



Nicolás Grum, *El gran salto*,
madera y esmalte sintético,
188 x 1220 x 488 cm, 2006



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE FACULTAD DE ARTES

SANTIAGO DE CHILE 2016

CUADERNOS DE ARTE

N.20



**CUADERNOS
DE ARTE
N.20**

ARTÍCULOS: INFANCIA Y JUEGO EN RAÚL RUIZ; TRENES QUE VUELAN DE UN PLANETA A OTRO, SAMURÁIS QUE LUCHAN EN UN PASADO INMUTABLE; DELEUZE Y LEIBNIZ EN JUEGO; LAS PAREJAS AMOROSAS DE SYBIL BRINTRUP; LA CONSTRUCCIÓN DE SOCIABILIDAD A TRAVÉS DEL ARTE LÚDICO; FORMAS DE OCUPAR LA CALLE. SERGIO LARRAÍN Y LAS FOTOS DE NIÑOS Y ADULTOS EN EL ESPACIO PÚBLICO. **INTERVENCIÓN ARTÍSTICA** LILIANA PORTER. **CONVERSACIÓN** MANUELA VIERA-GALLO. **RESEÑAS.**



ESCUELA DE ARTE
FACULTAD DE ARTES

Publicación anual de la Escuela
de Arte de la Pontificia Universidad
Católica de Chile

DIRECTOR RESPONSABLE:
Jorge Padilla

EDITORES:
Paula Dittborn
Mario Navarro

COMITÉ EDITORIAL:
Magdalena Atria
Pontificia Universidad
Católica de Chile

Vera Carneiro
Pontificia Universidad
Católica de Chile

María Berríos
Editorial Vaticanochico / Chile

Carla Macchiavello
Borough of Manhattan
Community College / EEUU

Alberto Madrid
Universidad de Playa Ancha de
Ciencias de la Educación / Chile

Soledad Pinto
Universidad Metropolitana de
Ciencias de la Educación / Chile

Antonio Silva
Universidad Diego Portales / Chile

ASISTENTE EDITORIAL:

Astrid Fuchslocher

DISEÑO: Estudio Fig.1

CORRECCIÓN DE TEXTOS:

Daniela Schroder

REPRESENTANTE LEGAL:

Jorge Padilla

ISSN: 0717-2672

© Derechos reservados

COLOFÓN

Textos compuestos en las tipografías
Alegreya Sans y Share.

Tapas impresas en cuché opaco de
270 g y páginas interiores impresas en
cuché opaco de 130 g.

Imagen portada:

Liliana Porter, *Jugar a eso*, 2015

Impreso en Ograma Impresores en
noviembre de 2015.

Proyecto acogido a la Ley de
Donaciones Culturales.

Esta revista recibe apoyo del Fondo
de Publicaciones Periódicas de la
Pontificia Universidad Católica de Chile
y de Banco Itaú Chile.

Prohibida la venta y reproducción
parcial o total de los contenidos e
imágenes de este impreso.

La circulación de Cuadernos de Arte
de la Escuela de Arte es de 800 ejemplares
Año 2015, N° 20, Santiago de Chile,
noviembre de 2014.

Avenida Jaime Guzmán Errázuriz 3300,
Providencia.

Teléfono: (56-2) 2 354 5265
escuelaarte.uc.cl

REVISTAS DE LA FACULTAD DE ARTES UC

Cuadernos de Arte
Escuela de Arte UC
Teléfono: (56-2) 2 354 5265

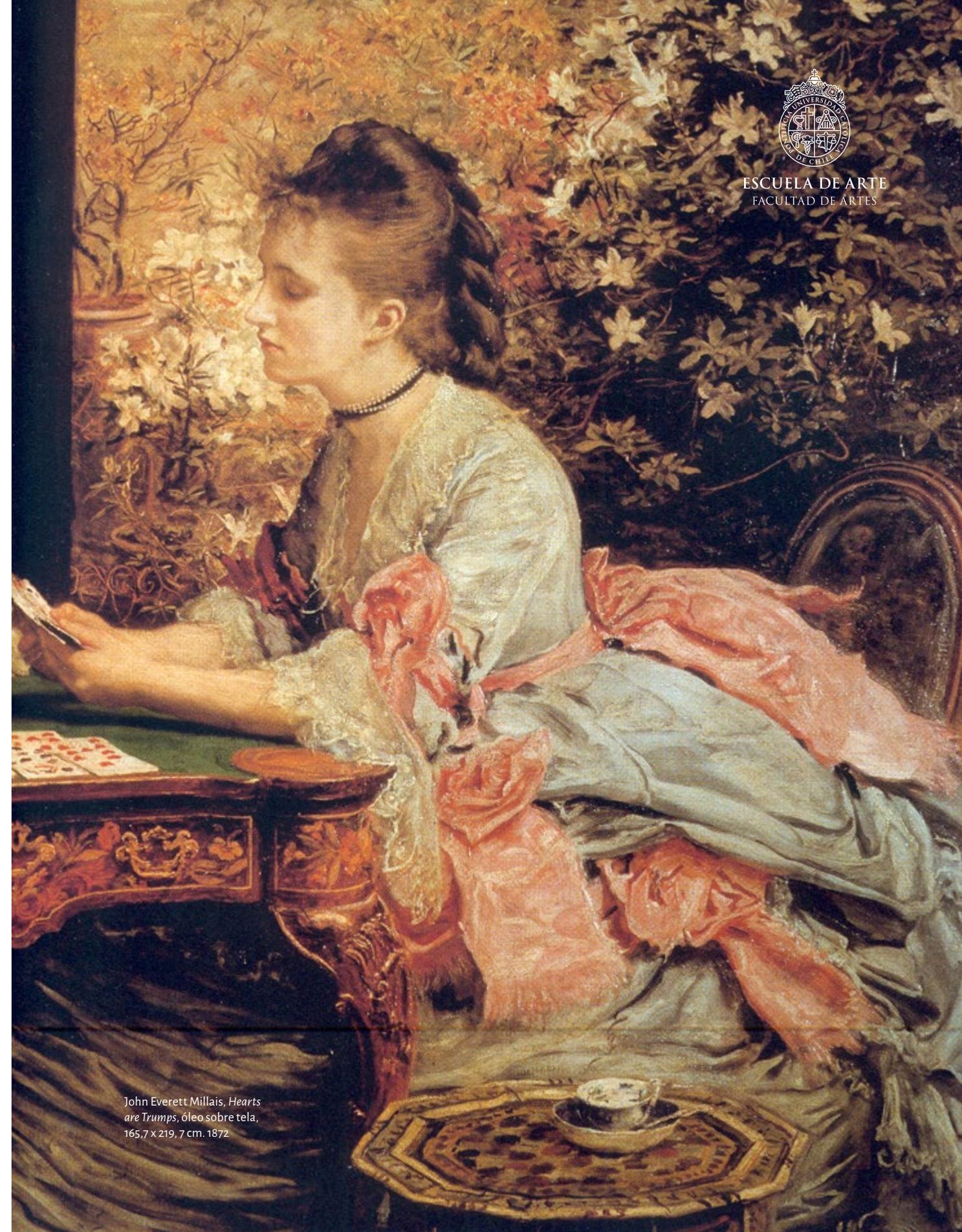
Apuntes de Teatro
Escuela de Teatro UC
Teléfono: (56-2) 2 354 5083
www.revistaapuntes.uc.cl

Resonancias
Instituto de Música UC
Teléfono: (56-2) 2 354 5097
www.resonancias.cl

Cátedra de Artes
Facultad de Artes
Teléfono: (56-2) 2 354 5202
www.catedradeartes.uc.cl

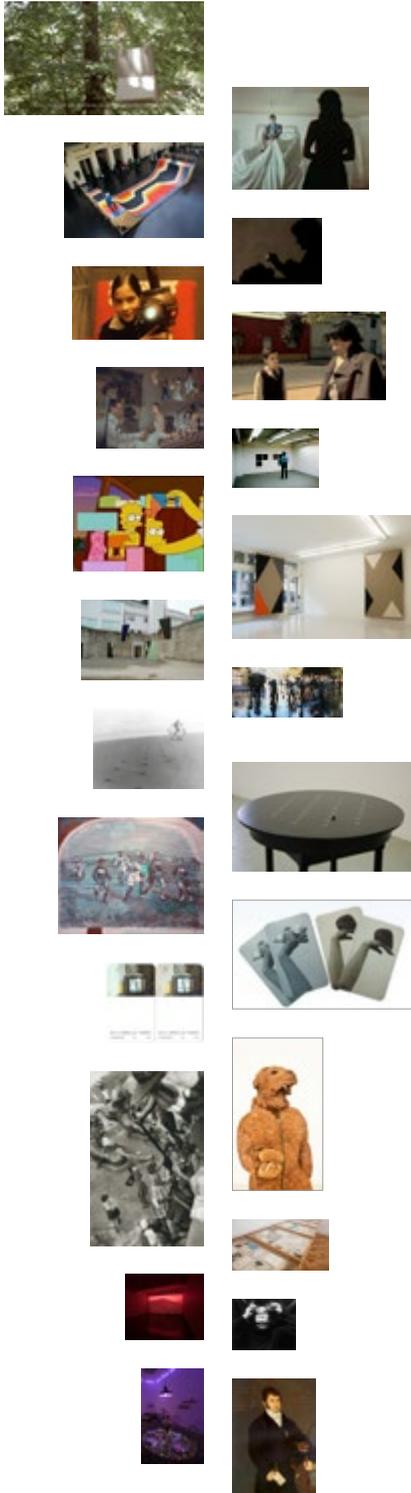


ESCUELA DE ARTE
FACULTAD DE ARTES



John Everett Millais, *Hearts
are Trumps*, óleo sobre tela,
165,7 x 219,7 cm. 1872

ÍNDICE



- 04 EDITORIAL

- 16 INFANCIA Y JUEGO
EN RAÚL RUIZ

- 28 TRENES QUE VUELAN DE UN
PLANETA A OTRO, SAMURÁIS
QUE LUCHAN EN UN PASADO
INMUTABLE

- 40 DELEUZE Y LEIBNIZ
EN JUEGO

- 50 LAS PAREJAS AMOROSAS
DE SYBILL BRINTRUP: LA
CONSTRUCCIÓN DE SOCIABILIDAD
A TRAVÉS DEL ARTE PÚBLICO

- 58 FORMAS DE OCUPAR LA CALLE.
SERGIO LARRAÍN Y LAS FOTOS
DE NIÑOS Y ADULTOS EN EL
ESPACIO PÚBLICO

- 64 CONVERSACIÓN

- 82 RESEÑAS



Como se puede ver, Duchamp no sólo jugó al ajedrez en Buenos Aires.



Nicolás Grum, *El gran salto*,
madera y esmalte sintético,
188 x 1220 x 488 cm, 2006

PAULA DITTBORN Y MARIO NAVARRO

EDITORIAL

El número 20 de la revista *Cuadernos de arte* toma *el juego* como eje temático. La invitación a colaborar llamaba a pensar no solo en la presencia que ocupan ciertos juegos al interior de determinadas manifestaciones artísticas, sino también en el carácter lúdico de las artes visuales, tanto en su práctica como reflexión.

El juego es una noción que ha interesado a múltiples disciplinas, desde las analogías militares japonesas relatadas por Sun Tzu, hasta la *Teoría del juego infantil* de Sigmund Freud. Cada una de ellas aborda el *juego* como una actividad humana que no solo se desarrolla y practica en la niñez, sino que además se extiende a diferentes etapas de la vida de las personas, o bien tiene enorme incidencia en personalidades o maneras de enfrentar la cotidianidad.

En las artes visuales—desde la obra de Marcel Duchamp a la de Andy Warhol, pasando por muchos otros artistas contemporáneos—se muestra un marcado interés por el *juego*, muchas veces *traducido* en procesos relativos a la experimentación y a la elaboración de conocimiento orientado por lo inconsciente o lo irracional, distinto a un acercamiento a través de la lógica y lo racional.

Tal como lo demuestra el conjunto de textos aquí reunidos, el *juego* en las artes visuales puede ser abordado desde diferentes perspectivas. Los cinco artículos que componen la primera parte de esta publicación han sido elaborados tanto por artistas visuales, como por teóricos y académicos. La académica del Instituto de Estética de la UC, Valeria de los Ríos, analiza la manera en que los cinco tipos de *juego* clasificados por Roger Caillois (1913) aparecen en parte importante de la producción cinematográfica del director de cine chileno Raúl Ruiz. El artista chileno Felipe Mujica identifica la presencia de un tipo de *juego* específico en la génesis y desarrollo de su propio trabajo artístico, así como también el carácter lúdico que aflora en prácticas de carácter social y político. El académico de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana, Gonzalo Montenegro, revisa la concepción de *juego* propuesta por el filósofo francés Gilles Deleuze. La historiadora del arte Catherine Burdick analiza el trabajo de la artista Sybil Bintrup—basado en el diseño y elaboración de un *juego* cartas—destacando la importancia de la dimensión social en el arte-como-juego. La académica del Departamento de Lengua y Literatura de la Universidad Alberto Hurtado, Constanza Vergara, interpreta lúdicamente la desobediencia infantil a los límites urbanos y compositivos presentes en ciertas fotografías del fotógrafo chileno Sergio Larraín.

En los últimos dos números de *Cuadernos de arte*, el diálogo entre artistas y teóricos no solo es realizado a través de sus respectivos artículos, sino también en la sección dedicada a las entrevistas o conversaciones. En este número, hemos incluido una conversación entre la historiadora del arte Carla Macchiavello y la artista visual Manuela Viera-Gallo a propósito de su obra más reciente y de la relevancia del *juego* en toda su trayectoria artística. Por otro lado, la artista visual argentina Liliana Porter ha realizado una intervención especial para la portada y páginas interiores, a partir de su práctica artística característica, vinculada ciertamente a esta misma noción. Finalmente, *Cuadernos de arte* ha seguido abordando un conjunto de importantes muestras y publicaciones artísticas realizadas en los primeros seis meses del año en curso, mediante revisiones críticas de los propios estudiantes y egresados de la Licenciatura en Arte de la Escuela de Arte UC, así como también de otras escuelas de arte.

Gracias a la rigurosidad pero también al arrojo con el que son abordadas las diferentes aristas del eje temático de este número de *Cuadernos de Arte*, tenemos la confianza de que se trata de una publicación que resultará de mucha utilidad para todos aquellos que sigan trabajando sobre el *juego* como problema en las artes visuales—ya sea tanto a través de la investigación académica, como artística. Podría decirse que quienes no logran establecer una relación entre el arte contemporáneo y aquello que nos rodea terminan considerando la labor artística como *mero juego*. Pero una vez así considerado—esto es, como una acción en la que se asumen roles, establecen reglas, provocan desconciertos, y generan competencias—caemos en cuenta de que toda práctica es, finalmente, un *juego*: laboral, amorosa, social, conyugal. Toda práctica desarrollada al interior de una cultura. He ahí parte de la importancia de las reflexiones que aquí se plantean.







LILIANA PORTER

BUENOS AIRES, ARGENTINA, 1941.

Artista visual. Reside en Nueva York desde 1964, donde fue co-fundadora del New York Graphic Workshop. Su obra incluye grabados, obras sobre tela, dibujos, fotografía, video, instalaciones y teatro. Utilizando en ocasiones figurines y objetos encontrados, arma situaciones visuales en donde muchas veces converge lo dramático con lo gracioso, y lo banal con la posibilidad de sentido. Su obra forma parte de numerosas colecciones públicas y privadas.

Imagen de portada y páginas X, X, X, X
Liliana Porter, *Jugar a eso*, 2015

INFANCIA Y JUEGO EN RAÚL RUÍZ

TRENES QUE VUELAN DE UN PLANETA A OTRO, SAMURÁIS QUE LUCHAN EN UN PASADO INMUTABLE

DELEUZE Y LEIBNIZ EN JUEGO

LAS PAREJAS AMOROSAS DE SYBILL BRINTRUP: LA CONSTRUCCIÓN DE SOCIABILIDAD A TRAVÉS DEL ARTE PÚBLICO

FORMAS DE OCUPAR LA CALLE. SERGIO LARRAÍN Y LAS FOTOS DE NIÑOS Y ADULTOS EN EL ESPACIO PÚBLICO

Según el crítico de *Cahiers du Cinema*, Alain Bergala, es primeramente en la infancia cuando cada cinéfilo se encuentra con las películas esenciales en su relación con el cine: a esas películas se las lleva grabadas a fuego, toda la vida (61). La *Poética del cine* (2000) de Raúl Ruiz comienza precisamente con una mirada a la infancia. En el primer capítulo, titulado “Teoría del conflicto central”, Ruiz reflexiona sobre el contexto de los años 50 y 60 cuando esa teoría empezaba a circular de modo facultativo, no con la obligatoriedad que la caracteriza hoy. Ruiz recuerda que en aquella época se proyectaba en los cines de provincia de Chile una gran cantidad de películas norteamericanas, películas de “serie B”, que luego pasaron a formar parte de la memoria de su infancia:

[Éramos] una bandada de chiquillos que hacia 1950 se aprestaban a dejar la escuela primaria. Nos gustaba disparar nuestras carabinas 22 contra las ampollitas de los faroles que alumbraban las calles, o pelearnos con los bisnietos de emigrantes alemanes desembarcados en Chile desde fines de siglo pasado, y que la nueva ola de películas antinazis volvía detestables. Cada cierto tiempo decretábamos la tregua y partíamos juntos al cine. Había dos salas en nuestro pueblo, una de las cuales pasaba películas mexicanas para adultos, dramas neorrealistas italianos y películas francesas “de tesis”: la otra se especializaba en películas norteamericanas para niños. Era a esta última que nosotros íbamos, y si ocurría que alguno de los de nuestra banda, con la esperanza de ver una mujer desnuda, frecuentaran en ocasiones el primero de esos cines, todos preferíamos de lejos las películas infantiles. Mucho después de haber dejado atrás la infancia seguimos manteniendo esta misma preferencia. Creo que aquello que podría llamarse mi primer “sistema de valores” me vino de esas películas. (17-18)

El sistema de valores al que se refiere Ruiz nace precisamente ligado a esas películas y se materializa en expresiones lingüísticas contagiadas con el lenguaje y la iconografía del cine. Los

niños de entonces utilizaban expresiones como “más lento que caballo del malo de la película”; cuando alguien hacía trampa en el juego se decía que los dados estaban más arreglados “que la última pelea de un western”; los domingos lluviosos eran “más largos que el beso final de una película”; y un malo era siempre “más malo que Fu Manchú” (18).

