godet Thomas adopts the economically applied languages of cartoons and signage as a poetic motor in a manner akin to the Oulipo Group which included George Perec among its members.¹ In Perec’s *A Void* the author constructed something of a

1 Oulipo (acronym for “Ouvroir de littérature potentielle”, in English “Workshop of potential literature”) is a group of literary experimentation

conundrum by challenging himself to write a novel without using the letter E—the most commonly used in Western languages. By imposing such restrictions, a certain freedom of creativity was evoked, as did the Oulipo group description of themselves as ‘rats building their own labyrinth in order to escape’. Godet Thomas’s voids create their own poetry. In *Fools Gold*, a neon Cash for Gold sign is half-illuminated to pick out the letters of Fool. In the painting *Cold Beer*, letters remain highlighted to read Old, Older, Cold, Colder.

Wendy Cabrera Rubio’s work has adopted various images and instances from the history of political caricatures and cartoons. For a recent series of works, the artist recreated representations of works of art as they appeared in political cartoons published during the Cold War, among which was *¿Motivos abstractos?* by the Mexican satirical cartoonist Vadillo. Made in embroidered and stitched canvases, Cabrera Rubio’s pieces take up the original cartoon and its satire of the 1965 Salón Esso. This painting prize championed abstract art as part of a soft-power campaign by the US oil company bound up with cold-war economics in the Americas. The paintings depicted in the political cartoons ironize the instrumentalization of abstract art. Rendered in a minimum of lines, these simplified, archetypal versions of modern art were thus codified as ‘abstract motives’ suggestive of the political concerns of the Salón as well as the art it promoted. Cabrera Rubio’s revisions of these details, like the work of Godet Thomas, puts them in dialogue with imported brands including Esso and Coca Cola bringing together the symbols of advertising and cartoons.

Continuing in this line of investigation where cultural, commercial, and political representations are intertwined, Wendy Cabrera Rubio’s scenographic, embroidered landscapes become a part of the theatrical proposal developed in collaboration with Neil Mauricio Andrade for this exhibition. The project accounts for the multiple appearances and reappropriations of Pancho Pistolas, a character who debuted in the film *Los Tres Caballeros* (1944). In the movie, Donald Duck stands as the personification—or duckification—of the United States, alongside the Rooster Panchito Pistoles for Mexico and a Parrot,

created in 1960 and formed mainly by French-speaking writers and mathematicians, who seek to create works using limited writing techniques (Littérature à contraintes).

José Carioca, standing for Brazil. While the three adventure, sing and dance their way around the continent, the film projects a particular vision of the Americas, its people and its cultures. While primarily entertaining, the movie can be read as a representation of American economic power in the mid 20th century. Post World War II and entering into the subsequent cold war, the ‘third world’ of Latin America became a significant soft power battleground and it is this context that forms the basis of Cabrera Rubio’s interests in Disney’s technological, ideological and artistic output.

Disney was an active and documented participant in promoting US values in the 1950s with “Many of Disney’s postwar movies also legislated a kind of cultural Marshall Plan. They nourished a genial cultural imperialism that magically overran the rest of the globe with the values, expectations, and goods of a prosperous middle-class United States.”² In the year prior to *Los Tres Caballeros*’s release Walt Disney was awarded the Aztec Eagle for promoting ties between Mexico and the US, although his depiction of Mexico was frequently stereotypical and unmodern. In 1941 he had travelled to Mexico on a state sponsored cultural visit. The group also included Mary Blair, an illustrator for the Disney Studio whose work defined the aesthetics of of films such as *Snow White* and *Cinderella*. Her drawings from Mexico, while popular, were akin to folk art showing Mexican peasants in traditional garb, and a style that was somewhat saccharin. It was following this trip, and one to Brazil, that formed the first film *Saludos Amigos* and later *Los Tres Caballeros*.

Cabrera Rubio adds another layer to her project by problematizing the multiplane camera patented by Walt Disney Studios in 1940, a technique that generated greater depth in the landscapes of his cartoons. Combining layers of animation cells in space that could be moved in relationship to the camera and one another, Disney was able to ‘make a painting behave like a real sceneography’ with a perspectival depth, through which the flat animated characters could move as if in a landscape. Cabrera Rubio’s hand-stitched fabric set is based on this idea and is inhabited by cartoon and real characters in its didactic plays.

