



UNIVERSIDAD DE  
COSTA RICA



Exposiciones y  
Asesorías Plásticas  
Curatoriales



***Bitácora Zombi: Dibujos de viaje urbano***  
***Rodolfo Rojas Rocha***

Del 17 de junio al 11 de agosto, 2021  
Vestíbulo Vestíbulo del Edificio Administrativo A (Registro)

**Portada:**  
*Serie Bitácora Zombi*  
*(Detalle).*  
Tinta sobre papel.  
Año, 2021.



## Rodolfo Rojas Rocha

### *Bitácora Zombi: Dibujos de viaje urbano*

El artista visual y profesor de la Cátedra de Diseño Pictórico, Rodolfo Rojas Rocha, en esta oportunidad, presenta una investigación que tiene como eje fundamental, el estudio de la ciudad desde el apunte y el color.

En *Bitácora Zombi*, diversos componentes de las urbes, como pueden ser aspectos económicos, sociales o políticos, se vuelven latentes desde un análisis de las estructuras físicas que componen las ciudades; así, el artista con esa capacidad de observación que lo caracteriza va plasmando en estudios visuales, problemáticas que tienen que ver con los centros urbanos.

Además, el aspecto documental del trabajo es un componente significativo en la propuesta, y Rojas parte de las mejores herramientas para realizar esta tarea; de modo que, tanto el dibujo como el primer sistema para la representación de ideas, sumado al cuaderno de apuntes o bitácora de viaje, se vuelven el registro o prueba de los comportamientos que suceden en ese espacio en particular, de la mano del propio artista.

Esta misma acción de señalar es lo que plasma una imagen llena de color producto de los medios que Rojas involucra al crear sus apuntes como si de un documento se tratara; el autor va resaltando aspectos culturales de las sociedades contemporáneas, creando así una imagen de gran riqueza cromática que se complementa con el trabajo conceptual e investigativo de la propuesta.

Otro elemento que es importante resaltar, es el concepto de zombi o autómatas, porque es aquí donde el autor reflexiona sobre el ser humano contemporáneo, sumido en la cadena de producción o en la virtualidad; a tal punto que desaparece del lugar, por esto, Rojas argumenta un mundo postapocalíptico producto de las mismas contradicciones que se organizan a lo interno de las estructuras sociales. De esta manera los dibujos muestran lugares que fueron pensados para que las personas habiten en ellos; sin embargo, no hay nadie que los habite.

También, sumado a lo anterior y tomando en cuenta el panorama contemporáneo desde donde se presenta este trabajo, la tecnología logra un papel muy importante; de esta forma la propuesta complementa el dibujo o boceto con las herramientas virtuales, como lo son los sistemas de localización *online* y la difusión de la imagen por redes sociales. Esta dinámica permite que el análisis no se refiera a un espacio definitivo, sino que refuerce la deriva como práctica para la creación de los trabajos y como un fenómeno de la sociedad actual.

Por todo lo antes expuesto, Exposiciones y Asesorías Plásticas Curatoriales, se complace en exhibir la muestra **Bitácora Zombi** que, como la hemos percibido es un trabajo de gran complejidad, no solo por sus características visuales y metodológicas, sino por la reflexión que se hace de los fenómenos culturales y sociales.

*Vicente Alpízar Jiménez*  
*Exposiciones y Asesorías Plásticas Curatoriales.*



*Serie Bitácora  
Zombi*  
Tinta sobre papel.  
Año, 2021.



**Serie Bitácora  
Zombi**

Tinta sobre papel.  
Año, 2021.

## **Bitácora Zombi**

**Exposición Galería Registro, UCR**

La **Bitácora Zombi** es conformada por un grupo de experiencias narrativas, sensoriales, emocionales, discursivas, políticas y *distópicas* basadas en el declive de la ciudad moderna a partir de una lectura postapocalíptica.

Mediante diversos medios, inicialmente la *bitácora de viaje*, se añade la figura del *zombi* posmoderno (Martínez Lucena, 2010), *metáfora de la ruina moderna*, especie de demarcación y arquitectura en decadencia que rompe la última frontera entre la ciudad, en su proceso de degradación. Más aún, esta obra mezcla lo documental y lo artístico, que representan, la deshumanización y la crisis de la vida psíquica en espacios habitados a causa del desequilibrio con el vínculo social provocado por la pobreza, el abuso del poder, los controles territoriales y el consumismo ambiental.