Más que centrarme en el giro autobiográfico que toma la poética cinematográfica de Ruiz, me interesa la productividad que el director nacido en Chile le otorga al juego y a la infancia. Lejos de mirar aquella época como una etapa superada, o como el estadio primitivo del futuro director, Ruiz basa en ellos su proyecto estético. De hecho, su poética del cine se basa en el rechazo a la teoría del conflicto central —la idea de que toda trama narrativa debe poseer un conflicto que la estructura como columna vertebral—, en favor de aquellas “malas películas” que formaron parte de su canon primigenio. Entiendo aquí “malas películas” como aquellas que no cumplen con los requerimientos básicos de una narrativa tradicional basada en la *Poética* aristotélica: un conflicto central que motiva la acción de los personajes, en el que nada sobra y donde los hilos están perfectamente estructurados. La poética de Ruiz, en cambio, propone una preocupación por los objetos y acontecimientos secundarios (24), un elogio del aburrimiento (20) y la distracción (21), y una apertura a la complejidad que supone el proceso de montaje de distintos planos, en el que coexisten numerosos hilos, no exclusivamente el narrativo. Este acercamiento al cine —centrado en los objetos, que incorpora lo circunstancial y al espectador, incluso en estado de aburrimiento o distracción—, puede ser caracterizado como lúdico.

La imagen en Ruiz corresponde en gran medida a la imagen-tiempo deleuziana, ya que en ella el movimiento está subordinado al eje temporal, pero también podría consignarse metafóricamente como una “*imago ludens*” o “imagen infantil”, es decir, como una imagen que juega permanentemente con sus posibilidades



Fotograma de la película *Comédie de l'innocence* de Raúl Ruiz (2000)

técnicas y que se resiste a conformar la estética normativa de la narración clásica. En el cine de Ruiz la presencia del niño está asociada a experimentaciones formales, y al mismo tiempo, su presencia justifica narrativamente las anomalías visuales, aunque no las explica a cabalidad, permaneciendo siempre la duda sobre las causas o manteniendo la incertidumbre sobre si lo mostrado es real o soñado. Así, la infancia, *más que un estado ideal o de pureza*, representa un espacio de pura potencialidad.

En este artículo pretendo reflexionar en torno a las figuras de la infancia y el juego en el cine de Raúl Ruiz, tomando en cuenta varias de sus películas¹. En ellas analizaré cómo la imagen del niño le sirve a Ruiz como un dispositivo capaz de resistir la normatividad de la narración clásica, introduciendo a nivel formal y diegético categorías vinculadas a la infancia como la anomia o la resistencia a la normatividad, la experimentación, tanto visual como lingüística, y la existencia de mundos posibles. Veremos cómo la productividad de la infancia en el cine de Ruiz es a la vez estética y política, por ello vincularé el trabajo de Ruiz a autores como Giorgio Agamben y Walter Benjamin. Además, estudiaré la presencia de los juguetes (como aparatos técnicos que cifran la presencia del cine dentro del cine), y de los

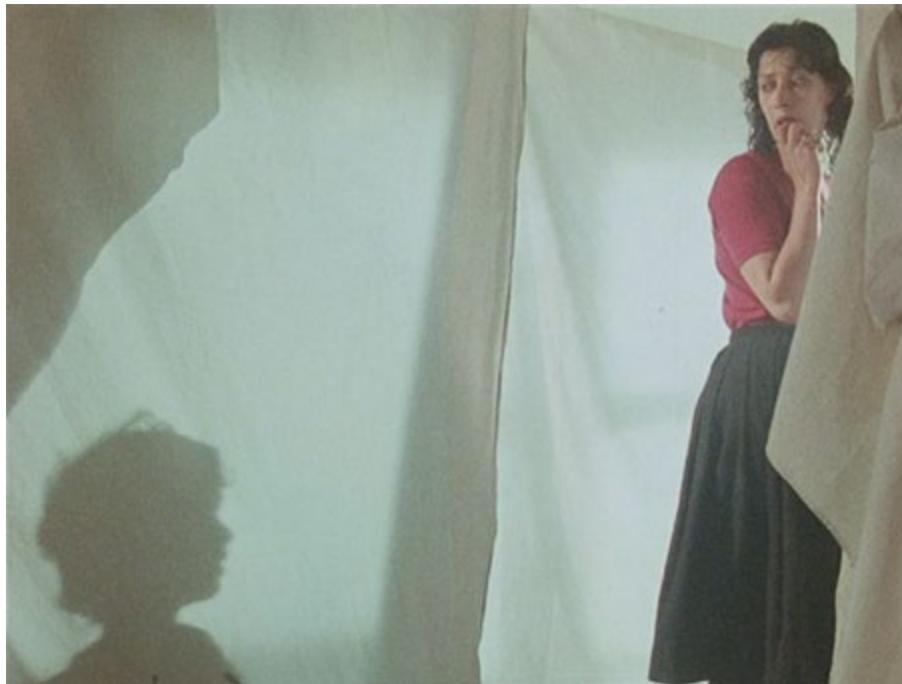
fantasmas en el cine de Ruiz, seres que, como los niños, están capacitados para romper con las limitaciones espacio-temporales y pasar de un mundo a otro.

INFANCIA

Según Giorgio Agamben, etimológicamente la palabra “infancia” hace alusión al que no puede hablar, pero no por una cierta mudez, sino que por una privación del lenguaje. Para Agamben la infancia se presenta como una máquina que transforma la pura lengua prebabélica en discurso humano y la naturaleza en historia (88). Situarse en la infancia implica, entonces, poner en suspenso el paso entre naturaleza e historia, y detenerse en el juego como una práctica previa al ingreso al discurso, entendido aquí a modo foucaultiano como un sistema de representación, una instancia que es a la vez individual y colectiva.

En “Raúl Ruiz. El Barroco en acción” Richard Bégin afirma que Ruiz practica el cine como un niño practica el lenguaje adulto (200). Con ello, hace referencia directa a la noción de infancia de Agamben, de modo que se explica la experimentación formal en Ruiz como una libertad que lo releva de las convenciones del cine clásico, entendido aquí como “el lenguaje adulto” o “el discurso

1. Me referiré a *Het dak van de Walvis* (1982), *La ville des pirates* (1983), *Manoel dans l'île des merveilles* (1984), *L'île au trésor* (1985), *Le temps retrouvé* (1999), *Comédie de l'innocence* (2000), *Le domaine perdu* (2005), *Mistérios de Lisboa* (2010) y *La noche de enfrente* (2012).



Fotogramas de la película *La ville des pirates* de Raúl Ruiz (1983)

cinematográfico hegemónico”. De este modo, para Bégin—quien hace esta alusión a la infancia de manera marginal—el carácter infantil del cine de Ruiz estaría dado por los múltiples juegos que Ruiz realiza con el lenguaje cinematográfico. Algunos ejemplos de estos procedimientos son el cambio espacio-temporal súbito, el quiebre de la ley de los 180 grados, el uso persistente del falso *raccord*,² sobrepresiones, juegos con la profundidad de campo y el empleo de espejos y filtros de color. El resultado del uso persistente de estos procedimientos es la confusión de los planos espacio-temporales, la presencia de elementos fantasmáticos y un énfasis en el carácter perceptivo y corporal del cine, dejando en segundo plano sus intenciones estrictamente narrativas.

Si bien la infancia aparece en el cine de Ruiz a un nivel diegético y formal (recordemos que además de la experimentación con el lenguaje cinematográfico “infantil”, muchas de las películas de Ruiz están protagonizadas o incluyen niños³), también está vinculada con los afectos. En una entrevista con Bruno Cuneo, Ruiz afirma:

Los recuerdos de infancia son importantes no sólo para mí, sino para todos. Ustedes son la primera generación que tiene una verdadera ruptura con el pasado de Chile. Me refiero a una ruptura emocional. Para ustedes, los más jóvenes, el *Peneca* no significa nada, la magia de los radioteatros tampoco. Pero cuando nosotros éramos niños no había nada más que la radio. Por las noches apagabas la luz, escuchabas en silencio los radioteatros y te imaginabas cosas. Y cuando era aún más chico, yo pensaba que dentro de la radio vivía gente chiquitita que me hablaba. Ese tipo de imágenes no se puede perder. (207)

En esta cita Ruiz incorpora varios elementos ligados a la infancia: sus propios recuerdos de niñez, un aparato técnico (la radio) en torno al cual el imaginario infantil genera fantasías, y la necesidad de registrar las imágenes de esa infancia perdida. La idea imperativa de que esas imágenes “no se pueden perder” apela no sólo a la memoria individual, sino que a una memoria colectiva y hasta cierto punto, a una historia común.

Todos esos elementos aparecen de algún modo recreados en *Le domaine perdu* (2005), una narrativa audiovisual que mezcla varias temporalidades: el pasado infantil, el Golpe de Estado de 1973 y el inicio del siglo XXI, a partir de un intertexto con *Le grand Meaulnes* (1913) de Alain Fournier, única novela del autor francés fallecido

en la Primera Guerra Mundial, que relata la historia de dos jóvenes amigos en la búsqueda de un mágico dominio perdido que señala el paso de la infancia a la adultez. En una secuencia de la película, Ruiz recrea la *visión infantil de un radioteatro*: Max, el personaje niño, escucha la radio y cuenta su experiencia de cuando asistió a una presentación radial por primera vez, con los actores leyendo disfrazados ante múltiples micrófonos. La radio opera en esta película como juguete y como dispositivo que sutura los diferentes espacios y tiempos que conviven en el film. El “dominio perdido” al que alude el título de la película es justamente la infancia, ya que, como en el verso de Tellier del poema que da título a la película—y que está tomado de la novela de Fournier—, la vida es concebida como juego: “No hay casa, ni padres, ni amor: sólo hay compañeros de juego” (27).

El recurso a la infancia es para Ruiz un procedimiento afectivo, de recuperación de una memoria a la vez individual y colectiva. Al mismo tiempo, es un artificio para escapar a las leyes racionales y señalar la presencia de mundos posibles. De este modo, la recuperación de la memoria y la experimentación aparecen en Ruiz como actividades no excluyentes y simultáneas. El dispositivo que hace posible esa conjunción es justamente la infancia.

Veamos otro ejemplo. *Manoel dans l’île des merveilles* es una miniserie franco-portuguesa de tres capítulos, hecha para la televisión. *El protagonista* es Manuel, un niño que vive múltiples aventuras, viaja en el tiempo y cambia su destino en más de una oportunidad. En una secuencia de la tercera parte de la serie, titulada “La petite championne d’échecs”, Manuel es víctima de una insaciable curiosidad y mira a través de un cerrojo. En un primerísimo primer plano, vemos el ojo de Manuel espiando por la cerradura. En el contraplano, vemos la visión focalizada del espectáculo que presencia. Aquí la mirada del niño se identifica con el ojo mecánico de la *cámara subjetiva*, por lo que podríamos decir que por momentos la cámara toma literalmente una perspectiva infantil.

Lo que la cámara muestra es el contorno negro de la cerradura y, a través de la abertura, humo y dos manos que se mueven con rapidez, haciendo figuras. El fondo del cuadro, que permanecía oscuro, de pronto se ilumina y vemos aparecer al primo de Manuel, Pedro, un joven siempre vestido con pijamas, que se comporta como un niño, a la manera de “los niños perdidos” de Peter Pan de James M. Barrie. Pedro está de

2. Según Youseff Ishaghpour, Ruiz utiliza con insistencia el recurso del “falso *raccord*”, es decir, para invalidar el *raccord*—que garantiza la identidad y la realidad—Ruiz no trepida en intervenir la imagen, triturándola mediante el uso de objetivos y filtros de color (178-179). Ruiz también suele utilizar el falso *raccord* sonoro.

3. Algunas de ellas: *Het dak van de Walvis* (1982), *La ville des pirates* (1983), *Manoel dans l’île des merveilles* (1984), *L’île au trésor* (1985), *Le temps retrouvé* (1999), *Comédie de l’innocence* (2000), *Le domaine perdu* (2005), *Mistérios de Lisboa* (2010) y *La noche de enfrente* (2012).

Fotograma de la película *Le temps retrouvé* de Raúl Ruiz (1999)



4. En una entrevista publicada en 1972 Ruiz señala: “A propósito del discutido asunto de la redención de la realidad, Walter Benjamin plantea que una fotografía es a la realidad lo mismo que el inconsciente es a la vida consciente. De esta manera, el cine nos hace evidente una serie de mecanismos del comportamiento que, generalmente por la actividad que uno desarrolla, se anulan o se olvidan. A mi me entusiasma la posibilidad de que el cine se torne un arte compilador de artes; es decir, que se anule como cine mismo, como arte autónomo, y se convierta en un compilador del arte de subir escaleras, de sentarse, de mirar por las ventanas, de registrar una serie de gestos que, por estar ajustados a una serie de reglas, son un arte en sí mismo” (Ruiz. *Entrevistas escogidas. Filmografía comentada* 37). Del mismo modo, en el primer volumen de su *Poética del cine* cita el “inconsciente fotográfico” de Benjamin y plantea que esta noción pueda ser extendida “a fenómenos en los cuales el filósofo alemán, sin duda, no llegó a pensar” (67).

5. En su *Poética del cine* Ruiz realiza un elogio del aburrimiento, basándose en la historia de un monje. Según Ruiz el aburrimiento era entendido en

perfil, mirando con fruición a través de su mano a modo de catalejo. Luego de un corte abandonamos la cámara subjetiva y vemos a Manuel de perfil. En la profundidad de campo, observamos la cerradura por la que estaba mirando. A través de la apertura vemos que se asoma el hombre que movía las manos: un sujeto con gorro de marinero que en otra parte del telefilm se presenta como el pirata Pombo de Albuquerque. Con la ayuda de Pedro, el pirata hace pasar al niño a través de la cerradura, cubriéndolo con paños tejidos a crochet. Luego Manuel es liberado del tejido y la voz ahora acusmática del pirata le dice “eres muy curioso”. Comienza así un diálogo entre ellos sobre la curiosidad y el acto de ver:

- ¿Puedes ver?

- Sí

- Mira bien... ¿Puedes ver realmente?

- Sí

- ¿Es lo que querías ver?

- Sí

- Mira

Las imágenes que acompañan el diálogo son un primer plano de Manuel observando a través de un marco hecho con unas manos, como si se tratara de un director de cine ensayando el encuadre de una filmación. El contraplano es la imagen a contraluz de una fuente luminosa. Sobre la imagen escuchamos la voz de Manuel en

off, que ahora observa hacia la pantalla a través de la mano-catalejo de su primo Pedro. El niño-narrador dice de manera similar al narrador del cuento “El Aleph” de Borges: “No tengo palabras para contarles lo que vi”. El montaje nos muestra un plano con la sombra de tres manos proyectada sobre una pared blanca, a modo de sombras chinescas. Las manos se mueven hasta formar el perfil de Pedro. Manuel cuenta en off que la sombra de Pedro pidió ayuda y que luego de eso el cuerpo de Pedro desapareció.

En la película, Manuel resiste todo tipo de límites, incluso las restricciones espacio-temporales. Es capaz de comunicarse con seres fantásticos, cambiar su destino y visitar mundos paralelos. La presencia infantil como dispositivo justifica la experimentación formal y el uso de trucajes visuales, herederos de la “infancia” del cine, muchos de ellos inventados por Georges Méliès.

JUEGO

A pesar de que era reacio a las citas academizantes, Ruiz leyó tempranamente a Waler Benjamin⁴ (de hecho, su teoría sobre el aburrimiento⁵ está basada en parte en Benjamin y en Kracauer), por lo que es probable que haya conocido sus reflexiones en torno a la infancia. Benjamin sostenía que hasta el siglo XIX se desconocía al bebé en tanto ser dotado de espíritu, y el adulto—ideal

del educador—veía y trataba de formar a los niños a su imagen y semejanza, como un “adulto en miniatura” desde una óptica que era a la vez racionalista y rousseauiana (91). Sin embargo, para Benjamin los niños no eran tan sólo hombres y mujeres en escala reducida. Según él, el siglo XX descubrió el lado cruel, grotesco y sombrío de la infancia (82-83). Alejados del mundo, los niños poseen una dureza que Benjamin describe con una cita de 1916 del filósofo Salomo Friedlaender, alias Mynona:

[...] *Los pequeños se ríen de todo, aun de los lados sombríos de la vida; precisamente, esa hermosa extensión de la alegría hace que su luz alcance zonas por lo general privadas de ella y que sólo por eso resultan tan tristes. Logrados atentados terroristas en miniatura, contra príncipes que se parten en dos, pero pueden curarse; grandes tiendas que sufren incendios, robos y hurtos, muñecos-víctimas que pueden sufrir las muertes más diversas, y sus correspondientes muñecos-verdugo, con todos los instrumentos especiales, la guillotina y la horca.* (83)

Como en Benjamin, en Ruiz la infancia no está mitificada. Su cine está poblado de niños malos: en *La ville des pirates* Malo es un niño inescrupuloso, que ha asesinado a toda su familia y que mata al padre adoptivo y al amante de su enamorada adulta, Isidore. Luego de escapar con ella a una isla, la abandona, dejándola a merced del único habitante del islote, un joven con personalidades múltiples. En *Comédie de l'innocence* el niño Camille declara que su madre no es su madre y aparece otra mujer a la que llama mamá. Esta rebeldía infantil es la que desencadena la trama. Como en la cita de Mynona, lo que estos niños malos de Ruiz encarnan es la noción de juego, que procede bajo sus propias leyes internas y que desafía constantemente las normas establecidas, de ahí que sean considerados como “niños malos”.