2 Steven Watts, “Walt Disney: Art and Politics in the American Century,” *The Journal of American History*, vol. 82, no. 1, (June 1995): 107.

While distinct in their subject and approach, Cabrera Rubio and Godet Thomas share in their exploration of the cartoon landscape as a world in which reality is compressed to signs. Disney's purposeful attempt, technologically, to make a painting behave as a landscape becomes a means to explore different vistas, one poetic, one political, and the gradients between them.

This is the second in a series of projects that explore the relationship between the physical and virtual museum space as sites of production and presentation. Rather than conceiving of art as existing in a singular media or channel of communication, the museum or its broadcast platforms, each project explores how these spaces relate without prioritising one or the other formats. In this sense cartoons and their history provide a particular means to transverse meanings and forms of representation. This publication also provides a facet of the project overall with both artists contributing pages that elaborate their individual projects.

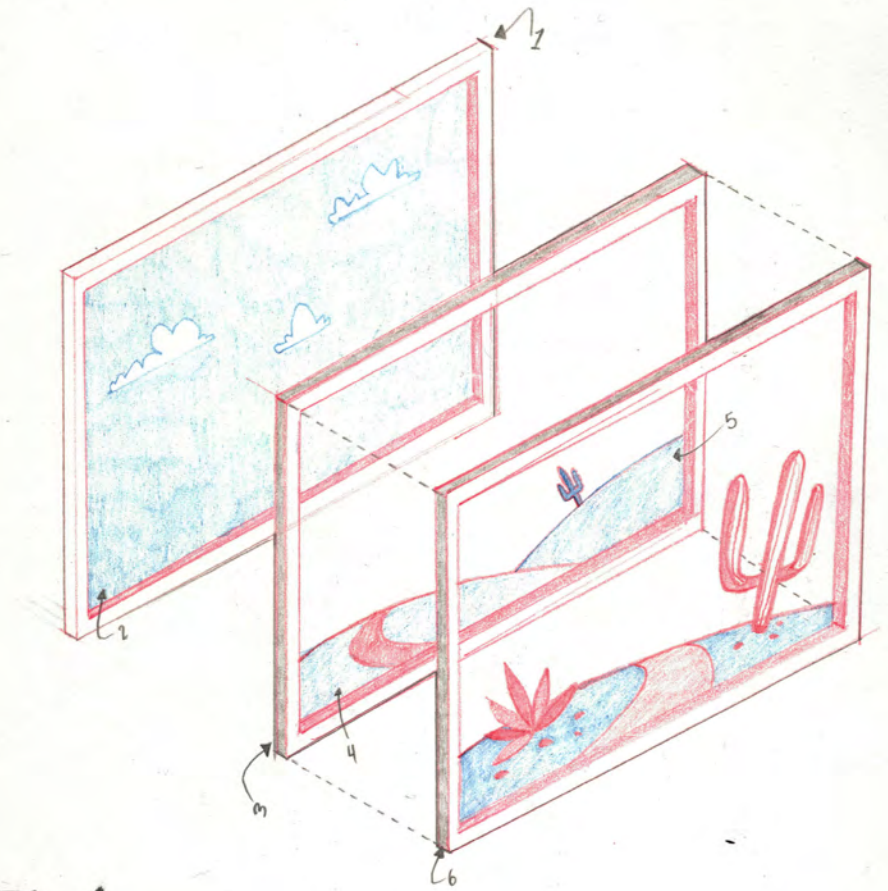


Fig. 1

Ilustraciones / Illustrations:
Josué Mejía
El funcionamiento de una máquina multiplano