Una parte de la problemática de este proyecto permite explicar el espacio público y la carencia de cohesión social debido a las contradicciones de carácter político, económico y cultural mostradas durante la ejecución de la *deriva urbana* en el estudio intuitivo de lo urbano. Por medio de una *deriva* aleatoria se desfigura la realidad social incorporándose a la bitácora, a partir de la mirada formal de la imagen.

En un contexto complejo, que no es para nada bucólico o trivial, se identifican algunos conflictos urbanos, donde el crimen organizado, la violencia y la desolación afectan diversos sectores, de tal manera que se establecen lazos afectivos fuera del círculo de solidaridad. De este contexto complejo se obtiene una práctica multifocal que activa búsquedas iconográficas y encauzadas en la libreta de apuntes gráficos, igualmente, orientadas por una estética altamente cromática, se emplea la impronta del *sketch*.

Asimismo, la fenomenología de lo urbano-global se hace latente en la dinámica del dibujo de *sketch*. Dibujar con rapidez requiere un orden dado de variables formales, técnicas y materiales encausadas por la organización proyectual y el proceso de ejecución, dividido en secciones, lo que permite introducir la técnica de *geolocalización* cerca del sistema de información geográfico. Esta técnica numérica captura, visualiza, almacena y ubica la coordenada territorial-geográfica de personas y objetos numéricos en desplazamiento, desde otros ángulos, distancias y visiones.

El análisis del paisaje urbano de la ruta virtual por *Google Earth*, según el sistema de posicionamiento de la cartografía electrónica, resulta ser una labor compleja cuando se efectúan búsquedas puntuales. Estas indagaciones de rutas resultan de la imitación referenciada del andar concreto y real. Lo simultáneo entre la imagen urbana de San José, la percepción y el tiempo de representación vuelven inseparable la técnica del caminar virtual, intentando la búsqueda de la acción creativa en ese flujo de información de desplazamientos por medio de pantallas. En este caso, la plataforma digital se convierte en una carretera virtual, herramienta para el estudio de la ciudad como información geográfica de latitud y longitud o zona horaria (Boy, J. D., & Uitermark, J., 2016).

Estas etapas de la imagen artística del dibujo ejecutadas por geolocalización web de coordenadas corresponden, asimismo, con la socialización de un itinerario urbano. Este itinerario hace alusión a disyuntivas que emergen entre los encuentros humanos, subjetivos y ópticos, donde la creación de dimensiones multi-espaciales interviene sobre la imaginación y la experiencia del caminar. El *walkscapes* es una experiencia intersubjetiva y un motor de posicionamiento relacionado con la acción del *Stalker* (Careri, 2016), que examina modos en que transeúntes del ocio redefinen la imagen urbana por derivas.

Del mismo modo, el transeúnte que camina por derivas se encuentra al azar con otros caminantes, se establecen redes de relaciones sociales y efímeras por desplazamientos desarticulados. Surge, de estos encuentros en el espacio social, una visión íntima y colectiva de la ciudad relacionada con entornos cambiantes de seres humanos que se hallan aleatoriamente por procesos de ensueño motivados por fines diversos.

Se observa en trayectos cartográficos y nómadas en y sobre el cuerpo, el cual circula, penetra y observa el ecosistema público para ser representado o *resemantizado* de una manera fragmentaria o rutinaria, gracias a recorridos, descubrimientos y a la migración de cuerpos en la ciudad.

Estos entornos fragmentados y cambiantes son determinados por el contenido de la imagen de la urbe y la representación visual de acontecimientos que surgen mientras se circula en el espacio externo, se indican corrientes estilísticas y técnicas por medio del trazo del *pilot* o *marker*. Estos acontecimientos se convierten en datos geospaciales vinculados, igualmente, a las técnicas del dibujo y a la problemática social de la urbe.



*Serie Bitácora*

*Zombi*

Tinta sobre papel.

Año, 2021.