Pero, ¿cuál es la especificidad del juego? O ¿cómo podemos caracterizar su modo de operar? Benjamin decía que el niño procedía de acuerdo a este verso de Goethe: “Todo podría lograrse a la perfección, si las cosas pudieran realizarse dos veces”. Sin embargo, para el niño “no han de ser dos veces, sino una y otra vez, cien, mil veces” (*Escritos* 83). Esto, según Benjamin, “no es sólo una manera de reelaborar experiencias primitivamente terroríficas”, sino también la manera de “gozar una y otra vez, del modo más intenso, de triunfos y victorias” (*Escritos* 94). La esencia de jugar—dice

Benjamin—no es tanto “hacer de cuenta que...”, sino “hacer una y otra vez” (*Escritos* 94). Si el adulto se ve invadido por el impulso de jugar no es producto de una simple regresión infantil, aunque el juego siempre libera. Según Benjamin los niños, rodeados de un mundo de gigantes, juegan a crear uno propio, más pequeño. Del mismo modo, el adulto, acorralado por la realidad hace desaparecer lo terrorífico en esa imagen reducida, le resta importancia a una existencia insoportable (*Escritos* 82). En otras palabras, el juego opera por el goce de la repetición, que libera y que hace el mundo más pequeño y por tanto, *más seguro*.

Benjamin celebraba la idea de que en el juego infantil incluso la muñeca más principesca, luego de descartada, despanzurrada, reparada y readoptada, pueda convertirse en una “camarada proletaria muy estimada en la comuna lúdica infantil” (83). Tanto para Agamben como para Benjamin la infancia y el juego—como instancia que escapa a la normatividad adulta—representan un espacio potencial, que puede llegar incluso a ser revolucionario.

Según Susan Buck-Morss, a Benjamin le interesaba lo que se perdía en el camino para llegar a la adultez: la fantasía creadora, la conciencia infantil sacada de circulación por la educación burguesa, la conexión sin rupturas entre percepción y acción y la capacidad de improvisación mimética⁶. Así, la cognición infantil resulta revolucionaria porque es táctil y está vinculada a la acción: en lugar de aceptar el significado dado de las cosas, los niños aprenden a conocer en la experiencia, asiendo y usando los objetos de manera que transforman su significado (Buck-Morss 63). Para Benjamin las nuevas tecnologías, la cámara y el cine, eran potencialidades para el desarrollo del lenguaje mimético (Buck-Morss 67). El inconsciente óptico aseguraba un ámbito de acción insospechado, al incorporar elementos antes imperceptibles. El cine corresponde a la forma perceptiva del público disperso producto del proceso de industrialización. La percepción a modo de *shock* cobra en el cine vigencia como principio formal: el montaje reacomoda fragmentos de realidad como unidades semánticas (Buck-Morss 70). A diferencia de la Escuela de Frankfurt, Benjamin es optimista respecto al cine: la tecnología industrial fragmenta la experiencia, pero al mismo tiempo proporciona los medios para reunirla.

Según Benjamin, los niños instintivamente imitaban objetos como medio para dominar su mundo. Así, en el plano colectivo, social, es posible

el Medioevo, por los primeros padres cristianos, como el Octavo Pecado Capital, llamado *tristitia* o tristeza. Tenía tres etapas: una sensación de apriamiento, la evasión por el sueño y finalmente la ansiedad. El remedio contra esa afección era el entretenimiento, es decir “distraer la distracción con ayuda de distracciones, servirse de veneno para curar” (21). El resultado es el vaciamiento del mundo por la entretención. En contra de esto, a Ruiz las películas que le interesan son aquellas que producen “una elevada calidad de aburrimiento” (22), ejemplificadas con cintas de Snow, Ozu, Tarkovsky, Warhol y los Straub. La teoría del conflicto central se asegura en contra del aburrimiento. Las películas que producen aburrimiento, en cambio, tienen un efecto en el espectador: “nos quedamos dormidos real o metafóricamente” y “perdemos el hilo de la historia” (136): “A partir de ese momento”—dice Ruiz—“podemos por fin decir que estamos en el film” (136). Según Ruiz la identificación no debe hacerse con el protagonista de una película, sino que con los objetos manipulados, los paisajes, los múltiples personajes, desdoblamiento que sólo es posible sobrepasado el punto hipnótico. Antes de ese punto, nos encontramos ante un espectáculo (136).

6. En *Dirección única* Benjamin afirma: “En los productos residuales [los niños] reconocen el rostro que el mundo de los objetos les vuelve, precisamente, y sólo a ellos. Los utilizan no tanto para reproducir las obras de los adultos, como para relacionar entre sí, de manera nueva y caprichosa, materiales de muy diverso tipo, gracias a lo que con ellos elaboran en sus juegos” (25).

emplear la capacidad mimética como defensa contra el trauma de la industrialización y como medio para la reapropiación de la subjetividad que había sido alienada por el proceso (Buck-Morss 76). Tanto el cine como el juego de infancia se presentan como potenciales antídotos frente al trauma de la industrialización. Para Ruiz, entonces, el cine como juego es interesante no sólo como un elemento de la diégesis, sino que por las posibilidades que abre como *técnica*. *El juego como forma de experimentación está relacionado a la técnica cinematográfica que permite abordar la imagen de forma creativa. El cine y el juego se presentan para Ruiz como formas potencialmente contrahegemónicas, de ahí su potencial revolucionario*. En definitiva, el juego como categoría estética es revolucionario en el cine de Ruiz porque subraya el aspecto táctil y no meramente visual de la imagen y porque es capaz de transformar el significado dado de los objetos.

En *Aventura del cuerpo*, Cristián Sánchez afirma que Ruiz descubrió la existencia artística del juego gracias a Huizinga (130). Según Huizinga el juego es:

una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (27)

Roger Caillois en *Los juegos y los hombres* (1967) parte de la definición de Huizinga para crear la suya, una versión corregida, en la que el juego aparece como una actividad libre; separada en un espacio-tiempo específico; incierta –porque su valor no está determinado de antemano–; improductiva, porque no crea bienes ni riqueza; reglamentada, porque está sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran una nueva legislación; y ficticia, porque está acompañada de una conciencia de realidad secundaria o franca irrealidad en comparación con la vida corriente (37-38). Caillois clasifica a los juegos en cuatro categorías fundamentales, a saber, *Agon* (los juegos de competencia y de lucha), *Alea* (los juegos de dados, los juegos de azar), *Mimicry* (los juegos que suponen la aceptación de una ilusión o de disfraz) e *Ilinx* (los juegos que se basan en el

vértigo y que consisten en el intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción).

Todas esas categorías, sin excepción, se encuentran en el cine de Ruiz. *L'Île au trésor* (1986), por ejemplo, más que una adaptación de Stevenson, es la puesta en escena de un juego permanente⁷. La película es narrada por Jim Hawkins, el niño protagonista, quien al interior de la película lee la novela de Stevenson para averiguar el lugar donde se encuentra el tesoro. Al comienzo de la película él mismo confiesa que ha estado viendo una película violenta en televisión y que luego de dormir se le va mezclando la realidad y la ficción, hasta el punto que confunde a los visitantes del pequeño hotel donde vive con los personajes de la película. El juego de la isla es claramente un juego de enfrentamiento físico (*Agon*, en la terminología de Caillois), que al mismo tiempo es un juego de imitación (*Mimicry*) de los personajes de la novela de Stevenson.

En la tercera parte de *Manoel dans l'île des merveilles*, “La petite championne d'échecs”, asistimos a variadas formas de juego entre Manuel y otros niños: lucha (*Agon*), juegos de dados (*Alea*), disfraces (*Mimicry*) y vértigo (*Ilinx*). En una secuencia una pareja de niños invita a Manuel a subir a un arco en altura y él responde repetitivamente “no puedo”. Sin embargo, al cerrar los ojos comienza a elevarse, y mientras se eleva, sigue repitiendo “no puedo”, “no puedo”, “no puedo”. La secuencia siguiente es una cámara subjetiva del vuelo de Manuel por un jardín fantástico: dos niños gemelos con los que antes ha estado luchando, lo empujan de un lado al otro como si se tratara de un globo o una pelota. La cámara se eleva, cruza el agua, llega hasta las manos de uno de los compañeros de juego. Por momentos, vemos en primer plano a Manuel y se introduce otro plano en el que la cámara nos muestra un vaso de agua mirado desde arriba. En su interior aparece por superposición la silueta de una persona en bote que saluda con la mano mientras una cuchara revuelve el contenido del vaso. Aquí es claramente el juego infantil el que permite la experimentación formal, pero a la vez esas experimentaciones constituyen la trama, construida a partir de las inauditas posibilidades del personaje niño, que es el agente de las maravillas anunciadas en el título: Manuel se encuentra consigo mismo en el futuro y es capaz de cambiar su destino al menos tres veces; intercambia cuerpos con un adulto y vuelve a recuperar su cuerpo de niño al tragar una moneda mágica (una especie de Zahir borgeano);



Fotograma de la película *L'Île au trésor* de Raúl Ruiz (1986)



Fotograma de la película *La ville des pirates* de Raúl Ruiz (1983)

pasa del mundo real a un mundo de fantasía con la ayuda de un pirata prestidigitador.

En una entrevista de 1987 realizada por Christine Buci-Glucksmann y Fabrice Revault d'Allonnes, Ruiz afirma que luego de su exilio comenzó a poner en relación “los juegos lógicos con los juegos populares (pues para mí son precisamente juegos y no creencias ni mitos)” (151). Los juegos populares se vinculan con los chistes y los juegos de palabras. Bromear, –dice en una entrevista con Bruno Cuneo– “es la manera chilena de filosofar” (203). Por eso en el cine de Ruiz los juegos no son únicamente juegos físicos, sino que también están presentes los juegos de lenguaje. En *Het dak van de Walvis* (1982), por ejemplo, es posible encontrar varios elementos relacionados con juegos de lenguaje que desafían las normas establecidas tanto a nivel visual como narrativo. Anita es una niña de aspecto andrógino que se embaraza después de mirarse en un espejo. Este acontecimiento constituye la puesta en escena de un juego de lenguaje, es la encarnación confusa de la cita de Borges en “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”: “Los espejos y la cópula son abominables, porque multiplican el número de los hombres” (OC, I, 432). Su madre, Eva, declara que la poesía es peligrosa porque “las metáforas se convierten en religión y la religión es el opio de los pueblos”.

A pesar de que Anita no es la protagonista de la película (el protagonista es el narrador: un antropólogo que intenta estudiar a un par de indígenas de la Patagonia), su presencia está asociada a experimentaciones formales, como una secuencia representativa de la imagen-tiempo

deleuziana en la que aparece jugando fantasmáticamente producto de múltiples superimpresiones y de juegos con filtros de color⁸. Anita solidariza con la pareja de aborígenes Adán y Edén estudiados por el antropólogo narrador de la historia, los observa a distancia pero con dedicación, intenta comunicarse con ellos e imitar los gestos faciales que practican ante la cámara fotográfica, una parodia de las fotografías de Guillaume Duchenne para *The expression of the emotions in man and animals*, el libro de 1872 de Charles Darwin.

En los diálogos que mantiene con su madre, Anita se refiere a los indios como “proletariado” o “víctimas de la explotación”, de modo que existe una vinculación entre ella como infante (un ser que no se ha convertido propiamente en sujeto) y estos individuos minoritarios en términos étnicos o de clase. Pero como sujetos inestables, tanto Anita como los aborígenes representan un desafío a las normas establecidas. Anita desafía las leyes de la naturaleza al quedar embarazada y los indígenas se aculturizan rápidamente: entre una visita y otra del antropólogo, aprenden italiano, alemán y francés, discuten sobre música clásica y citan con soltura al filósofo del siglo XVII Baruch Spinoza⁹.

Como en el ejemplo anterior, el juego supone una suspensión o bien una transformación de las categorías espacio-temporales. Según Agamben existe una correspondencia y oposición entre juego y rito. Ambos mantienen una relación con el calendario y con el tiempo, pero dicha relación es inversa: mientras el rito fija y estructura el calendario, el juego lo altera

8. Podría decirse que la visualidad de la presencia infantil contagia toda la película. En otra secuencia vemos una serie de superimpresiones de la mano del antropólogo que comienza a desdoblarse, a desrealizarse mientras anota en su diario de campo. Con la multiplicación fantasmática de la mano del antropólogo se va perdiendo la linealidad de la escritura. Aparecen garabatos ilegibles sobre el papel y el etnógrafo termina por abandonar su investigación. Con ello se cifra a escala la relación de Ruiz con la escritura (y por tanto con la narrativa): el cine es para Ruiz un procedimiento que excede a la escritura y la desafía al generarle multiplicidad. Esto lo observamos tanto a nivel narrativo, en la generación de nuevas historias y en términos visuales, a partir del valor que le otorga a las fuerzas centrípetas en la construcción del plano (Ver Martin, 301).

9. En una entrevista, Ruiz describió tres actitudes chilenas características basadas en tres figuras de aborígenes americanos que dialogan y se reflejan en las figuras indígenas en *Het dak van de Walvis*: “Aquella de Lautaro, un indio que fue tomado como amigo por los españoles y quien estudió meticulosamente sus métodos con ningún otro motivo que el de usarlos contra sus amos. La de Jimmy Button [sic], un indio iletrado adoptado por el capitán del ‘Beagle’ en el

primer viaje de Darwin: aunque aprendió inglés en tres semanas, fue a Oxford e incluso llamado al Bar, olvidó todo en su regreso a Sudamérica. Y la de Valderomat, el Óscar Wilde chileno, que era el querido de los salones antes de ahogarse en una alcantarilla” (Citado en Pick, 184).

10. La serie de televisión *Petit manuel d'histoire de France* (1979) ejemplifica la distinción entre el tiempo estructurado del rito y el tiempo del juego. La historia de Francia, entendida como una narrativa lineal de una serie de hechos estructurados (en ese sentido, un rito moderno), es puesta en duda por sus narradores infantiles, quienes terminan por desestructurarla. Ruiz pone a los niños a leer fragmentos de libros de historia de Francia, mientras realiza un montaje de diversas películas que escenifican esos episodios (juego). Así, la historia oficial, enseñada en las escuelas como parte del disciplinamiento nacional, es leída por quienes recién aprenden a hacerlo: la historia lineal comienza a desentonar, perdiendo su supuesta solemnidad, mientras las imágenes tomadas de películas históricas demuestran que la puesta en escena varía, dando cuenta de que hay más de una sola manera de contar la historia.

11. Benjamin dice “de la madre” (*Escritos* 87)

y lo destruye (99). Esta capacidad del juego es justamente su potencialidad para desestabilizar las normas sociales establecidas. Siguiendo a Lévi-Strauss en *El pensamiento salvaje*, Agamben sostiene que el rito transforma los acontecimientos en estructuras, mientras que el juego transforma las estructuras en acontecimientos. La finalidad del rito es resolver la contradicción entre pasado mítico y presente, reabsorbiendo los acontecimientos en la estructura sincrónica. El juego, en cambio, destruye la conexión entre pasado y presente, desmigajando la estructura en acontecimientos. Así, el juego se convierte en una máquina que transforma la sincronía en diacronía (107)¹⁰. En otras palabras, lo que hace el juego en términos temporales es romper con la linealidad de la historia, y poner en duda las certezas.

En sus investigaciones antropológicas, Claude Lévi-Strauss descubrió que los juegos están en estrecha relación con las ceremonias fúnebres de pueblos primitivos. En la lectura que Agamben hace del antropólogo, el país de los juguetes es el país de las larvas. Ahí radica la diferencia entre el mundo de los vivos y de los muertos, entre naturaleza y cultura. En los ritos la larva debe convertirse en muerto. Si la larva es un muerto-vivo o un medio muerto, el niño es un vivo-muerto o un medio vivo, ya que el niño también presenta una amenaza que se procura neutralizar (122). Los adultos aceptan volverse larvas para que las larvas puedan convertirse en muertos, y los muertos se vuelven niños para que los niños puedan convertirse en hombres (125). Los significantes inestables son para que los fantasmas se conviertan en muertos y los niños en hombres vivos (126).

Lo que me interesa aquí no es el rendimiento antropológico de la propuesta de Lévi-Strauss que Agamben toma en *Infancia e historia*, sino más bien intentar desentrañar la noción de infancia y de juego para Raúl Ruiz. En ese sentido, lo que Agamben rescata de Lévi-Strauss es iluminador, puesto que allí la infancia se caracteriza como una instancia previa a la entrada en el discurso, y por lo tanto anterior al paso a la adultez y a la historia (en estricto sentido, para Agamben el niño no es propiamente un sujeto). Pero esa condición no es vista teleológicamente, como un paso inevitable, sino que —al igual que en Benjamin— se le otorga toda su potencialidad creativa y revolucionaria, lo que es central para la concepción de cine en Ruiz. El juego de oposiciones que establece Agamben vía Lévi-Strauss entre juego y rito es

particularmente interesante en el caso de Ruiz, porque lo opuesto a la infancia serían los fantasmas, tan preeminentes en el cine de Ruiz.