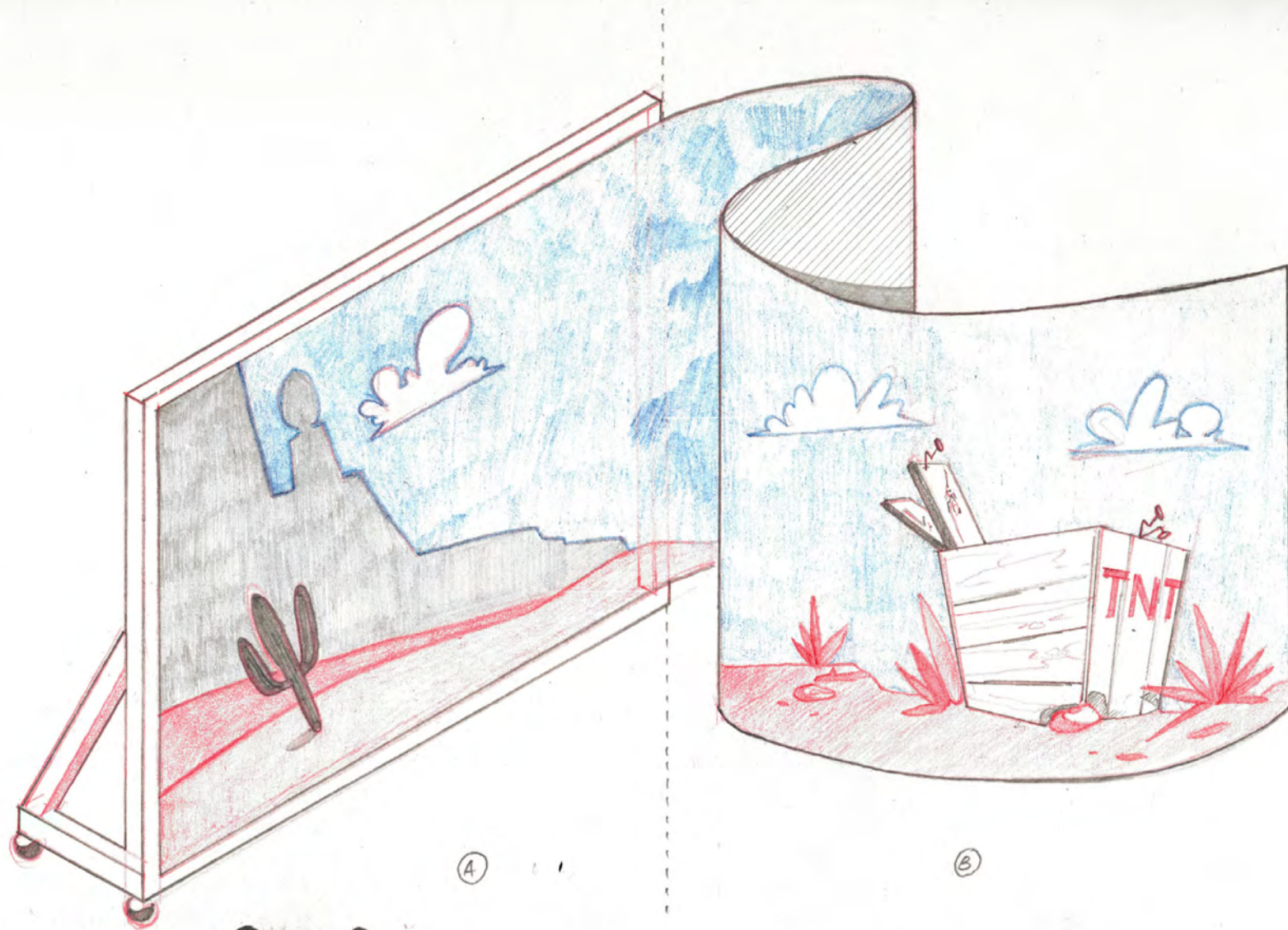