Sin embargo, la *Bitácora Zombi* se difunde y se visualiza en *Internet* mediante la escritura digital. Un tipo de escritura tecnológica programada en el dispositivo móvil, una herramienta *crossmedia* e intertextual constituida por una base informática instalada en la plataforma digital. Esta plataforma funciona para el almacenamiento de información visual y, al mismo tiempo, se caracteriza como dispositivo *web*.

Este dispositivo activa las etapas de investigación y los procesos epistemológicos utilizados al método proyectual desarrollado comúnmente en el diseño industrial y arquitectónico. La investigación-creación es también una actividad de producción de conocimiento puntual que nace de ese registro de procesos epistemológicos, donde se capturan y se exploran los datos de mapas y lugares de interés, gracias a su recolección iconográfica basada en rutas urbanas, acentuando así, el poder visual de prácticas creativas y la acción técnica.

Además, la *Metodología zombi*, participa en esta acción técnica al dialogar con un recorrido urbano, empleando la *deriva* y su imagen gráfica. En fin, esas herramientas expresivas, conceptuales y metodológicas son asociadas para intervenir el mundo real y el espacio *online*. Aunado a la diversidad de atmósferas orientadoras del campo de acción interior la bitácora es subida a la nube.

En general, en el devenir de la acción técnica se clasifican tres amplias etapas de la exploración geolocalizada y de la producción artística que hacen de la obra una práctica compleja:

## - Deriva urbana

La *primera etapa* activa el acto solitario (Gros, 2014) del caminar siguiendo una deriva urbana en tiempo real y en la virtualidad. En la dimensión virtual se origina un caminar con los ojos por *Google Street View* (Rojas, 2017) y *Google Maps*.

En esta primera fase se describen los desplazamientos ópticos en vivo, mientras se orienta la mirada por el espacio penetrado, ya sea por la participación del ojo directamente, sin intervención corporal en su totalidad, o por medio del movimiento cinético en lo corpóreo en tanto que efectos de una subjetividad interna del sujeto. Por medio de la conectividad y a través del paisaje electrónico y el macro-espacio de San José, se accede a la vida de paseantes que recrean situaciones en el espacio de paisaje urbano o rural, que funcionan como campo de desplazamiento a cielo abierto.

*Serie Bitácora  
Zombi*

Tinta sobre papel.  
Año, 2021.

## - Dibujo cromático *in situ*

En esta *segunda etapa*, se inicia el proceso de creación por el dibujo *in situ*. El *bocetear* es una acción valorativa de la realidad percibida por el ojo-cuerpo. En este acto se crea la personalización de contenidos desde la expresividad de la imagen en alto contraste, al permitir organizar elementos cromáticos de alta intensidad y recursos tonales monocromáticos requeridos para representar el movimiento urbano y la problemática de la investigación artística a través de la arquitectura y el entorno rastreado.

También, se introduce en esta etapa de croquis la segmentación de la imagen en fragmentos formales, estructuras caóticas en la apariencia estilística, al funcionar en tanto que análisis de imágenes (manuales, mecánicas y digitales) y práctica de pensamiento emotivo. En fin se toma en cuenta una lectura interdisciplinaria del fenómeno urbano y artístico implicado para tomar las decisiones técnicas en el campo del arte plástico.

## - Plataforma de Instagram

Y, en la tercera etapa se suben los dibujos a *Instagram* (<https://www.instagram.com/rodolfo-rojasrocha/>), dispositivo panóptico de tipo Kodak Instamatic, el cual activa el proveedor de información geográfica en la distribución y gestión de recorrido virtual.

En resumen, estos tres momentos *deconstruyen* la imagen del espacio urbano, lugar de encuentros complejos de prácticas creativas. Así, se establece una narrativa y una ficción en la posibilidad de ver la arquitectura de la ciudad de San José compuesta de *ruinas modernas*.

Esas ruinas validan el estatus de una demarcación de zonas de conflictos y de la degradación social y estilística.