El juego y el rito son los dispositivos que permiten el paso entre estos dominios. Como en ejemplos que mencionamos anteriormente, Max se mueve dentro de distintas temporalidades y el niño Manuel pasa de un mundo a otro con facilidad (incluso pasa, literalmente, a través de una cerradura). La desaparición de su primo Pedro podría leerse como el paso definitivo a la adultez, porque pasar de manera definitiva de un mundo a otro es perder la condición infantil y convertirse en adulto o en fantasma. Tanto los niños como los fantasmas son “significantes inestables” que pueblan el cine de Ruiz y que están capacitados para pasar de un mundo a otro, conectando el presente con el pasado y el futuro, el aquí y el allá.

JUGUETES Y FANTASMAS

Benjamin decía que antes del siglo XIX los juguetes constituían parte del “proceso de producción que unía a padres e hijos” (*Escritos* 87) y exigían mucho más entrañablemente la presencia parental¹¹. En el siglo XIX, con la industrialización, se inicia la emancipación del juguete, que se sustrae del control de los padres y se vuelve cada vez más extraño: más atractivo, pero al mismo tiempo, menos apto para jugar. En el cine de Ruiz el juguete tiene un lugar preeminente. Muchos de ellos tienen un carácter arqueológico: son juguetes antiguos. El caso más evidente son las muñecas de ojos luminosos de la prostituta en *Les trois couronnes du matelot*.

Para Agamben la esencia del juguete es algo eminentemente histórico o lo histórico en estado puro, pues en ningún otro sitio podemos captar cómo en un juguete la temporalidad de la historia en su puro valor diferencial y cualitativo. Los juguetes en el cine de Ruiz suelen tener una impronta técnica. En *Comédie de l'innocence* la cámara de video que recibe Camille como regalo de cumpleaños es el juguete predilecto que viene a transtornar los vínculos familiares. En *Le temps retrouvé* las imágenes de la linterna mágica del pequeño Marcel sirven como modelo para confundir el pasado y el presente en un fluir permanente de imágenes proyectadas. Por su parte, en *Mistérios de Lisboa* el pequeño teatro regalado por su madre a Pedro sirve de elipsis, de sutura entre planos y de marco para narrar la escenificación de las múltiples historias. Lo que une



Fotograma de la película *Las tres coronas del marinero* de Raúl Ruiz (1983)

a estos dispositivos visuales es la idea de juego, encarnada en un objeto para el entretenimiento infantil. El cine como medio está cifrado en estos aparatos visuales, tal como lo señala el pequeño Manuel al final de “Le Pique-nique des rêves”, el segundo capítulo de *Manoel dans l'île des merveilles*: “los adultos también jugaban conjurando la sombra de los fantasmas. Ellos lo llamaban cine”.

Según Agamben, una vez terminado el juego, el juguete se convierte en residuo embarazoso que debe ser escondido y apartado, ya que son significantes inestables que no pertenecen a la diacronía ni a la sincronía, ni al rito ni al juego (116). Sin embargo, en muchas de las películas de Ruiz permanecen, señalando así su posición incómoda en la vida adulta, como la muñeca con la que juega a escondidas Helene, la niñera en *Comédie de l'innocence*, o las muñecas que posee la criada de la casa de Juan Carlos en *Palomita blanca*¹².

La tercera parte de *Manoel dans l'île des merveilles*, “La petite championne d'échecs”, es paradigmática para señalar el rol de juguete para el paso de un mundo a otro. Marylina, la niña genio y campeona de ajedrez (*Alea* en la tipología de Caillois), vive con un grupo de niños y está rodeada de juguetes, muñecas gigantes o maniqués. Cuando Pedro, el primo de Manuel,

desaparece, piden ayuda a Marylina, quien ese día celebra su cumpleaños. El pirata Pombo de Albuquerque se aparece y le regala a Marylina música para bailar. Mientras ejecuta la música con el movimiento de sus manos, vemos como en un pequeño teatro su sombra proyectada en un muro. A su lado aparece otra sombra que se pone un gorro de pirata y asesina a Pombo de una puñalada en la espalda. Al morir, éste señala que su misión era cruzar bordes y fronteras, llevar a los personajes de un mundo a otro, de contrabando, de aquí para allá. Cuando Pombo pierde la vida, Marylina se le acerca y comprueba que no era humano, sino una muñeca. Así, el pirata/juguete queda cifrado como el que lleva a los niños de un mundo a otro y como un objeto siniestro, espectral: parece vivo, pero está muerto.

El juguete es un elemento central del juego, por lo que participa como dispositivo en lo que el juego hace posible: el paso de un mundo a otro. En el caso de Ruiz el juguete es cifra del aparato cinematográfico, de allí que esté vinculado a la infancia y al juego, y por otro lado, a los fantasmas, como instancia residual del juego y como componente técnico del cine, tal como el propio Ruiz señala en varias entrevistas. En el especial de 1983 de *Cahiers du Cinema*, al referirse a los fantasmas en *Les trois couronnes du matelot*, Ruiz

12. El personaje de la criada recibe pilas para sus muñecas de parte de Juan Carlos a cambio de favores sexuales.



Fotograma de la película
La noche de enfrente de
Raúl Ruiz (2012)

señala: “viven como cualquier persona. En la película están vivos, pero los proyecta una máquina. Eso permite que la película funcione como un juego de espejos” (113). Y luego reafirma: “Cuando vemos una película puede que lo que veamos sean sólo sombras de personas muertas. Lo único que ocurre es que aquí se trata de personas muertas que no lo saben: comen, etc. Son sombras que hacen ver que comen, que viven” (113). Así, al mismo tiempo, el cine es utilizado para conjurar fantasmas y para visibilizarlos. Para Ruiz los fantasmas “representan el cuestionamiento de la frontera entre los vivos y los muertos. Los muertos pasan entre los hombres vivos, los vivos penetran en el mundo de los muertos... Y eso es exactamente lo que pasa de alguna manera en el cine” (153).

En *La noche de enfrente*—la última película que Ruiz realizó en Chile—, que sigue a un personaje desde la infancia a la adultez, Celso—el protagonista—dialoga con fantasmas y él mismo se convierte en uno. El mundo de los vivos y el mundo de los muertos coexisten, pero están divididos por una temporalidad insalvable. Por ejemplo, el ciclista Ugalde—muerto años atrás en un accidente— le pregunta a Don Celso si ve los edificios nuevos de Antofagasta, que se muestran

evidentemente en el fondo del encuadre. Él le contesta “No, todavía no”, postergando esta visibilidad a un tiempo futuro. Así, los espectadores que claramente vemos los edificios en el fondo, nos damos cuenta de que estamos plantados en otra temporalidad, distinta de la diégetica. Por otra parte, la conversación entre Ugalde y Don Celso puede ser vista como un diálogo sobre la técnica, ya que la secuencia—como muchas dentro de la película— utiliza para el fondo el procedimiento de Croma o Chroma Key, creado alrededor de 1950 y utilizado cuando era demasiado caro o imposible grabar a un personaje en un escenario determinado. La técnica consistía en filmar a un personaje con un fondo de color y luego extraer ese color de la imagen y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen. Cuando el ciclista hace la pregunta, evidentemente Don Celso no está *viendo los edificios, ya que éstos serán agregados posteriormente*.

En conclusión, la infancia y el juego tienen en el cine de Ruiz un rendimiento a la vez narrativo, visual y político. En gran medida la presencia de los personajes- niños le permite una radical experimentación: comúnmente los niños están asociados a experiencias visuales y trucajes que se

vinculan con la noción benjaminiana de “inconsciente-óptico”: el ojo mecánico del cine abre un nuevo campo de visibilidad, antes imposible para el ojo humano.

El juego como una instancia característica de la infancia se manifiesta en el cine de Ruiz a través del uso de múltiples procedimientos técnicos, que permiten, entre otras cosas, pasar de un mundo a otro, desafiar los límites espacio-temporales y confundir la realidad y la ficción. El juguete como dispositivo infantil está asociado al cine como aparato, de allí que las experimentaciones audiovisuales estén vinculadas a la infancia como forma estética¹³.

Los personajes niños también están asociados a los fantasmas. Para Ruiz los niños y los fantasmas no son propiamente sujetos, pero esta no-pertenencia, lejos de alinearlos, les otorga cierta libertad: son una potencia revolucionaria, en un sentido benjaminiano, porque son capaces de resistir toda normatividad y están vinculados a un modo de hacer—el juego—que desafía la prácticas hegemónicas. Niños y fantasmas son los que encarnan con mayor precisión la idea que Ruiz tiene del cine: si el cine funciona como un espejo¹⁴, entonces son principalmente los fantasmas y los niños los llamados a traspasar de un lado a otro, desestabilizando y desafiando al presente y su normatividad ●

13. Como mencionamos al comienzo del artículo, la poética del cine de Ruiz se presenta como una práctica contrahegemónica que desafía la normatividad de la teoría del conflicto central.

14. En una entrevista publicada en *Primer plano* en 1972, Ruiz comenta: “uso el cine como espejo, con lo cual obtengo una cara invertida de la realidad, y uso al cine como espejo deformante. Parto de la idea de que la realidad la veo con los ojos y que el cine, mediante la distorsión, me puede ayudar a captar elementos de la realidad que a uno se le escapan (...)” (40). En “El ojo barroco de la cámara” Christine Buci-Glucksmann, tomando la nomenclatura de Deleuze en *La imagen-tiempo*, advierte que en el cine de Ruiz se produce una confusión entre el espectáculo y lo real, entre lo actual y lo virtual (143 y 146). Esto es lo que a juicio de Deleuze define la “imagen-cristal”, cuyo paradigma es el espejo.

VALERIA DE LOS RÍOS

(Santiago, 1975) es profesora asociada del Instituto de Estética de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es co-autora del libro *El cine de Ignacio Agüero: el documental como la lectura de un espacio* (Cuarto Propio, 2015), autora de *Espectros de luz: tecnologías visuales en la literatura latinoamericana* (Cuarto Propio, 2011), y co-editora de *El cine de Raúl Ruiz: fantasmas, simulacros y artificios* (Uqbar, 2010). Actualmente prepara el libro *Fantasmas artificiales. El cine y la fotografía en Enrique Lihn* (Hueders, 2015).

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, Giorgio. *Infancia e Historia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007.

Benjamin, Walter. *Escritos. La literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1989.

Bergala, Alain. *La hipótesis del cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella*. Trad. Núria Aidelman y Laia Colell. Barcelona: Laertes, 2007.

Borges, Jorge Luis. *Obras Completas I*. Buenos Aires: Emecé, 2005.

Buci-Glucksmann, Christine. “El ojo barroco de la cámara”. *El cine de Raúl Ruiz. Fantasmas, simulacros y artificios*. Ed. Valeria de los Ríos e Iván Pinto. Santiago: Uqbar, 2010. 143-172.

Buck-Morss, Susan. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*. Buenos Aires: Interzona, 2005.

Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Trad. Jorge Ferreiro. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1986.

Herrera y Reissig, Julio. *Antología de la Literatura Hispanoamericana del siglo XIX*. Ed. Ramón Herrera Rodríguez. México D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, 2010. 187-189.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza, 2012.

Ishaghpour, Youseff. “Entre espejos y cuadros: La hipótesis del cuadro robado”. *El cine de Raúl Ruiz. Fantasmas, simulacros y artificios*. Ed. Valeria de los Ríos e Iván Pinto. Santiago: Uqbar, 2010. 173-180.

Martin, Adrián. “Aquí colgando y por allá tanteando: Acerca de ‘las seis funciones del plano de Raúl Ruiz’”. *El cine de Raúl Ruiz. Fantasmas, simulacros y artificios*. Ed. Valeria de los Ríos e Iván Pinto. Santiago: Uqbar, 2010. 291-304.

Ruiz, Raúl. *Poética del cine*. Santiago: Sudamericana, 2000.

-. *Entrevistas escogidas-filmografía comentada*. Ed. Bruno Cuneo. Santiago: UDP, 2013.

Sánchez, Cristián. *Aventura del cuerpo. El pensamiento cinematográfico de Raúl Ruiz*. Santiago: Ocho libros, 2011.

Tellier, Jorge. “El dominio perdido”. *Antología destartada*. Santiago: Oratoria, 2010.

I. 1996: T _ E _ T _ R _ I _ S

El Tetris es un juego de video. Consiste en ir ordenando una serie de figuras geométricas, que se conforman a partir de módulos cuadrados, en el plano horizontal de un espacio bidimensional. Sus formas son a veces simétricas y a veces asimétricas. Se deben girar y mover para encontrar la posición adecuada de caída. La idea es ir completando niveles horizontales, las cuales se van eliminando. La velocidad de caída de las figuras va aumentando. Si el apilamiento llega hasta arriba se pierde. Mientras más niveles horizontales se hagan, y en consecuencia se eliminen, mayor el puntaje y duración del juego. Existe una versión de bolsillo (Game Boy de Nintendo), una versión video juego público (Diana, Delta 21, etc.) y una versión para computador personal. Para todos los gustos. (Mujica 1996 2)

Este es el primer párrafo de mi tesina presentada en diciembre de 1996 a la Escuela de Arte de la Universidad Católica de Chile para obtener el grado de Licenciado en Arte mención Grabado. El juego descrito era uno muy popular en los años 90 y—aunque su fama ha decaído en los últimos años gracias a variaciones como *Candy Crush* o *Bejeweled*, además de la aparición de múltiples otras formas de “mata tiempo” online tipo redes sociales— es posiblemente uno de los juegos de video más populares de la era computacional.

El juego fue una directa referencia al sistema de trabajo que estaba desarrollando en la Escuela de Arte antes de egresar. Es un juego que consiste en la repetición continua, casi infinita y casi aburrida, de movimientos y estudios formales-espaciales. Es un juego donde lo que importa es el sistema, con una estructura y reglas muy simples pero no por eso menos adictivas. Es un juego en el que no se puede ganar, sólo perder.

El juego además posee una historia particular ligada a la Guerra Fría que creo que vale la pena mencionar. Tetris fue el invento del programador ruso Alexey Pajitnov, quien trabajaba en los años 80 para el Dorodnicyn Computing Centre

de la Academy of Science of the USSR en Moscú. Inspirado en el juego Pentominó (un juego tipo puzzle que consiste en organizar diferentes figuras geométricas, formadas a partir de cinco módulos cuadrados, en una superficie plana), Pajitnov creó una primera versión de Tetris en una computadora electrónica 60 en 1984. En lugar de figuras hechas a partir de cinco cuadrados, usó figuras de cuatro cuadrados, pero el factor principal e innovador que incorporó Pajitnov fue el concepto de gravedad; las figuras ahora “caen” desde lo alto hacia lo bajo de la pantalla. En 1985 su compañero de trabajo Vadim Gerasimov desarrolló una versión para IBM PC, la cual llega a Hungría. Ahí es adaptado a Apple II y a Commodore 64 por programadores húngaros, y en 1986 es descubierto por el presidente de una compañía de programación británica, a quien vende los derechos del juego—sin contactar a Pajitnov—, lo cual da comienzo a una batalla legal de varios años de duración entre diferentes compañías computacionales (principalmente Microsoft, Atari y Nintendo), el Estado soviético y el mismo Pajitnov.

Lo fascinante de esta historia es el grado de notoriedad que este juego adquirió, el interés financiero de compañías multinacionales, y la trama de política internacional en la que se vio envuelto. Hay algo en su monotonía, en su especificidad casi alucinatoria, en su geometría en constante movimiento, que atrajo y todavía atrae a público de diferentes edades, géneros y contextos socio económicos. Eso obviamente se entendió como un producto altamente rentable.

Para expandir esta historia a terrenos aún más inesperados hay dos repercusiones del juego que también creo merecen ser mencionadas. Buscando información en la Internet, me crucé con un video tipo nota televisiva sobre la historia del Tetris. En éste, unos preciosos segundos muestran una escena de la serie animada *The Simpsons* en la que el personaje de Homero Simpson ordena y organiza a su familia y a diferentes objetos, deformados en un estado modular a la Tetris, para que quepan mejor en el auto en preparación para un viaje familiar. La escena se



Pantallazo del documental
*Tetris history: the soviet
mind game* (2004)

1. Según Wikipedia: un rompecabezas 2D de pentominós consiste en rellenar un rectángulo con los 12 pentominós distintos sin dejar huecos vacíos ni superponiendo cuadrados. Cada uno de los 12 pentominós ocupa un área de 5 cuadros, por lo que el rectángulo deberá tener una superficie de 60 cuadrados. Las posibles dimensiones son 6x10, 5x12, 4x15 y 3x20. Un jugador hábil no tarda mucho en encontrar una solución válida. Una tarea más larga sería contar cuántas posibles soluciones existen para cada caso, lo que requiere el uso de algoritmos de búsqueda por computador.

2. La gravedad a su vez incorporó el concepto de tiempo-velocidad, ya que a medida que el juego avanza la velocidad de caída de las figuras aumenta también.

3. Ver "Tetris History: The Soviet Mind Game". www.watchmojo.com/video/id/10998/

refiere a un estado llamado *The Tetris Effect*, en el que las personas que abusan del juego luego son inmersos en un mundo donde todo lo ven en relación al uso eficiente del espacio y en base a la estructura modular cuadriculada, cayendo en un estado semi-alucinatorio.

Cito el mismo video (4:38 min):

Following years of popularity in the market the game was the subject of scientific study, it was found that prolonged play caused users to see the real world as a game of Tetris, in terms of how things fit together. This is was officially categorized as a form of hallucination and was nick-named The Tetris Effect.