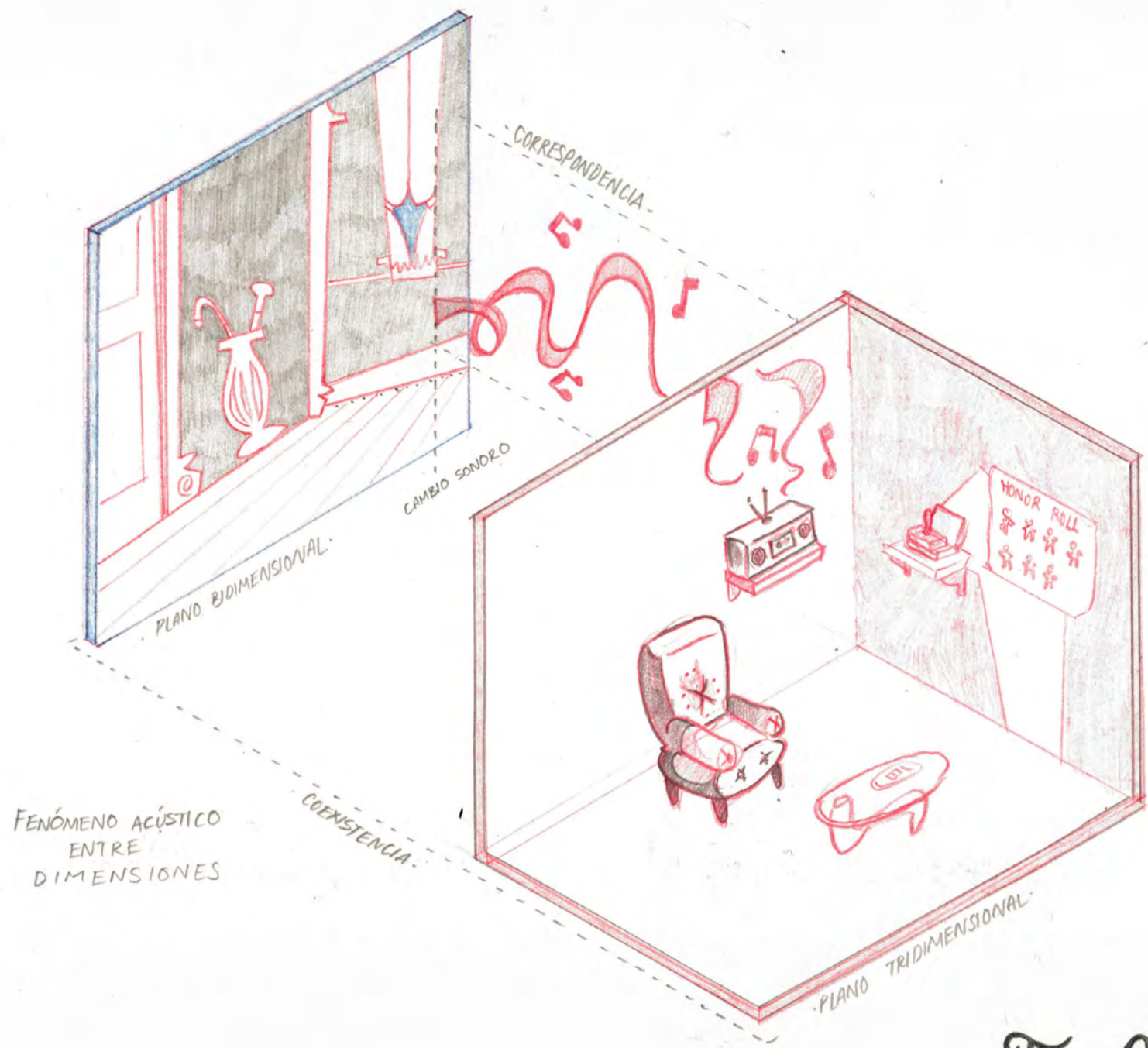