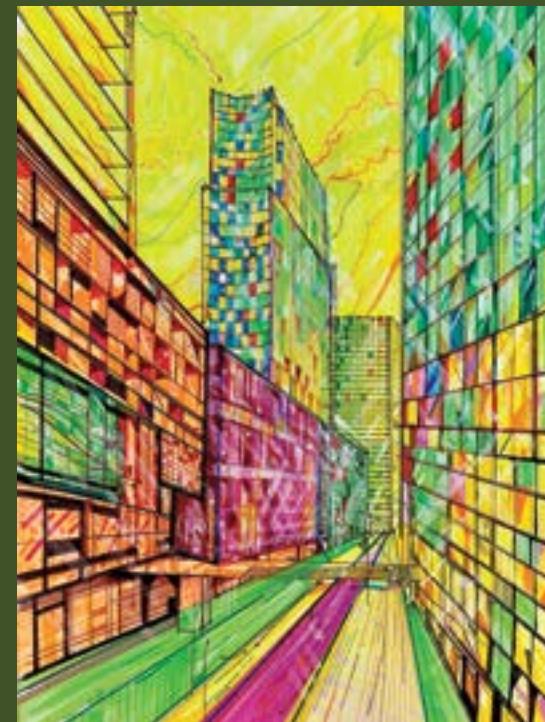
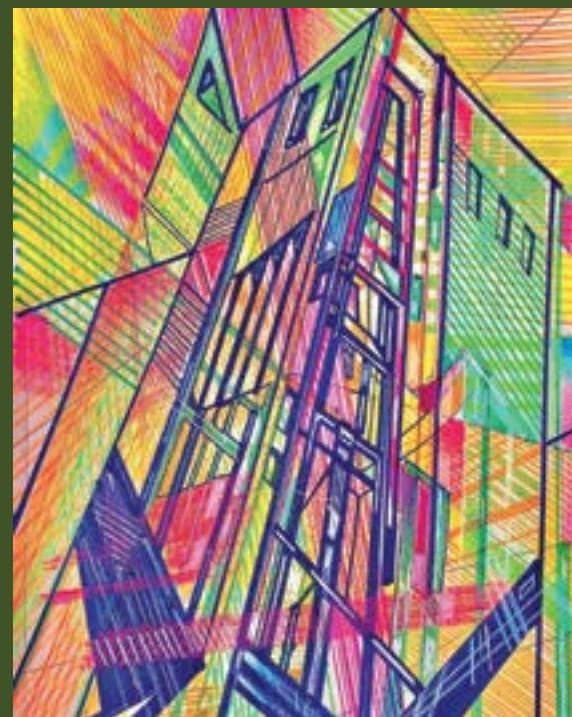
Estos aspectos de la deconstrucción son claramente identificados y localizados para el establecimiento de estructuras psico-espaciales, las cuales, identifican modelos de la cultura digital como son el patrón de la escala, los *frames*, el montaje, la repetición, la simulación y la edición (Darley, 2002) de la imagen urbana.

## Referencias

- Boy, J. D., & Uitermark, J. (2016). *How to study the city on Instagram*. *PloS one*, 11(6), e0158161.
- Careri, F. (2016). *Pasear, detenerse*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Madrid: Paidós.
- Gros, F. (2014). *Andar, una filosofía*. Taurus.
- Martínez Lucena, J. (2010). *Vampiros y zombis posmodernos. La revolución de los hijos de la muerte*. Barcelona: Gedisa.
- Rojas, R. (2016). El *flaneo* virtual a través de *Google Street View* como una práctica artística. *Escena, revista de las artes*, 76(2), 125-139.



*Serie Bitácora  
Zombi*  
Tinta sobre papel.  
Año, 2021.



*Serie Bitácora Zombi*  
Tinta sobre papel.  
Año, 2021.



**Dr. Gustavo Gutiérrez Espeleta**

Rector

**Dra. Marisol Gutiérrez Rojas**

Vicerrectora de Acción Social

**M.A.V. Ólger Arias Rodríguez**

Director de la Escuela de Artes Plásticas

## **Créditos**

### **Textos, montaje y curaduría:**

Lic. Vicente Alpízar Jiménez

M.A. Rodolfo Rojas Rocha

M.Sc. Luis Paulino Delgado Jiménez

**Corrección de estilo:** Licda. Mery Segura Ortega.

**Diseño:** Licda. María de los Ángeles Quirós Porras, ODI.