Como no hay referencias exactas al título del estudio, al año en que se realizó, o bajo qué alero institucional, es probable que esta cita no tenga el peso necesario para convencer a todos los lectores de esta revista. Sin embargo, sí parece relativamente posible todo lo que relata —al menos la idea me entretiene— y más que su validez lo que me interesa es la posibilidad de que Tetris, en específico su filosofía-estructura de organización espacial, se proyecte inexplicablemente más allá de los límites físicos (y virtuales) del juego; se proyecte a espacios extra/supra formales. Es interesante también el grado de canibalismo cultural. No es primera vez que *The Simpsons* utiliza y explota hechos y personajes del mundo real, ya sean políticos, cantantes o deportistas, todos famosos y de fácil asociación. En este caso absorbe un juego popular y su posible efecto psicodélico.

Buscando más información sobre *The Tetris Effect* me encontré con la siguiente cita que sí parece ser mas confiable:

In a study at Harvard Medical School's Department of Psychiatry, researchers paid 27 people to play Tetris for multiple hours a day, three days in a row. For days after the study, some participants literally couldn't stop dreaming about shapes falling from the sky. Others couldn't stop seeing these shapes everywhere, even in their waking hours. Quite simply, they couldn't stop seeing their world as being made up of sequences of Tetris blocks. (Anchor 88)

Aquí se refuerza lo comentado por el video, y quedo con la impresión de que la escena de la familia Simpson en configuraciones cuadriculadas, eficientes pero a la vista incómodísimas, pareciera ser una doble alucinación. No sólo

existe la idea que esto pudiese ocurrir sino que ahora lo estamos viendo en un mundo animado que condensa múltiples realidades en el micro-universo del pueblo de Springfield (algo así como Pelotiyuehue en Condorito).

Otros estudios científicos sugieren que Tetris podría tener un efecto positivo para gente con *Post Traumatic Stress Disorder* [Trastorno de estrés postraumático], es decir el uso del juego puede aliviar la recurrencia de *flashbacks* de eventos traumáticos. Sin detallar los diversos experimentos que se realizaron, parece posible concluir que jugar Tetris, ya sea de forma abusiva o de forma específica, puede afectarnos profundamente, tanto en cómo nos relacionamos con el mundo o cómo enfrentamos y asimilamos ciertos recuerdos traumáticos. Objetos, memoria, organización y percepción de ambas. Nuevamente parece bastante increíble que un juego tan simple pueda tener tantas repercusiones.

Volviendo a mi trabajo, entre el 8 de abril y el 26 de junio de 1996 realicé una instalación, —obviamente titulada *Tetris* en homenaje y referencia al juego— para el curso de *Grabado Avanzado I* con el profesor Eduardo Vilches. Este trabajo consistió en instalar, por doce semanas, dos grupos de tres módulos cuadrados en un muro, moviendo cada semana un módulo por cada grupo de forma simétrica y alternando entre una figura lineal y otra con ángulo recto. El trabajo buscó crear un espacio con movimiento lento, o un movimiento lento que ocupara un espacio, donde las múltiples posibilidades formales, tanto de las figuras como de su relación con la arquitectura, estuviesen sujetas a la estructura social-académica del curso, es decir basados en la noción de entrega semanal. La instalación también cuestionó la idea de superación, es decir, la idea de que cada semana, gracias al esfuerzo del alumno más la crítica del profesor y sus compañeros de curso, era esperado ver una progresión ascendente en la calidad de la entrega, es decir una evolución evidente entre una entrega y su versión anterior. *Tetris*, mi trabajo, buscó lo opuesto, buscó rescatar el estancamiento, la lentitud, lo aburrido de su desarrollo, poner de manifiesto lo absurdo de la idea de progreso (al menos en ese contexto).

Así como Tetris, el juego de video, mi versión tenía reglas muy claras y objetivos muy simples: crear diferentes figuras que se movieran en un espacio bidimensional. Un punto importante que yo recalaba en las críticas semanales era que el trabajo buscaba expandir los factores y relaciones



Felipe Mujica, *RGB*, tela y costura de 450 x 300 cm, 2006



Felipe Mujica, *Tetris (entrega#7)*, seis módulos de plástico autoadhesivo negro de 45 x 45 cm, 1996

formales de la obra hacia lo social, hacia la universalidad como estructura de enseñanza. *Tetris*, mi trabajo, era finalmente un juego conceptual, con reflejos de un juego de video, el cual se reflejaba a su vez en el trabajo en grabado producido hasta entonces (en un principio juegos formales de planchas de metal en un papel que luego se transformaron en juegos formales de serigrafías monocromas en papel autoadhesivo sobre un muro). Juego en todo su significado, un espacio y tiempo de experimentación y descubrimiento normado por reglas y una superficie, aunque ésta fuese 4D.

En mi primer catálogo oficial publicado por Galería Gabriela Mistral, y en ocasión a la exhibición *Felipe Mujica y Joe Villablanca*, Diego Fernández escribió:

El trabajo exhibe esta especie de mudez borradora, un diálogo anterior entre sus partes, que reduce todas mis posibles evaluaciones estéticas a un problema de magnitudes físicas, de escala, de salvar mi pellejo, de qué tan grande es uno y otro, de si estoy o no estoy en condiciones de enfrentarme a ese enemigo invisible, porque puedo notar que el espacio gracias al cual la simetría se hace real (la distancia entre una figura y su par) tiene un hoyo que es el punto donde yo estoy parado y ahora resulta que estoy sobrando y peor, estorbando, que rompo el equilibrio de sus formas, que estoy en peligro y que en cualquier momento seré atravesado por sus reglas, a las que sin duda no pertenezco. (21)

Este análisis —tan personal— dramatiza el papel del espectador en *Tetris*, donde ya casi no es necesaria su participación o incluso su existencia. Puede ser que *Tetris*, mi trabajo, logró tal grado de abstracción que pasó a ser un conjunto de reglas que interactuaban por sí solas, en el aire, en el muro, sin gravedad, sin dirección, sin dimensión, sin aumento de velocidad, escondidas en las carpetas con notas y comentarios en un archivador en una oficina de la Escuela de Arte. En retrospectiva queda una sensación confusa; por un lado el público era absolutamente necesario —de hecho era parte indispensable de la entrega semanal—, por otro lado, a lo mejor no era necesario, a lo mejor las reglas eran lo central del trabajo, como en cualquier juego. Entonces, ¿existe el juego si nadie lo juega?

II. 2006: CORTINAS

La primera cortina que realicé fue en marzo del 2006 para mi exposición *Sound, Sound, Sound* en Galería Metropolitana, en Santiago. El trabajo que ocupaba el galpón consistió en una instalación semi-arquitectónica con paneles de madera, los cuales albergaban un estudio sonoro-urbano, con tres proyecciones de video que se entrelazaban, formando musicalmente una sola pieza. Éste fue mi primer y único experimento con video (al menos el único exhibido). Como marzo es un mes con mucho calor y sol en Santiago, decidí oscurecer la sala, pero no quería recurrir a la típica

7. Un hecho irrefutable fue que *Tetris* (1996) obtuvo nota 5.7 para cada versión (escala 1-7) y ese fue el promedio final, parejo, sin altos ni bajos.

4. "Tras años de popularidad en el mercado, el juego fue objeto de un estudio científico, el cual determinó que jugar durante un tiempo prolongado puede causar que los usuarios vean el mundo real como un juego de Tetris, en el sentido de como encajan unas cosas con otras. Esto fue oficialmente categorizado como una forma de alucinación, y fue apodada como efecto tetris" (la traducción es mía).

5. "En un estudio en el Departamento de Psiquiatría de la Escuela de Medicina de Harvard, los investigadores le pagaron a 27 personas para que jugaran Tetris durante muchas horas al día, tres días seguidos. Durante días después del estudio, algunos pacientes literalmente no pudieron parar de soñar con formas cayendo del cielo. Otros no pudieron parar de ver estas formas en todas partes, incluso estando despiertos. En otras palabras, no pudieron parar de ver su propio mundo como si estuviera hecho de una secuencia bloques de Tetris" (la traducción es mía).

6. Sobre diferentes estudios relacionados ver: Nixon, Robert. "Tetris Shown to Lessen PTSD and Flashbacks". *Scientific American*. <http://www.scientificamerican.com/article/tetris-shown-to-lessen-ptsd-and-flashbacks> También ver: Choi, Charles Q. "Tetris Therapy: Game May Ease Traumatic Flashbacks". *Live Science*. <http://www.livescience.com/8911-tetris-therapy-game-ease-traumatic-flashbacks.html>



Felipe Mujica, *Untitled*
(*El Quiosco*), tela y costura,
dimensiones variables, 2013



cortina negra de las instalaciones de video arte. Decidí entonces hacer una cortina con un diseño geométrico que oscureciera pero que a la vez funcionara como elemento importante dentro de la exhibición, como un telón de fondo, de teatro, que separara el exterior del interior de la galería, pero que a la vez fuese permeable. En homenaje al trabajo de video esta primera cortina se tituló *RGB*. Fue también la primera vez que vi cómo una cortina se batía y meneaba frente al viento del ambiente. Como casi respirando.

Hasta entonces mi trabajo de instalación había sido principalmente bidimensional y mural. En ciertas ocasiones había experimentado con paneles de madera, ya sea pintada o con alguna aplicación modular de *plexiglass*, para la construcción de volúmenes o simplemente para formar muros que organizaran el espacio (como es el caso de *Sunrise and Fall*, una instalación hecha para una exposición colectiva en diciembre de 2005). El trabajar con tela entonces me liberó de una serie de restricciones materiales—principalmente espacio de almacenamiento y transporte de obra—y de hecho se transformó en una estrategia perfecta para mi situación en Nueva York, donde todavía trabajo en el reducido espacio de mi departamento (perfecto por su economía de medios y su domesticidad). Luego de una etapa inicial de descubrimiento y experimentación, llegué a una situación donde la obra nuevamente funcionaba siguiendo ciertas reglas autoimpuestas; eso sí, éstas surgieron de forma natural, progresiva, adaptando y acondicionándose a diferentes condiciones espaciales y a diferentes intenciones y objetivos.

Los factores que más me interesan del uso de la tela como material, y específicamente de cómo ésta funciona como un panel/muro flotante, son su fragilidad, permeabilidad, ligereza, presencia, su factura manual y la dimensión doméstica que hay involucrada en su proceso—de hecho la mayoría de las cortinas han sido producidas en casa y con la asistencia de Johanna Unzueta. Finalmente, creo que lo más importante es que se trata de un material y objeto que está en constante movimiento. Los paneles respiran en el espacio, con el espacio, al menos así lo interpreto. Esto sucede cuando se mueven ligeramente en respuesta a cualquier cambio en la circulación de aire, ya sea por una ventana o puerta repentinamente abierta o por el paso cercano de un espectador. Como que el trabajo está en constante crisis. Es un panel de

tela, bidimensional, pero existe y funciona en el espacio, creando situaciones 3D. Es un casi plano y una casi arquitectura. Hay algo extraño en eso y eso me interesa. De cierta forma las cortinas son casi pinturas y casi objetos que pasan a funcionar como casi situaciones.

Por otro lado, de manera similar a lo que sucede en el trabajo *Tetris*, las cortinas pueden cambiar su posición en el espacio, pero ahora este movimiento no ocurre “tras bambalinas”, sino que sucede en el mismo espacio y puede ser el mismo espectador, el galerista, el curador o un cuidador del lugar (o yo), el que produce el cambio de ubicación de una o más cortinas. Nuevamente hay ciertas reglas que seguir, cierta etiqueta, para disfrutar de las variantes casi infinitas de su comportamiento formal y espacial. No es un evento, juego o situación altamente interactivo o altamente sensorial, es algo así como justamente interactivo y justamente sensorial. Un momento equidistante entre la improvisación y el control. Ambas y ninguna completamente, o alocadamente. Con esto volvemos a ese estado de ambigüedad que las caracteriza. Son un espejismo de democracia, espejismo de interactividad.

En conclusión, las cortinas son trabajos que poseen múltiples funciones y lecturas. Pueden funcionar como arquitectura, frágil y temporal. Pueden funcionar como diseño de exhibición, en relación a otras obras mías u obras de otros artistas (en ambos casos como muros o fondos escénicos). Pueden también “comportarse” de diferentes formas, como una pintura, o más bien ocupando el espacio de una pintura, si es instalada sobre un muro; como una cortina, o más bien ocupando el espacio de una cortina, si se ubica frente a una ventana; como una puerta-panel estilo japonés, si está instalada estratégicamente frente a la entrada o salida entre dos habitaciones/salas. Es decir, su comportamiento está condicionado a su ubicación en el espacio, a su relación con otras obras, pero a la vez siempre contiene algo de las otras posibilidades de comportamiento. En ese sentido las cortinas funcionan como un embudo, o un <, donde parte desde lo particular y específico (un punto: relaciones formales sobre un superficie) y se desarrolla, ensancha y crece hacia una situación espacial, colaborativa, permeable (tanto física como conceptualmente: varios puntos que interactúan).

Esta búsqueda y necesidad de apertura puede tener muchas explicaciones, sin embargo una de las más obvias y sencillas sería la historia

8. En diciembre del 2005 participé en la exposición *Trapped by Mutual Affection*, junto a Johanna Unzueta y Diego Fernández, organizada por Galerie Christian Nagel, Cologne/Berlin, como evento paralelo del *Design District* durante *Art Basel Miami 2005*. El trabajo que presenté (*Sunrise and Fall*, 2005) consistió en una serie de paneles de madera que conformaban muros, organizando espacialmente la exposición. Algunos de los paneles tenían pinturas murales geométricas mías y otros simplemente funcionaban como muros en relación a las obras de Diego y Johanna, ya sea creando espacios o funcionando como soporte de sus obras. Ésta fue la primera instalación donde trabajé con la idea de diseño de exhibición, la cual volvería a presentarse años después en varias instalaciones con cortinas.

9. En *Tetris* (1996), el movimiento de los dos módulos realizado cada semana era hecho sin público, manteniendo el aspecto performático del trabajo oculto.

de Galería Chilena y las sucesivas experiencias colaborativas en las que he estado involucrado desde 1995 hasta hoy¹⁰.

III. 2016: LOS TORNEOS

2016 aún no ocurre, sin embargo es un año en el que me gustaría que sucedan muchas cosas. Como por ejemplo buscar una manera de rehacer uno o más *Torneos*.

Los Torneos fueron ejercicios lúdicos, espaciales y colectivos desarrollados por Manuel Casanueva, colegas docentes, y sus alumnos entre 1972 y 1992 en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Consistieron en crear y ejecutar diferentes “juegos”, donde los conceptos y estructura de cada uno (cancha, equipos, reglas, y artefactos) se dirigían a generar diferentes situaciones de interacción corporal y espacial, con énfasis en la colectividad, el azar y la improvisación. Los Torneos tenían objetivos y reglas propias, que muchas veces no funcionaban o mutaban en el camino. Cada Torneo era una nueva manera de hacer funcionar el cuerpo, en un espacio determinado y en relación a otros cuerpos, pero de manera interrumpida o alterando su condición física (la visión tapada, el caminar con zancos, el estar amarrado entre jugadores, etc.). No era raro que el mismo Torneo contuviera varias versiones o sub-juegos. No era raro que un Torneo evolucionara en otro, ya sea por accidente o para perfeccionarse. Cada Torneo se inspiraba en un deporte o sistema de interacción existente. La pelota de Rugby, el guante de Baseball, los gestos en el cine mudo, el hilo de Ariadna. Los Torneos incorporaban referencias clásicas y populares, a la vez que intentaban crear soluciones a problemas inexistentes.

Un factor importante de Los Torneos es que éstos eran una extensión del curso de educación física llamado “Cultura del cuerpo”. Ahora, siendo la Escuela de Valparaíso, no estamos hablando de cursos cerrados de natación o de fútbol, sino de encuentros semanales en la playa de Ritoque, donde todos los miércoles todos los alumnos de la escuela se reúnen a practicar diferentes deportes: kayak, fútbol, volleyball, malabarismo, y otros comparten un espacio y entorno natural, me imagino que de forma fluida, y también me imagino que es un evento semanal que los alumnos esperan ansiosos.

Conversando por teléfono con Carlos Navarrete¹¹, quien fue colega de Manuel y sigue siendo profesor de Educación Física en la Escuela de Valparaíso, me contó una anécdota muy simple pero importante para entender el sutil balance entre lo práctico y lo imposible que gestaba cada Torneo. En determinado juego, el elemento principal a usar era una pelota de PVC inflable, de unos 3 metros de diámetro. Cada equipo debía subir a un jugador a la pelota, cargarla y correr con ella hasta una meta. Carlos le comentó a Manuel que el juego le parecía bien pero peligroso, ya que el jugador lanzado muy bien podía también caerse y “darse un buen costalazo”. Con este problema de seguridad en mente es que Manuel le propone inmediatamente a Carlos utilizar una manta tal cual la usan “los bomberos en las películas” al tratar de recibir al pobre o la pobre que se lanza desde los cielos escapando del fuego. Parte humor, parte tragedia, parte solución real, la manta es incorporada al Torneo y no sólo sirve para recibir al jugador en caso de caerse, también sirve para lanzarlo hacia arriba. Escuchar esta anécdota me ayudó a entender lo fluido del proceso de trabajo de cada Torneo, desde su gestación hasta su ejecución, y esa fluidez me parece altamente valorable como un sistema de trabajo horizontal y abierto.