Fig. 2

CONVERSIÓN A PLANOS BIDIMENSIONALES

(A) MUNDO BIDIMENSIONAL

(B) MUNDO TRIDIMENSIONAL



FENÓMENO ACÚSTICO
ENTRE
DIMENSIONES

PLANO TRIDIMENSIONAL

Fig. 3



*¿CONTACTO INTERDIMENSIONAL?

Fig. 4

TRANSFORMACIÓN DE OBJETO
BIDIMENSIONAL A TRIDIMENSIONAL

Fig. 6

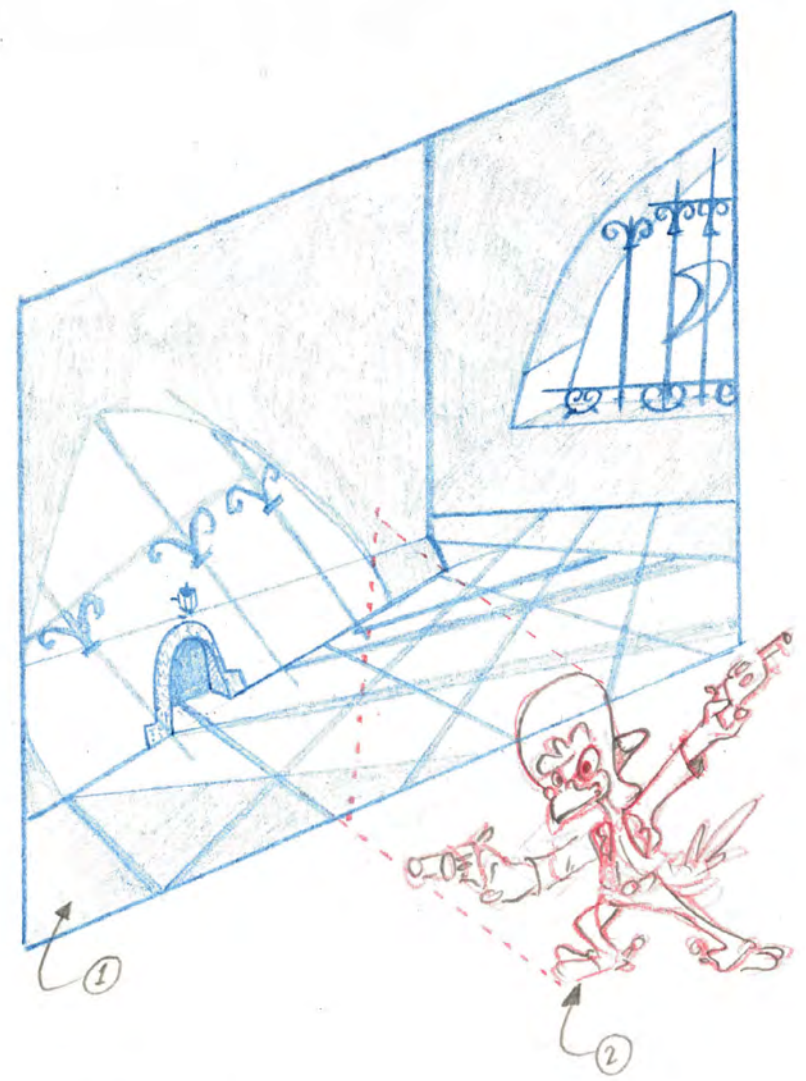
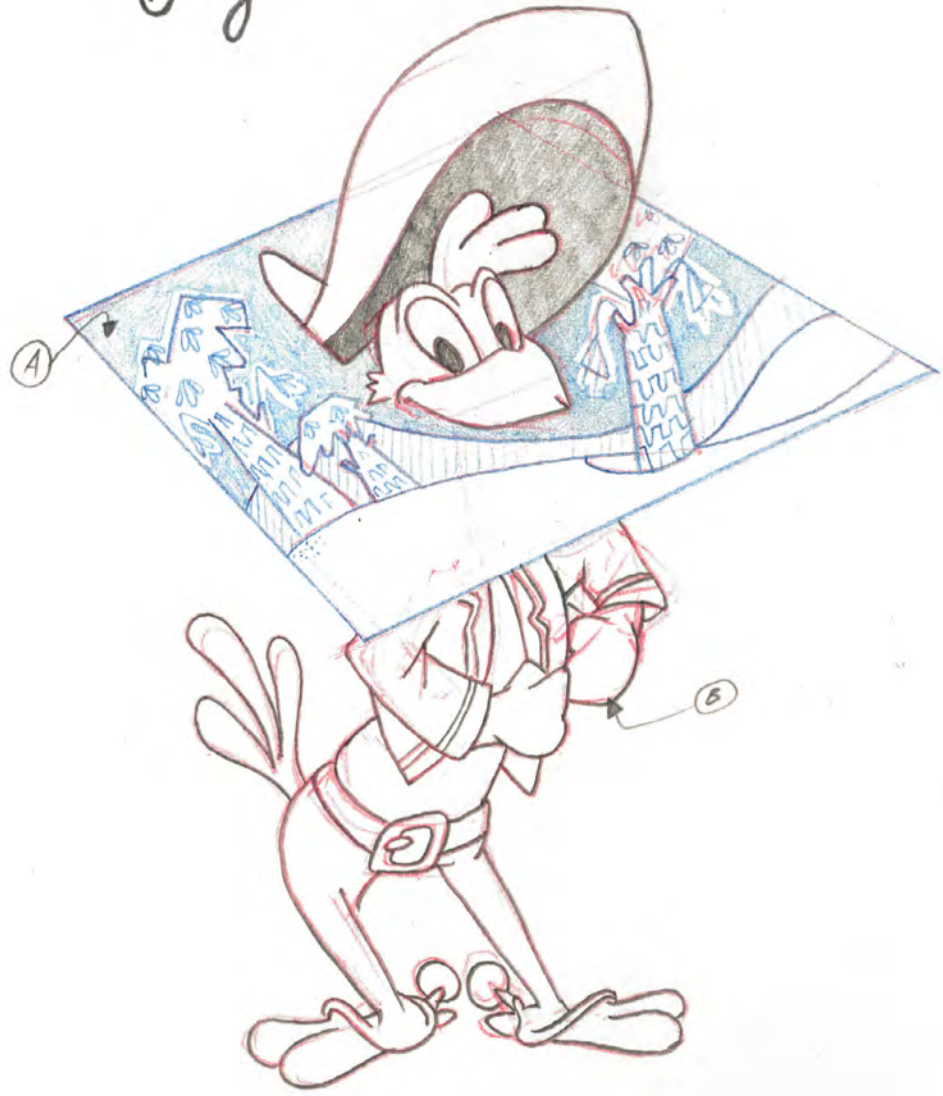