Lo *suprasensorial*, según Helio Oiticica, es: *el intento de crear, a través de propuestas cada vez mas abiertas, ejercicios creativos, prescindiendo del objeto como tal y como ha sido categorizado. No son la fusión de pintura-escultura-poema, obras palpables, aunque pueden tener esa faceta; se dirigen a los sentidos, para que a través de ellos, de la “percepción total”, se lleve al individuo a una “suprasensación”, al dilatamiento de sus capacidades sensoriales habituales, para el descubrimiento de su centro creativo interior, de su espontaneidad expresiva adormecida, condicionada a lo cotidiano. (88)*

La relación entre esta noción descrita por el artista brasileño y los Torneos de Manuel Casanueva es sorprendente. Es más, uno podría “cerrar los ojos” y pensar que Oiticica está describiendo, en una especie de sueño futurista y meta-latinoamericanista, el trabajo de Manuel y sus estudiantes. Sin embargo, los Torneos provienen de un contexto diferente al de Río de Janeiro de los años 60. No incluyen samba ni habitantes de Mangueira, una de las tantas *favelas* de Río. No fueron eventos marginales cuyos participantes



Manuel Casanueva y Escuela de Valparaíso, *Símbolo y metáfora*, registro de un ejercicio en la playa de Ritoque, 1979. Fotografía: Archivo Histórico José Vial Armstrong



Manuel Casanueva y Escuela de Valparaíso, *Edros y oides*, registro de un ejercicio en la playa de Ritoque, 1979. Fotografía: Archivo Histórico José Vial Armstrong

10. Galería Chilena fue un proyecto fundado junto a los artistas Joe Villablanca y Diego Fernández en 1997. Primero funcionó como una galería comercial y nómada en Santiago de Chile (1997-2000) y luego como un colectivo, un “no-espacio para la experimentación curatorial” (2000-2005), realizando proyectos en Nueva York, Santiago, Valparaíso y Londres. Para más información sobre Galería Chilena ver: Faguet, Michelle (2004) “Marginally Successful: A Brief Account of Two Artist Run Spaces” en *On Cultural Influence*. Apexart, New York. Ver también Faguet, Michelle (2010), “Nunca usar la palabra ‘yo’, salvo en cartas”, en *Trapped by Mutual Affection*, Santiago de Chile/Nueva York: Nubeloca-Dirac.

11. Conversación realizada el 18 de Marzo 2015.



Registro de una acción deportiva/política/poética realizada durante una marcha de profesores y estudiantes. Av. Alameda, Santiago de Chile, 11 de junio 2015. Fotografía: Florencia Loewenthal

eran ciudadanos marginales; por el contrario, fueron ejercicios corpóreo-espaciales que surgieron de un curso de Educación Física, es decir de un ámbito académico, universitario. Por otro lado, sí comparten ciertos aspectos que pienso que pueden haber afectado sus respectivos desarrollos y a la vez crear un aura que debería hacernos valorar aún más sus respectivas existencias. Geográficamente, Valparaíso y Río de Janeiro son ciudades costeras, una es puerto, la otra balneario, y ambas han sido históricamente importantes para cada país. Las dos están rodeadas de cerros sobre las cuales las ciudades han crecido orgánicamente, expandiéndose casi desenfundadamente, adaptándose a las quebradas y desniveles de la mejor manera posible. Tanto Río de Janeiro como Valparaíso poseen *favelas* o tomas de terreno, barrios auto-gestionados y auto-construidos por pobladores. Ambas ciudades miran y sienten el mar y el viento de una forma particular, son parte indiscutible de su carácter.

Tanto los *Parangolés* como los Torneos responden a desarrollos de trabajo particulares y diferentes. Por un lado, como un eslabón importantísimo en un proceso de obra que desde el Neconcretismo llegaría al concepto de *Tropicália*¹², y por otro lado, como una extensión deportiva-carnavalesca de la filosofía arquitectónica-poética de la Escuela de Valparaíso. Tanto los Torneos como los *Parangolés* fueron concebidos y existieron durante dictaduras militares. El hecho de realizarse en tiempos de gran quiebre social y valórico, en los que desapariciones, asesinatos y torturas eran parte de sistemas de represión institucional, implica un modo de resistencia

única en la cual el cuerpo toma presencia activa, pero no como un medio de expresión o reflejo de esa violencia, sino como un medio de expresión —metafórica— de una posible felicidad, alcanzable, moldeable, de otro camino que es posible construir por las vías del juego, el baile, la colectividad, la improvisación y de vivir la ciudad y la naturaleza de una forma integrada y sin miedo. La Escuela de Valparaíso ha sido criticada por su postura apolítica durante la dictadura de Pinochet, sin embargo, puede ser que esta misma postura sea la que permitió que toda su experimentación poética/arquitectónica y pedagógica lograra desarrollarse y permanecer activa hasta hoy¹³. Puede pensarse, tal vez, que esa permanencia vuelve más importante el acto de resistencia por el hecho de ser tan duradera. Por otro lado, la invitación de Oiticica a habitantes de Mangueira a usar los *Parangolés* es un gesto completamente consciente, en el sentido de que el contexto del participante agregaba un factor de choque entre la pobreza y violencia de su entorno y el gesto de bailar y vestir la obra, de otorgarle vida, de al menos intentar una utopía.

Como se puede ver, hay diferencias importantes que tienen que ver con el contexto y, sin embargo, hay muchos aspectos en común. Este ejercicio comparativo, que llevo tiempo haciendo, lo planteo humildemente como una posibilidad de re-construcción histórica, donde los Torneos, y por extensión La Escuela de Valparaíso, deberían entrar a dialogar con otras historias modernas latinoamericanas ¿Qué posibles relaciones podríamos encontrar con el grupo Madi de Buenos Aires, o con la arquitectura emocional de Mathias Goeritz en México, o con otros brasileños como

Lygia Clark y Lygia Pape? En este sentido, el trabajo de Manuel adquiere una dimensión—ojalá sin sonar cliché— inimaginable en su gestación.

Como conclusión a este texto propongo dos últimas reflexiones. Una política y la otra casi espiritual. La primera es una simple imagen que muestra una acción poética-deportiva realizada, según entiendo, por profesores y alumnos secundarios en Santiago durante una de las últimas marchas realizadas en el contexto de las discusiones sobre la reforma educacional en Chile¹⁴. Esta imagen muestra una serie de pelotas (de fútbol y otras de dudosa calidad) de diferentes colores que fueron simplemente lanzadas en medio de la calle, interrumpiendo e interfiriendo el paso de los carabineros y sus “guanacos”¹⁵. Es un gesto bellísimo en el que las bases políticas logran realizar una acción real y concreta, que a mi modo de ver supera en eficacia simbólica e intensidad poética a muchos de los proyectos de “arte político”, los cuales creo que en importante número no son más que una respuesta empaquetada a cierto grado de culpabilidad histórica y social de la academia de izquierda (tanto en Chile como en Nueva York, como en todo el mundo). Tenemos aquí un claro ejemplo de las posibilidades poéticas, lúdicas y políticas del juego, y esto sucedió horas antes de la inauguración de Copa América Chile 2015. Eso es dar en el clavo.

La segunda referencia de este ping-pong final de una sola jugada es una cita, un extracto de la película *Sans Soleil* de Chris Marker. En este documental que rodea lo ficcional, el narrador-personaje, estando en Japón y observando a los japoneses, habla sobre la impermanencia de las cosas:

*Meanwhile I have no difficulties with local earthquakes, but I must say that last night quake helped me greatly to grasp the problem. Poetry is born of insecurity, wondering Jews, quaking Japanese. By living on a rock bed majestic nature is ever ready to pull out from under them, they got into the habit of moving about in a world of appearances, fragile, fleeting, revocable, of trains that fly from planet to planet, of samurais fighting in an immutable past. That's called the impermanence of things*¹⁶.

La impermanencia es un concepto budista que básicamente describe el constante estado de cambio de las cosas, de las personas y el ambiente. Todo está en constante movimiento, recambio y retransformación, como la arquitectura Madi, como Tetris, como mis cortinas, como los Torneos de Manuel Casanueva, y como el *Parangolé* que usa Jerónimo¹⁷ bailando una samba. Al parecer no existe juego sin un jugador, y tampoco existe juego sin movimiento eterno ●

14. Pocos días antes a esta protesta, estudiantes del Instituto Nacional se tomaron la Alameda y organizaron un partido de baby-fútbol en la calle.

15. Nombre coloquial dado a vehículo “lanza agua” de Carabineros de Chile.

16. “Mientras tanto no tengo problemas con los terremotos del área, sin embargo debo aclarar que el de anoche si me ayudo a mejor entender el problema. La poesía nace desde la inseguridad, los Judíos errantes, los Japoneses temblorosos. Al vivir sobre una capa rocosa la increíble naturaleza esta siempre dispuesta a remover sus cimientos, se acostumbraron a deambular en un mundo de apariencias, frágil, fugaz, revocable, de trenes que vuelan de un planeta a otro, de samuráis que luchan en un pasado inmutable. A eso se le llama la impermanencia de la cosas” (La traducción es mía).

17. Jerónimo era un habitante de Mangeira, una de las favelas que Helio Oiticica visitaba frecuentemente en Río de Janeiro. Para su exposición individual en Whitechapel Gallery (1969) Oiticica decide utilizar una imagen de Jerónimo usando un *Parangolé* como portada del catalogo, y también para el afiche de la exhibición.

12. Sobre *Parangolés* y *Tropicália* ver Brett, Guy, y Figueiredo, L. (eds) (2007). *Oiticica in London*. Londres: Tate Publishing.

13. Sobre conflictos políticos que afectaron o no a La Escuela de Valparaíso ver: “Open City” de Vincenzo Latronico, en *Frieze Magazine* #168.

FELIPE MUJICA

(Santiago de Chile, 1974) estudió arte en la Universidad Católica de Chile entre 1992 y 1996. En 1997 funda Galería Chilena junto a José Luis Villablanca y Diego Fernández, proyecto que comenzó como una galería nómada y comercial, y que luego se transformó en un proyecto colaborativo, un experimento curatorial. En el año 2000 Felipe Mujica se radica en Nueva York, donde actualmente vive y trabaja, exhibiendo constantemente en Europa, Latinoamérica y Estados Unidos.

BIBLIOGRAFÍA

Fernández, Diego. “4D”. En *Joe Villablanca y Felipe Mujica*. Santiago: Galería Gabriela Mistral, 1997.
Marker, Chris. *Sans Soleil*. 1983. Película.
Mujica, Felipe. *Tetris*. Tesina para acceder al grado de Licenciado en Arte. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile, 1996.

Oiticica, Helio. “Aparición del Suprasensorial”. En *Helio Oiticica*. Ciudad de México: Arias, 1967.
Swan Anchor. “The Tetris Effect”. En *The Happiness Advantage*. Nueva York: Virgin, 2011.

LEIBNIZ: JUEGO Y PRINCIPIO

En el capítulo IV de *Le Pli* (1988), Deleuze se refiere a una suerte de *juego de los principios* que estaría presente en el tratamiento que el filósofo alemán del siglo XVII, G. W. Leibniz, da a los pilares que rigen el marco normativo de su sistema. En este punto Deleuze se apoya en la caracterización que realiza Ortega y Gasset, quien destaca el modo peculiar en que Leibniz se comporta respecto de los principios.

Ortega y Gasset declara no comprender cómo un autor que goza de uno de los rigores conceptuales más reputados de la tradición filosófica, pueda crear tantos principios y, además, definirlos a partir de fórmulas que privilegian la eficacia verbal por sobre la precisión. Inclusive, no se trata sólo de efectismo retórico, pues Leibniz habría descuidado también la tarea de organización y jerarquización que se sigue necesariamente de la elaboración de un sistema dotado de gran cantidad de principios. “Merced a esto, dice Ortega y Gasset, flotan en altitudes indeterminadas del sistema teórico, y no aparece nunca claro su rango relativo”. De ahí la aseveración orteguiana que interesa a Deleuze: “Leibniz juega con los principios, los quiere pero no los respeta” (1958 4).

Pero lo que fascina a Deleuze no es la gracia estilística del juego descrito por el filósofo español. En efecto, luego de describir la actitud lúdica de Leibniz, Ortega y Gasset cita en una nota al pie un ejemplo paradigmático de la falta de jerarquía entre principios que acusa más arriba (1958 4, n. 1). Se trata de la definición del principio de razón suficiente, el principio rector del sistema leibniziano, como corolario del principio lógico de identidad. El principio de razón suficiente de acuerdo a su formulación clásica —presente, entre otros lugares, en *Monadologie* (1714)— está encargado de dar cuenta por qué algo es y por qué es así y no de

otro modo (§ 32). Constituye, como tal, el principio mayor del sistema leibniziano. Mientras, el principio de identidad está encargado de determinar la inclusión del predicado en el sujeto, de acuerdo con la cual se justifica la verdad de las proposiciones (Couturat 1903).

Conforme caracterizado por Couturat, el principio de razón suficiente deriva de la inclusión del predicado en el sujeto, o sea, en alguna medida deriva del principio de identidad. Deleuze, en efecto, se interesa en esta cuestión y suscribe la tesis de reversibilidad entre uno y otro principio, propuesta por Couturat. Así, pues, el principio de identidad establece que una proposición idéntica, es decir, aquella donde el predicado está incluido en el sujeto, es verdadera. El principio de razón, por su parte, afirma que toda proposición es analítica y, por tanto, virtualmente idéntica. En este segundo caso se trata de la formulación lógica del principio de razón en que el principio se encarga de justificar de manera suficiente la inclusión del predicado en el sujeto para dar cuenta de su carácter idéntico (Couturat 1903 11-16).

Deleuze percibe que este *juego* no se produce simplemente entre los dos principios mayores, sino que engendra una especie de movimiento e inestabilidad generalizada en la organización del sistema. Caso a caso, Leibniz se ve en la necesidad de crear nuevos principios e introducir modificaciones en la jerarquía que los sostiene (Deleuze 1978 77-78). Lo que para Ortega y Gasset constituye un escándalo, para Deleuze representa el índice positivo de una filosofía en movimiento. Como ya indicamos, mientras uno acusa una falta de orden y jerarquía, el otro la celebra y la somete a análisis.

Otro aspecto donde se reitera dicha diferencia queda de manifiesto en la estrecha relación que Leibniz entreteje entre principio y caso. Un caso, de hecho, representa una instancia

A Cristóbal Holzapfel,
el filósofo que juega



Natalia Babarovic,
Fútbol, óleo sobre tela,
80 x 100 cm, 2015

de prueba del principio. La sorpresa de Ortega y Gasset frente a esta irregularidad es justa, en la medida que contradice la condición de no demostrabilidad que ostenta por definición todo principio. Para Deleuze, sin embargo, esta constituye una característica que reafirma el carácter lúdico del sistema leibniziano. Cada caso exige la formulación de un nuevo principio y cuestiona, con ello, el orden relativo existente entre estos.

Una respuesta posible al cuestionamiento de Ortega y Gasset y, en parte, al entusiasmo de Deleuze, la encontramos, eventualmente, en el *Discours de Métaphysique*; opúsculo redactado por el pensador alemán en 1686 para someter sus ideas al juicio de un consagrado filósofo francés de la época, Antoine Arnauld. El parágrafo § 5 establece que Dios rige el mundo a través de una serie indefinida de decretos adecuadamente coordinados unos con otros. Sorprende el hecho de que los principios leibnizianos parezcan imitar, en este punto, la flexibilidad y abundancia de los decretos divinos. Arnauld, con quien Leibniz desarrolla una larga correspondencia acerca de las tesis del *Discours*, cuestiona de manera recurrente las eventuales contradicciones entre los decretos divinos. Pero Leibniz se mantiene firme y continúa justificando de manera variada, primero, la diversidad de decretos y, luego, la consistencia entre ellos (Leibniz 1986 104-113).

Cuando Leibniz justifica la consistencia entre decretos, llama la atención la referencia recurrente a la infinita sabiduría divina, la que no podría operar con razones específicas contradictorias entre sí. El autor, en consecuencia, no establece *a priori* los motivos específicos por los cuales tal o cual decreto está en consonancia con tal otro. Determinar tales motivos será tarea de la reconstitución incesante del sistema leibniziano. Ahora bien, ¿en la noble tarea de constituir un sistema que manifieste la gloria divina, el filósofo alemán no ha querido, justamente, imitar la sabiduría de Dios y, al imitarla, ha guardado para sí el secreto de la intensa movilidad del sistema y con ello ha hecho de la enunciación de principios *un juego*?

El *juego de los principios* que describe Deleuze consiste, sólo en segundo lugar, en un dinamismo jerárquico. En principio, este juego se define por la creación incesante de decretos específicos destinados a dar cuenta exhaustiva de los casos que exigen un nuevo marco normativo. Cada caso obliga a crear un nuevo dominio y un nuevo principio. Ahora bien, esta abundancia de casos dice relación para Leibniz con la multitud de acciones

y acontecimientos que colocan en entredicho los alcances de la razón. Desde los comienzos de la filosofía occidental este ámbito recibe una denominación específica y un tratamiento especial: se trata de la *contingencia*. No obstante, el ámbito de la contingencia para Leibniz no es el límite infranqueable de la razón. Al contrario, representa el medio donde la razón descubre el manantial donde realizarse de manera suficiente. Dicho de otro modo, la razón se identifica con su destino cuando no conoce límites y logra abarcar, inclusive, los dominios que le estaban vedados. El principio de razón suficiente evidencia, justamente, este delirio de la razón que se extiende allende cualquier límite y cuya tentativa consiste en multiplicar los principios de manera que sea posible instaurar una jurisprudencia universal (Deleuze 1988 90-92). Ahora bien, la exigencia de exhaustividad fuerza al propio principio de los principios a asumir una plasticidad que lo modula y transforma para atender el detalle de lo existente, en suma, para dar cuenta de cada caso. Tal vez la diferencia de este principio respecto de los que conocemos a lo largo de la tradición es que en su naturaleza eminente está contenida la posibilidad de una modulación que lo destituye incesantemente de su calidad de principio mayor.