Fig. 5

Wendy Cabrera Rubio
(n. Ciudad de México, 1993)

El trabajo de Wendy Cabrera Rubio explora las relaciones entre estética e ideología a partir de revisiones históricas de los mecanismos de producción y distribución de las imágenes. Le interesan los procesos de reinterpretación del conocimiento especializado, así como el impacto de las ciencias aplicadas en el imaginario popular y el papel del arte dentro de la sociedad. Sus procesos implican la reescritura, la revisión de archivo y la colaboración con otras disciplinas. Los temas que suelen ser recurrentes en su investigación y producción son la biotecnología, el resurgimiento de la ultraderecha y el proyecto panamericano. A nivel formal, su práctica incorpora el performance estrechamente vinculado con la tradición y la estética del teatro didáctico y la televisión educativa, con especial énfasis en el uso de textiles y marionetas.

Cabrera Rubio cursó sus estudios de licenciatura en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda” y posteriormente ingresó al Programa Educativo SOMA. Ha tenido exposiciones individuales en kurimanzutto, Ciudad de México; GAMA 1/4, Ciudad de México; Biquini Wax EPS, Ciudad de México; Queens, Los Ángeles y Galería Nordenhake, Ciudad de México. Su obra también se ha presentado en exposiciones colectivas en el Museo Universitario de Ciencias y Artes, Ciudad de México; el Laboratorio Arte Alameda, Ciudad de México; Galería Karen Huber, Ciudad de México; Curro, Guadalajara Lodos, Ciudad de México; Anonymus, Ciudad de México; Ex-Teresa Arte Actual, Ciudad de México; el Museo de la Ciudad, Ciudad de México; Sala de Arte Público Siqueiros, Ciudad de México; Colegio Nacional, Ciudad de México, entre otros. Como artista forma parte del proyecto del Museo Comunitario y Club de lectura de Sierra Hermosa Zacatecas y también ha realizado curadurías independientes en colaboración con Karla Kaplun y Sandra Sánchez. Cabrera Rubio realizó labores de gestión como miembro de Ladrón galería del 2016 al 2019 y actualmente es miembro fundador de Rivera Galería. Vive y trabaja en la Ciudad de México.

Obras de Wendy Cabrera Rubio:
Cortesía de la artista y kurimanzutto, Ciudad de México y Nueva York

Charlie Godet Thomas
(n. Londres; británico bermudeño, 1985)

El trabajo de Charlie Godet Thomas estudia las conexiones entre el arte visual y la literatura. Su práctica emplea una amplia gama de medios y disciplinas que incluyen la escritura, la pintura, la escultura, el ensamblaje, la fotografía, el sonido y el video. Estos enfoques le permiten reflexionar sobre el acto de escribir y la intersección entre palabras e imágenes, ya sea en manuscritos iluminados, grafiti, subtítulos en películas, la señalización vial o la publicidad. Su práctica explora la noción de lo autobiográfico, lo trágico y lo humorístico, examinando la relación y la interacción entre los medios bidimensionales y tridimensionales. Su interés en el lenguaje como material también lo ha llevado a escribir poesía y buscar la plasticidad de las palabras y su potencial lúdico para evocar diferentes niveles de significados.

Thomas estudió una licenciatura en artes visuales enfocada en escultura en la Manchester School of Art y una maestría en artes visuales en el Royal College of Art de Londres. Ha presentado su trabajo a nivel internacional en galerías, instituciones, bienales y ferias, incluyendo: BALTIC Centre for Contemporary Art, Gateshead; Bienal de Bermudas, Galería Nacional de Bermudas; Ladrón galería, Ciudad de México; Galería Carillon, Texas; Punto de Asamblea, Londres; Nicoletti Contemporary, Londres; Paradise Works, Manchester; Bloc Projects, Sheffield; Cactus, Liverpool; Home-Platform, Bristol; Telfer Gallery, Glasgow; RCA / ECA Edinburgh Sculpture Court, Edimburgo; Frieze Sculpture, Londres; Poppotions, Bruselas; y The Manchester Contemporary, Reino Unido. Las residencias incluyen: Caribbean Linked IV en Ateliers '89 en Oranjestad, Aruba (2016); Tarrant County College, Fort Worth, Texas (2017); y Atelier Mondial, Basilea (2017). Fue comisionado para SCULPTURE AT Bermondsey Square, Londres en 2017. Actualmente vive y trabaja entre la Ciudad de México y Londres.

Obras de Charlie Godet Thomas:
Cortesía del artista y VITRINE, Londres y Basilea

Wendy Cabrera Rubio
(b. Mexico City, 1993)

Wendy Cabrera Rubio's work explores the relationships between aesthetics and ideology, taking as a starting point historical reviews of the mechanisms of production and the distribution of images. She is interested in the processes of reinterpreting specialized knowledge as well as the impact of applied sciences on popular imagination and the role of art within society. Her artistic processes involve rewriting, archival revisions and the collaboration with other disciplines. Recurrent themes in her research and production are biotechnology, the resurgence of the extreme right and the Pan American project. At a formal level, her practice incorporates performance closely linked to the tradition and aesthetics of didactic theater and educational television, with a special emphasis on the use of textiles and puppets.

Cabrera Rubio completed her undergraduate degree at the Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda" and later enrolled in the SOMA Educational Program. She has had solo exhibitions in kurimanzutto, Mexico City; GAMA 1/4, Mexico City; Biquini Wax EPS, Mexico City; Queens, Los Angeles, and Nordenhake Gallery, Mexico City. Her work has also been presented in group exhibitions at the Museo Universitario de Ciencias y Artes, Mexico City; Laboratorio Arte Alameda, Mexico City; Karen Huber Gallery, Mexico City; Curro, Guadalajara; Lodos, Mexico City; Anonymus, Mexico City; Ex-Teresa Arte Actual, Mexico City; Museo de la Ciudad, Mexico City; Sala de Arte Pública Siqueiros, Mexico City; Colegio Nacional, Mexico City, among others. As an artist, she is part of the project of the Community Museum and Reading Club of Sierra Hermosa Zacatecas and has also carried out independent curatorships in collaboration with Karla Kaplun and Sandra Sánchez. Cabrera Rubio performed management duties as a member of Ladrón galería from 2016 to 2019 and is currently a founding member of Rivera Galería. Lives and works in Mexico City.

Works by Wendy Cabrera Rubio
Courtesy of the artist and kurimanzutto, Mexico City and New York

Charlie Godet Thomas
(b. London; British-Bermudian, 1985)

Charlie Godet Thomas's work is concerned with the connections between visual art and literature. He employs a wide range of approaches including writing, painting, sculpture, assemblage, photography, sound and video to reflect on the act of writing and the intersection between words and images, be it in illuminated manuscripts, graffiti, subtitles in films, road signage or advertising. His practice explores the notion of the autobiographical, the tragic and the humorous, probing the relationship and interplay between two and three-dimensional media. His interest in language as material has also led him to examine the plasticity of words through poetry and their playful potential to conjure different layers of meaning.

Thomas studied a BA in Fine Art focused on sculpture at Manchester School of Art and an MA in Fine Art at the Royal College of Art in London. He has been exhibited internationally at galleries, institutions, biennials and fairs, including: BALTIC Centre for Contemporary Art, Gateshead; Bermuda Biennial, The Bermuda National Gallery; Ladrón galería, Mexico City; Carillon Gallery, Texas; Assembly Point, London; Nicoletti Contemporary, London; Paradise Works, Manchester; Bloc Projects, Sheffield; Cactus, Liverpool; Home-Platform, Bristol; Telfer Gallery, Glasgow; RCA/ ECA Edinburgh Sculpture Court, Edinburgh; Frieze Sculpture, London; Poppotions, Brussels; and The Manchester Contemporary, United Kingdom. Residencies include: Caribbean Linked IV at Ateliers '89 in Oranjestad, Aruba (2016); Tarrant County College, Fort Worth, Texas (2017); and Atelier Mondial, Basel (2017). He was commissioned for SCULPTURE AT Bermondsey Square, London in 2017. He currently lives and works between Mexico City and London.