UN NIÑO QUE JUEGA

En el curso de 1955-6, dedicado a Leibniz, Heidegger sostenía que el Ser se destina como razón en la filosofía del pensador moderno. Resultado de un extenso proceso de incubación de la razón en occidente, la razón suficiente representa el cénit en que la inteligencia, queriendo dar cuenta de todo, inclusive de sí misma, hunde sus raíces en una falta de fundamento que abre camino al surgimiento del juego. El fundamento mayor de la razón occidental es, en el fondo, sin razón y, por ello, pierde jurisdicción en el preciso instante en que el niño de Heráclito juega y jugando crea al mundo (Heidegger 1991 XIII 154-156).

La referencia al niño de Heráclito, al final del curso, es ciertamente una provocación que quiere cuestionar la máxima leibniziana de acuerdo con la cual el mundo nace de un Dios que juega ajedrez (Heidegger 1991 XIII 154). Leibniz representa, para la teoría del juego moderna, la tentativa mayor de articulación entre pasatiempo y provecho racional de sus consecuencias. En efecto, en el juego un hábil higienista moral e ingeniero como él, ve no sólo la posibilidad de graficar algunas de

las propiedades de la razón divina, sino también de infundir en la población instancias de diversión reguladas que tengan por objeto crear instituciones diversas bajo el control estatal¹. Tal como diagnóstica González Alcantud en su ensayo *Tractatus ludorum*, en la concepción de juego moderna es posible apreciar cómo la tentativa de articular la razón teológica se confunde con la razón de Estado. Un Dios que juega ajedrez y con ello define la variada gama racional de decretos que crean y organizan el mundo, no es ajeno a un Estado que instituye la lotería nacional y transforma al juego, de esta manera, en un asunto de interés público, eje de las principales tentativas de tributación moderna y de difusión de la moralidad (González Alcantud 1993 Cap. II).

En 1969, cuando Deleuze imagina un juego ideal que no tendría por modelo ningún ámbito ajeno a la propia virtualidad lúdica—que, en rigor, no encontraríamos más que en la encrucijada del pensar y del arte—, el blanco principal de las críticas a los juegos tradicionales lo representa la tentativa moralizante de Leibniz.

Ya sea el hombre que apuesta de Pascal, o el Dios que juega al ajedrez de Leibniz, el juego sólo es tomado explícitamente como modelo en la medida en que él mismo tiene modelos implícitos que no son juegos: modelo moral del Bien o de lo Mejor, modelo económico de las causas y de los efectos, de los medios y de los fines. (Deleuze 1994 48)

En efecto, el Dios que juega ajedrez y jugando crea al mundo está regido fundamentalmente por un principio económico tras el que se deslizan todas las consecuencias moralizantes de la propuesta leibniziana. El Dios de Leibniz, como sabemos, calcula y elige el *mejor* de los mundos posibles (Leibniz 1988 §5 13).

En 1988, en *Le Pli*, la recepción de Leibniz parece ser menos hostil. La razón teológica leibniziana cae en un episodio psicótico que multiplica los principios de acuerdo con cada nuevo caso y, con ello, se lanza en la ambiciosa tentativa de constituir una jurisdicción universal, una razón suficiente. Ahora bien, la razón suficiente no alcanza sus fines si no juega, si no adopta la plasticidad y movilidad que involucra recrearse a través de una serie indefinida de nuevas reglas y principios.

Al parecer, el Leibniz que Deleuze describe durante los años 80 sería el *jugador ideal* capaz de reinventar las reglas en cada nueva jugada. La

primera condición que define al juego ideal es, de hecho, la inmanencia de las reglas. Estas no preexisten al juego y, entonces, cada intervención en el juego constituye su propia regla. El parecido con la atención del caso a través de la constitución de nuevos principios asemeja ciertamente la tentativa leibniziana que antes, en 1969, Deleuze castiga en duros términos. Sin embargo, Leibniz está lejos de representar el ideal del juego. En efecto, el episodio psicótico se produce cuando la razón teológica no puede ya afirmar el azar. El juego del mundo se confunde en este caso con el juego del niño que afirma inocentemente el azar y que, con ello, realiza el lanzamiento de dados que, al mismo tiempo, organiza y perturba al mundo.

Heidegger, al citar el parágrafo 52 de Heráclito, no tiene a la vista necesariamente la cuestión del azar. Lo que le interesa en este caso es abrir espacio a la sinrazón que instituye, desde sí y lúdicamente, al principio supremo de razón suficiente. La traducción que conocemos reza así: “Aión es un niño que juega a los dados: de un niño es el reino”. Sin embargo, Heidegger proporciona una traducción relativamente diferente, en la que destaca el modo en que el juego constituye una instancia en la que el ser se destina y se instituye como razón. Su traducción vierte derechamente *aion* (eternidad) por *sino del ser* y, además, alude a un juego de tablas que no compromete la actividad del niño necesariamente con el azar.

Sino del ser, tal es un niño, que juega, que juega a juego de tablas; de un niño es el reino, es decir: el *arché*, el fundar que administra instituyendo, el ser para el ente. El sino del ser: un niño que juega. (Heidegger 1991 156)

Al final de la última lección, Heidegger pregunta cómo entrar en juego ¿En efecto, cómo hacer para responder al niño que juega? Deleuze en su lugar preguntará: ¿Cómo hacer para afirmar el azar y en consecuencia destituir, como hace el niño jugador, al Señor del juego? (1988, p. 90). El filósofo chileno Holzapfel, en su libro *Crítica de la razón lúdica* (2003), explora las posibilidades de tal afirmación. Como el mismo Deleuze de 1988 intuye, no se trata simplemente de una oposición entre juegos de azar y juegos de destreza. El juego de los principios ya supone una instancia heroica de máxima habilidad, todavía insuficiente, pero que cuestiona las coordenadas habituales conforme pensamos los juegos. Un juego de destreza elevado al infinito se transforma en un juego de vértigo. De ahí la caracterización del episodio psicótico de la razón que no cesa de crear

1. Tenemos a la vista aquí el diagnóstico que Deleuze realiza de uno de los planes de institucionalización del juego en un fragmento titulado *Pensamiento divertido (Drôle de pensée: touchant une nouvelle sorte de représentations, 1675)*. Cfr. Deleuze, 2006, Clase I, 15/04/1980. También hemos considerado el diagnóstico que realiza Couturat acerca de la relación de Leibniz con el juego, presente en la nota XVII de *La logique de Leibniz d'après des documents inédits*, 581-583.



Alejandra Prieto, *Tierras raras (Ouija)*, Imanes, madera, arduinos, sensores, y otros, 100 x 100 x 74 cm, 2014



Alejandra Prieto, *Tierras raras (Ouija)*, Imanes, madera, arduinos, sensores, y otros, 100 x 100 x 74 cm, 2014

principios frente a cada nuevo caso que desafía la inteligencia. Frenesí del principio, que como Holzapfel sugiere, requiere eventualmente de un análisis a partir de la clasificación de los juegos proporcionada por Caillois en su conocida obra *Les jeux et les hommes*². La oposición simple entre destreza y azar propuesta en *Logique du sens* es puesta en jaque, en efecto, por el propio Deleuze, quien en 1988 multiplica los puntos de referencia para poder pensar el juego. El primado de reglas inmanentes y de la afirmación del azar que constituyen al juego ideal no están exentas, como lo refrenda la reflexión de 1969, de una actitud ética que afirma el azar y de un frenesí correlativo que garantiza la disolución de los límites entre, por un lado, juego, ficción e institución y, por otro, realidad. El juego ideal deleuziano, en efecto, no es una mera cosmología de un mundo sometido al caos. Es también una ética capaz de inventar y, como tal, de afirmar el azar.

EL JUEGO IDEAL, NUEVOS PRINCIPIOS

Los caracteres de los juegos normales son pues las reglas categóricas preexistentes, las hipótesis distributivas, las distribuciones fijas y numéricamente distintas, los resultados consecuentes. Estos juegos son parciales por un doble motivo: porque no ocupan sino una parte de la actividad de los hombres, y porque, incluso llevados al absoluto, solamente retienen el azar en ciertos puntos, y dejan el resto al desarrollo mecánico de las consecuencias o a la destreza como arte de la causalidad. Es pues obligado que, siendo ellos mismos mixtos, remitan a otro tipo de actividad, el trabajo o la moral, de la que son la caricatura o la contrapartida, pero cuyos elementos integran también en un nuevo orden. (Deleuze 1994 79)

En la décima serie de *Logique du sens*, Deleuze propone un resumen de las características esenciales de los juegos tradicionales y, a la luz de éstas, esboza las cuatro características que serían propias del juego ideal. La propuesta consiste en que: (1) Las reglas sean inmanentes; (2) El azar sea afirmado sin los recortes a los que lo someten las reglas hipotéticas; (3) Las jugadas sean concebidas como momentos de un único acontecer; (4) Se produzca la virtualización de sus efectos, esto es, surja un juego sin ganadores ni perdedores.

Como comentamos, Deleuze propone que el juego ideal esté compuesto de reglas inmanentes, o sea, que cada lanzamiento invente su propia regla. Esto apunta a liberar las jugadas de las reglas trascendentes de las que deberían dar cuenta, pero, al mismo tiempo, representa una tentativa por poner de manifiesto la movilidad intrínseca del juego. Por el mismo motivo, en los juegos tradicionales el azar, cuando existe, es dividido por enunciados hipotéticos que lo determinan bajo la alternativa pérdida o ganancia. Esta situación determina negativamente el acontecer del juego, pues lo somete a la alternativa moral de lo mejor y lo bueno. Así también se oculta la inocencia e inconsciencia propias del jugar, al revelar sólo la dimensión relativa a la destreza y responsabilidad de los jugadores, encargados de administrar las consecuencias de sus lanzamientos de acuerdo con sus habilidades y con los principios de optimización.

Evidentemente, los recortes que encierran al azar realizan también una división ontológica entre jugadas, asumiendo que corresponden a las acciones de sujetos responsables y diferentes entre sí. Sin embargo, afirmar el azar significa, en primera instancia, asumir que existe una dimensión que atraviesa las acciones de los hombres y las organiza en un solo gran movimiento, en la unidad del acontecer.

Ello también se vincula a una concepción peculiar de sistema que opera en Deleuze. No se trata, en rigor, de un conjunto caracterizado por la agrupación de elementos bajo un principio sintético común, sino por la movilidad constante de sus elementos internos, los que al transformarse cambian también la naturaleza del sistema. Cada cambio es un momento de una sucesión, cualitativamente distinto de los demás, pero que se identifica con ellos en la medida que se trata de momentos del mismo movimiento³. Las reglas continúan siendo necesarias, pero esta vez reflejan las transformaciones del movimiento. Por ello son inmanentes. En efecto, las reglas inmanentes van creando y transformando la naturaleza del conjunto a medida que se suceden nuevas jugadas.

Las tiradas son sucesivas unas respecto de otras, pero simultáneas respecto a este punto [el punto aleatorio] que cambia siempre la regla que coordina y ramifica las series [o tiradas] correspondientes insuflando el azar a todo lo largo de cada una. (Deleuze 1994 80)

2. Donde Caillois propone la existencia de cuatro tipos de juego de acuerdo con su función social: *agon* (competencia), *alea* (azar), *ilinx* (vértigo) y *mimicry* (imitación).

3. Concepción de la variación y de la multiplicidad que Deleuze recupera del maravilloso capítulo III del *Essai sur les données immédiates de la conscience* (1970) de Bergson.

Existe, así, un punto que articula simultáneamente las distintas jugadas dándoles lugar en la sucesión, esto es, distribuyéndolas. Pero por tratarse de una distribución que afirma el azar, éste se transpone y desplaza a través de cada jugada. A esto Deleuze lo denomina *distribución nómada*, porque se trata de un tipo de distribución que se va modulando en el propio recorrido de la serie de jugadas (1969 serie X).

ARTE Y PENSAMIENTO

El juego ideal, reitera Deleuze, es sólo pensable. Sus principios no podrían ser aplicados al mundo tal como éste se rige. Ahora bien, ello no significa que se trate de una *simple* ficción. De hecho, la ficción constituye la punta de lanza de la radicalidad del pensamiento, pues es la instancia donde éste descubre su destino junto al derrotero del arte. La ficción es, por excelencia, la instancia de contra-efectuación del pensar (1969 serie XXI). El pensamiento introduce una inquietud. No opera, en consecuencia, en la causalidad real (serie XIV). No constituye el motivo de efecto ninguno. Como destaca Deleuze, el pensamiento contra-efectúa, es decir, perturba, desestabiliza un efecto. Ello no significa que se instituya como una nueva causa. El pensamiento, en efecto, es demasiado ligero como para influir en el mundo. No lo produce, no lo transforma, se limita *solamente* a pervertirlo.

Esta perversión, como demuestra Deleuze a lo largo de toda la *Logique du sens*, implica una afirmación del sinsentido (series XI-XII). En el sintentido, el pensamiento parece descubrir su realidad esencial. El sinsentido representa el salto hacia el abismo en que tiene lugar la inconsciencia del pensar: inocencia y espontaneidad caótica del juego que dotan al pensar de toda su potencia expresiva y lo convierten en obra de arte. El juego ideal no es aquél en que se gana con el mejor argumento ni con un truco superior. El juego ideal no es arte de héroes. Por eso una habilidad superior, inclusive la que caracteriza al frenesí psicótico de la razón teológica, no es todavía condición del juego ideal. Teseo, quien mata al minotauro, por ejemplo, es un gran vencedor, pero no un gran jugador, porque no conoce el arte de la levedad y está muy distante de perder la conciencia y la responsabilidad que rige sobre sus actos. El peso de la venganza le impide ganar la inocencia del gran jugador (Deleuze 1993).

Un pensamiento capaz de afirmar el azar es aquel en cuyos meandros surgen las grandes ficciones de las se alimentan la inocencia y creatividad del arte. Hablando, precisamente, de insuflar el azar, Deleuze se refiere al relato *La lotería en Babilonia* de Borges. Este relato es particularmente importante a la hora de explicitar más detalladamente la forma en que el azar contamina, es decir, contra-efectúa al mundo.

Si la lotería es una intensificación del azar, una periódica infusión del caos en el cosmos, ¿no convendría que el azar interviniera en todas las etapas del sorteo y no en una sola? ¿No es irrisorio que el azar dicte la muerte de alguien y que las circunstancias de esa muerte no estén sujetas al azar [...] En la realidad el número de sorteos es infinito. Ninguna decisión es final [...]. Los ignorantes suponen que infinitos sorteos requieren un tiempo infinito; en realidad basta que el tiempo sea infinitamente subdivisible como lo enseña la famosa parábola del Certamen con la Tortuga. (Borges 1944, 47)

Para Deleuze el tiempo del juego requiere una necesaria reformulación para hacer plausible una proposición como la de divisibilidad infinita de Borges y una articulación de las jugadas a través de la movilidad del azar. Aquí el autor francés recupera una distinción del antiguo estoicismo, según la cual el tiempo puede entenderse de dos formas: como *Cronos* o como *Aión*. *Cronos* refiere a la yuxtaposición de presentes en la que tiene lugar la causalidad que determina al mundo. *Aión*, por el contrario, es la interpretación del tiempo en la que nada se hace efectivo y todo acontece en pasado y futuro a la vez. Es, en rigor, el tiempo de la contra-efectuación del pensar y que, como tal, trasluce las operaciones que caracterizan al sinsentido (serie XI). Un tiempo que desafía la orientación (el sentido) sucesiva y se divide consistentemente en direcciones contrarias, *Aión* es un tiempo que se manifiesta como una subdivisión infinita entre pasado y futuro. La eternidad del tiempo de *Aión* es, como propone Borges, esta infinita indivisibilidad y no la prolongación al infinito del tiempo presente.

Al mismo tiempo que constituye la inquietud que pervierte al mundo desde la delgada línea que no cesa de separarse, es también la instancia en que pasado y futuro se encuentran. El momento en que el jugador se expone, se entrega al juego y aprecia el instante desde el que observa un Zaratustra nietzscheano capaz de

afirmar el eterno retorno y decir sí. Sí al azar, sí al pensamiento vital y a la invención que tiene lugar en el juego ideal. Ideal porque no responde a la efectividad del mundo, ideal porque constituye la superficie sin espesor de los acontecimientos que se confunden con la ligereza del pensar que es, al mismo tiempo, arte.

Por su subdivisión ilimitada en los dos sentidos a la vez, cada acontecimiento recorre todo el Aión, y se hace coextensivo a su línea recta en los dos sentidos. ¿Sentimos entonces la proximidad de un eterno retorno que ya no tiene nada que ver con el ciclo, la entrada de un laberinto, mucho más terrible por ser el de la línea única recta y sin espesor? El Aión es la línea recta que traza el punto aleatorio; los puntos singulares de cada acontecimiento se distribuyen sobre esta línea, siempre en relación con el punto aleatorio que lo subdivide hasta el infinito, y los hace comunicar por ello a unos y otros, los extiende, los estira a lo largo de la línea. (Deleuze 1969, 81) ●

4. La descripción que proporciona Deleuze de *Aion* a lo largo de la serie X de *Logique du sens* (de la que reproducimos un trecho a continuación) constituye ciertamente una interpretación de la visión que Zaratustra narra en "De la visión y del enigma". Deleuze concentra aquí algunas de sus principales tentativas de lectura del eterno retorno nietzscheano: no entenderlo como un círculo, sino como una línea recta que bifurca pasado y futuro, y que, al mismo tiempo, en tanto línea recta, engendra la repetición de lo diferente. Deleuze concede, en este sentido, un papel fundamental al insulto que Zaratustra dirige al enano porque este entiende el eterno retorno en términos de una repetición circular (Nietzsche 1997 223-228).