Works by Charlie Godet Thomas
Courtesy of the artist and VITRINE, London and Basel

Fundación Jumex

Fundadores [Founders]
Sr. Eugenio López Rodea
Sra. Isabel Alonso de López †

Presidente de [President of]
Fundación Jumex
Eugenio López Alonso

Asistente de Presidencia
[Assistant to the President]
Ana Luisa Pérez

Curador en jefe [Chief Curator]
Kit Hammonds

Asistentes curatoriales
[Curatorial Assistants]
María Emilia Fernández,
Adriana Kuri Alamillo, Cindy Peña

Coordinadora editorial
[Editorial Coordinator]
Arely Ramírez

Diseño gráfico [Graphic Design]
Daniel Carbajal

Educación y Fomento
[Education and Grants - Scholarships]
Sofía José, Francisco Javier Navarrete,
Sofía Santana, Mónica Quintini

Gerente de Exposiciones
[Exhibitions Manager]
Begoña Hano

Gerente de Registro [Chief Registrar]
Luz Elena Mendoza

Registro y Montaje
[Conservation and Installation Team]
Mariana López, Astrid Esquivel,
Alejandra Braun, Linette Cervantes,
Óscar Díaz, José Juan Zúñiga,
Iván Gómez, Brian Saucedo

Gerente de Producción
y Operaciones [Planning
and Operations Manager]
Francisco Rentería

Equipo de Producción
[Production Team]
Enrique Ibarra, Daniel Ricaño,
Gerardo Rivero, Lissette Ruíz,
Erika Loana Rivera, Arturo Vázquez,
Fernando Ramírez, Víctor Hernández,
Marco Salazar

Gerente de Comunicación
[Communications Manager]
Ruth Ovseyevitz

Coordinadora de Comunicación
[Communications Coordinator]
Maricruz Garrido

Gerente de Administración
[Administrative Manager]
Aurora Martínez

Equipo de Administración
[Administrative Team]
Arturo Quiroz, Javier Cartagena,
Alan E. Castro, Héctor Polo,
Moisés Aparicio, Marisol Vázquez,
Berenice Domínguez, Edith Martínez,
Erika Ávila

Biblioteca [Library]
Cristina Ortega

Jefe de Seguridad [Chief of Security]
Servando Castañeda

Equipo de Seguridad [Security Team]
David Bruno, Armando Herrera,
Verónica Martínez, Agustín Salinas

Servicios auxiliares
[Auxiliary Services Team]
Fabiola Chapela, José Escárcega

Folleto [Booklet]

Texto [Text]
Kit Hammonds

Traducción [Translation]
María Emilia Fernández

Coordinación editorial
[Editorial coordination]
Arely Ramírez

Diseño [Design]
Daniel Carbajal

Portada [Cover]
Charlie Godet Thomas
Study for The Worm Asleep in the Apple,
2020
Acrílico sobre papel [Acrylic on paper]
Cortesía de VITRINE, Londres y Basilea

Contraportada [Backcover]:
Wendy Cabrera Rubio
Mi nombre es Panchito, 2020
Imagen bordada por [Embroidery by]
María Juana Patricia Rubio Rosas
Cortesía de kurimanzutto,
Ciudad de México y Nueva York

© 2020 Fundación Jumex Arte
Contemporáneo
© textos [texts], los autores [the authors]

© imágenes [images]
Charlie Godet Thomas, pp: 10-23
Wendy Cabrera Rubio, pp: 33-41

Exposición [Exhibition]

Wendy Cabrera Rubio
y *Charlie Godet Thomas:*
Cómo hacer que una pintura se comporte
como un paisaje
04.AGO.–06.SEP.2020

Proyecto organizado por [Organized by]
Kit Hammonds y María Emilia
Fernández

Transmisión en vivo a través de
[Live broadcast through]
FUNDACIONJUMEX.ORG