BIBLIOGRAFIA

(Santiago 1982) es profesor Adjunto de la Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) en Foz de Iguazú, Brasil. Realiza Post-doctorado en la Universidade Estadual Paulista (UNESP) como becario de la FAPESP entre 2013 y 2015. Desarrolla su formación de Doctorado en Filosofía (2006-2011) con apoyo de CONICYT. Al mismo tiempo, entre los años 2004 y 2013, se consagra a una intensa actividad docente en diversas unidades de la Universidad de Chile, entre las que destacan la Unidad de Formación General, el Departamento de Estudios Pedagógicos y el Departamento de Psiquiatría y Salud Mental Norte.

BIBLIOGRAFIA

Bergson, Henri. *Essai sur les donnés immédiates de la conscience*. Paris: PUF, 1970 [1889].
 Borges, Jorge Luis. "La lotería en Babilonia". *Ficciones*. Buenos Aires: Emecé, 1944.
 Caillois, Roger. *Les Jeux et les Hommes*, Paris: Gallimard, 1958.
 Couturat, Louis. *La logique de Leibniz d'après des document inédits*. Paris: Félix Alcan, 1901.
 - *Opuscles et fragment inédits de Leibniz*. Paris: Félix Alcan, 1903.
 Deleuze, Gilles. *Logique du sens*. Paris: Minuit, 1969 [Deleuze, Gilles. *Lógica del Sentido*. Trad. Miguel Morey. Barcelona: Paidós, 1994].
 - *Le Pli. Leibniz et le baroque*. Paris: Minuit, 1988 [Deleuze, Gilles. *El Pliegue. Leibniz y el Barroco*. Trad. José Vázquez. Barcelona: Paidós, 1989].
 - "Mystère de Ariane selon Nietzsche". *Critique et clinique*. Paris: Minuit, 1993:126-144.
 - *Exasperación de la filosofía*. Buenos Aires: Cactus, 2006.
 González Alcantud, José. *Tractatus ludorum: una antropológica del juego*. Barcelona: Anthropos, 1993.
 Heidegger, Martin. *La proposición del fundamento*. Trad. Félix Duque y Jorge Pérez de Tudela. Barcelona: Ed. del Serbal, 1991 [1952].
 Holzapfel, Cristóbal. *Crítica de la razón lúdica*. Madrid: Trotta, 2003.

Leibniz, G.W. *Monadologie*. Paris: Delagrave, 1881 [1714].
 - *Discours de métaphysique et Correspondance avec Arnauld* (Introduction, texte et commentaire par Georges Le Roy). Paris: Vrin, 1988 [1686].
 Nietzsche, Friedrich. *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza, 1997.
 Ortega y Gasset, José. *La idea de principio en Leibniz y la evolución de la teoría deductiva*. Buenos Aires: Emecé, Revista de Occidente, 1958.

LAS PAREJAS AMOROSAS DE SYBIL BRINTRUP:
LA CONSTRUCCIÓN DE SOCIABILIDAD A TRAVÉS
DEL ARTE LÚDICO

Aunque los juegos han sido una parte fundamental de la cultura humana durante miles de años, recientemente los videojuegos y los juegos de rol en internet se han convertido en más que un escape temporal, y los investigadores temen que tal juego virtual nos sumerja y amenace con desalojarnos de nuestro entorno físico y social. Esta tendencia se predijo en el inicio de la era de la computación personal, cuando los investigadores previeron el poderoso potencial de los juegos basados en computadoras como partes del ocio diario (Thomas 423). El historiador cultural Peter Hales dio relevancia al cambio hacia el juego virtual estructurado que surgió en la década de 1970, y notó que ahora nos escapamos cada vez más a través de juegos en internet en un estado anti-social con carencia de lugar y desmaterialización (377-378).

Esta reciente éxodo del individuo del mundo físico a través de juegos basados en computadoras, según algunos investigadores, tiene la posibilidad de impactar la sociedad en maneras fuertemente negativas, solitarias y aisladas (McGonigal; Kestler 7, Schleiner 151). Advierten que la escalada de la inmersión en mundos virtuales puede resultar en una pérdida de conexión, no solamente con lo físico, sino también con el amplio paisaje social y cultural del mundo real. Si verdaderamente somos afectados de manera adversa por una disminución del contacto sensorial y una reducción de interacción sociocultural, cara a cara, ¿qué podría llevarnos a un punto de no retorno, y hacernos volver a una cultura conectada en la que las interacciones reales importan? Sorprendentemente, se ha sugerido que los juegos en sí pueden invertir esta tendencia, y que su carácter participativo podría ser utilizado para reparar los lazos sociales y resolver los problemas que causan los jugadores al retirarse a espacios virtuales (McGonigal 2011).

Pero si los juegos están en el corazón de un retorno al mundo físico, ¿podría el ámbito del arte-como-juego ser un lugar apropiado con el que se vuelve a conectar a los participantes a la sociedad? ¿Podría el arte lúdico, particularmente

en el que los participantes interactúan con obras de arte o completan trabajos de arte a través de los juegos organizados, suavizar el golpe de la cultura del internet, encendiendo nuevas relaciones en espacio/tiempo real, y profundizar nuestro interés en el arte? De hecho, el arte-como-juego bien podría ser una plataforma para el cambio, una solución real a los problemas y una fuente de felicidad que perdura más allá del juego en sí. En este contexto, este arte puede servir como una actividad social que enciende las conexiones, atrae al público a la producción colaborativa y re-canaliza energías hacia el cambio social constructivo (Bishop 2012 13; Kestler). Este ensayo pretende demostrar que no sólo es esa participación lúdica posible a través de la inmersión en el ámbito de las artes visuales, sino que los artistas contemporáneos han estado moviéndose en esta dirección hace algún tiempo, impulsados por un sentido de responsabilidad de mejorar la sociedad en la que viven.

La participación de las audiencias en la creatividad social constructiva es el impulso principal de los juegos de cartas producidos por la artista chilena Sybil Brintrup Krüger (n. 1954, Puerto Montt). Para Brintrup, que vive y trabaja en Santiago, los videojuegos funcionan como una forma de anestesia social. Ante una sociedad que prefiere escapar hacia los juegos virtuales, ella cree que es responsabilidad de los artistas e historiadores del arte usar sus talentos para mejorar la vida social de su audiencia (conversación personal con la artista realizada el año 2015, Oficina de Arte). Con este fin, entiende su arte lúdico como parte de un contrato social entre la artista y la sociedad, y entiende estos juegos como una estrategia ideal para reducir los espacios entre el mundo del arte y los espectadores.

Desde hace más de diez años, Brintrup ha desarrollado una plataforma lúdica para apoyar y construir conexiones sociales y artísticas. Su serie de juegos de cartas basados en su arte combina fotografías de sus propias obras con el formato de “comunicación amigable” de las tarjetas postales y los conocidos juegos de memoria (“juegos de

ARTÍCULOS



Figura 6. Sybil Brintrup, Dos imágenes de *Ella limpia el vidrio* tal como han sido incluidas en *Concierto de Cámara No. 2 Vaca Mía*. Juego de 10 cartas, cada una de 5.5x9 cm, 2005

parejas”). Estos retos de emparejamiento, creados como una forma de arte de segundo nivel en base a sus propias obras, no se limitan a introducir jugadores a su arte, sino que también están diseñados con una agenda social. Proporcionan un entorno en el que, a través del juego, los participantes idealmente también pueden forjar parejas sociales, ya sean amorosas o amistosas, en tiempo y espacio real.

Brintrup llegó a la idea de la creación de juegos de cartas basadas en el arte en 2004 en Galería Animal, cuando comenzó a manipular un conjunto de tarjetas postales de manera distraída, “sin intención de ser un juego”, invirtiéndolas al azar para comparar sus imágenes. De esta actividad surgió la idea de construir juegos de memoria en forma de tarjetas postales, usando pares de imágenes de sus obras que sirvan como base para la fabricación de los correspondientes pares o “parejas iguales”. Como es el caso para diversos artistas contemporáneos que disfrutaron de la creación de juegos e imágenes lúdicas, sus obras están ligadas a su amor en la juventud por arreglar pequeños objetos para crear mundos

imaginarios, un pasatiempo en el cual dichos elementos se transforman en personajes interactivos que son, en las propias palabras de Brintrup, “básicamente amorosos”.

Pero en contraste con el juego libre, los juegos de cartas requieren reglas, y para sus juegos de parejas Brintrup ofrece los siguientes parámetros para hasta ocho participantes: “Se barajan las cartas y luego se colocan boca abajo sobre la mesa. En su turno cada jugador da vuelta dos cartas. Si son iguales las retira para sí y tiene una nueva oportunidad. Gana el jugador que encuentra la mayor cantidad de parejas”. En este caso, la forma del juego es análoga al impacto previsto de la obra. Como el lenguaje de sus reglas sugiere, competir en los retos de la memoria en pares o grupos funciona como catalizador y metáfora de la creación de conexiones sociales humanas, o como ella llama a este proceso, la instigación de “parejas amorosas”. Es en este momento que el arte lúdico y la interacción social se entrecruzan en el espacio/tiempo real, un evento que es una instancia valiosa de lo que Tim Stott (2) ha denominado la “construcción de



Figura 1. Sybil Brintrup, Dos sets de cartas de *Concierto de Cámara No. 2 Vaca Mia*. Juego de 16 cartas, cada una de 5,5x9 cm, 2006

la sociabilidad”. En este modelo, los investigadores estudian el uso de juegos para coreografiar formas abiertas de sociabilidad (participación lúdica) y así mostrar cómo se manifiestan en la forma de obras artísticas complejas y ordenadas. Teniendo en cuenta este enfoque social del arte-como-juego, a continuación examinaremos brevemente la teoría lúdica contemporánea basada en la participación de la audiencia y la conexión social, antes de volver a explorar los juegos de cartas de Brintrup con mayor profundidad.

LA CONSTRUCCIÓN DE LA SOCIABILIDAD: TEORÍA LÚDICA PARA EL ARTE DEL SIGLO XXI

Si bien se ha dicho que el siglo XXI es el “siglo del juego”, la verdad es que hay escasez de literatura sobre el arte lúdico en la práctica artística contemporánea. Las convergencias actuales entre juego y arte se han estudiado, sin embargo, por un pequeño grupo de investigadores que están de acuerdo en que un método de crítica socialmente informada, y no centrada en el objeto, es necesario para guiar nuestra apreciación del arte-como-juego. Lo que ha surgido de esta conversación es el consenso sobre la relevancia que ha adquirido la participación del público, que ha llegado a dominar la producción artística y la exposición, y que este cambio representa el avance más significativo en la práctica artística corriente, lo que requiere una reinterpretación sobre cómo debe ser evaluado y analizado el arte (Stott).

En resumen, dos conceptos críticos interrelacionados han surgido a partir de los textos fundamentales de la emergente teoría lúdica del arte. El primer elemento es la noción de que el arte lúdico está dominado por su carácter participativo, y el segundo es la afirmación de que el arte participativo exige perspectivas sociales en vez de enfoques visuales para su análisis (Bishop 2012; Kester; Stott; Getsy). Como Clair Bishop (2012) ha señalado, la producción de obras de arte es un proceso abierto en el que el público es, hoy en día, un colaborador artístico. Podemos desarrollar su idea al decir que los juegos socialmente productivos son también actividades de representación, y que los artistas ven las actividades lúdicas como un análogo de las prácticas artísticas, y como una metáfora para la creatividad (Getsy xi).

Desde dentro de este modelo participativo, el arte lúdico ciertamente tiene la capacidad de aumentar la interacción social en tiempo y espacio real. Al igual que muchas formas de arte

contemporáneo, juegos-como-arte son actividades que mueven a los espectadores fuera del rol de observadores pasivos y dentro del rol de productores, y esta creatividad colectiva está cargada con una dimensión social que tiene el potencial de ser constructiva y paliativa (Bishop 2006 11). En apoyo de este punto, podríamos examinar la propuesta ontológica de Helen Dissanayaka, que sostiene que el arte surgió como una forma de juego que apoya la sociabilidad humana. Es evidente que el arte lúdico ofrece oportunidades únicas para formar lazos sociales en el mundo real, y es debido a este potencial que las teorías lúdicas de arte requieren que demos un paso fuera de la teoría del arte contemporáneo y dentro de la teoría social.

Una importante crítica sobre las obras de arte recientes que involucran la participación lúdica es que pueden dar un refugio para aquellos artistas que no son capaces de encontrar su propia voz, y ofrecen una posición despreñada que permiten a otros hablar en su lugar (Kester 32-33; Stott). Estas críticas se evaporan en el caso de los juegos de cartas de Brintrup, que ella crea como revisiones o ampliaciones de sus obras existentes, y audazmente colocan a las audiencias en entornos informales para inspeccionar y reinterpretar. Con esto en mente, volvamos a la discusión de los juegos de cartas de Sybil Brintrup como obras de arte que capturan a las audiencias/jugadores en la construcción de sociabilidad.

LOS JUEGOS DE SYBIL BRINTRUP: EN BUSCA DE PAREJAS AMOROSAS

Después de su idea inicial en 2004 para construir juegos de cartas usando sus propias obras, Brintrup ha producido diez juegos (hasta hoy), cuyas primeras versiones marcaron el tono lúdico y participativo de toda la serie. Aquí se establecieron el formato y las reglas, junto con la inclusión de imágenes de sus propias acciones de arte, objetos, textos poéticos y fotografías. Una de las características de sus primeros juegos fue su interés por generar comparaciones, un enfoque intuitivo a un juego de memoria. *Golpe de Hilo* (2004) yuxtapone su escultura *Silla de Joseph Beuys*, que consiste en una silla de madera con un rollo de alambre equilibrado sobre el riel superior, con *Silla de Sybil Brintrup*, una silla de madera similarmente etiquetada, pero con la palabra “cantante” y un soporte de torta con tomates en el asiento. Este homenaje juguetón a la historia del arte



Figura 2. Sybil Brintrup, Cuatro imágenes de Vaca Mia, juego de 34 cartas, cada una de 10x6 cm, 2007

invita a los jugadores a mantener las cartas una al lado de la otra para su evaluación formal y conceptual, a imaginar el acto de sentarse en cada asiento, e incluso imaginar las características caprichosas que sus propias sillas podrían asumir.

Al examinar la serie inicial de Brintrup de tres juegos de parejas a partir de 2005, vemos que sus contenidos se desplazan rápidamente a ricas exploraciones de agudezas visuales. También explorando el potencial del lúdico visual encontramos su serie de tarjetas creada en 2006 y basada en su obra *Concierto de Cámara N° 2 Vaca Mia* (2006), que es un grupo de fotografías exhibidas en Galería Stuart, Santiago. Estas tarjetas se componen de una serie de imágenes ingeniosas que tratan de la “segunda vida” de una pezuña de caballo y el cráneo de un perro. Este detritus, recogido desde el desierto de Atacama, es revivido a través de la fotografía, y parecen ser elementos de impresionantes “titeres” (Figura 1). La nitidez de este concepto visual y la belleza de las fotografías se combinan en un resultado que consta de una de las obras más inmediatas de Brintrup. Desde este punto en adelante, podemos trazar el desarrollo de sus juegos hacia la incorporación de lo lúdico visual y textual complejo que se extiende, más allá de sus obras, al diseño de los juegos.

Las capas de lo lúdico maduran en una serie de tarjetas del 2007 compuestas por imágenes de una acción de arte de Brintrup, *Ordeña: Vaca Mia*,

emprendida en 2004 (Figura 2). Esta serie transmite un importante cambio conceptual para integrar retruécans lingüísticos, colores ingeniosos, y la interacción temática entre sus obras de arte originales y su serie de tarjetas. El juego de cartas está compuesto por numerosas fotos tomadas durante una acción de arte, una pieza que se ha llevado a cabo periódicamente desde 1992, en la que ella hace una procesión con una pintura al óleo de una vaca azul a lo largo de un circuito regular a través del Parque Forestal hacia el Museo de Bellas Artes, en Santiago. En el curso de una sola acción de arte, esta procesión se lleva a cabo en el transcurso de cuatro domingos consecutivos a una hora fija, atrayendo una audiencia pública regular. La misma pintura, como foco de la procesión, constituye un juego formal con las cuatro patas de sus portadores humanos emergiendo debajo de la lona para funcionar temporalmente en el lugar de las del animal. A un nivel interpretativo diferente, el tema bovino se acompaña de un taburete para ordeñar pintado, una invitación simbólica para los espectadores para acercarse y participar (“ordeñar”) en la pintura (ver Drouilly Hurtado). A su llegada al museo, la pintura es llevada por las escaleras del museo y adentro del vestíbulo, donde se exhibe durante un período de 15-30 minutos antes de ser removida, atrayendo un público al museo que posiblemente no habría entrado en otra ocasión.

El juego de cartas basado en esta acción de arte toma la forma de una serie de imágenes fotográficas de la procesión, cómo se mueve a través del parque, por las escaleras del museo y la culminación del evento en el vestíbulo abierto. Al igual que la acción de arte, el juego de cartas forma una serie de gestos juguetones. El color blanco de la caja replica el color de un bloque de queso, un queso de vaca local, como referencia al juego de palabras que se refiere a las consecuencias del “ordeñar”. Integrados en el diseño de las tarjetas hay juegos de palabras, como el término “ordeñar” es un propósito similar al verbo “comandar” u “ordenar” y también “poner en orden”, una secuencia de términos relacionados que atribuyen agencia al arte y al espectador. De la misma manera que la acción de Brintrup comanda un “ordeñar” metafórico de los espectadores en el curso de su circuito por el parque, también ella invita al mismo “ordeñar” de los jugadores en el transcurso del juego de cartas. En el proceso de invertir las cartas, haciendo parejas con las imágenes y poniéndolas a un lado en orden aleatorio, los jugadores restablecen el diálogo con la vaca azul, revisando y reordenando su recorrido, y en última instancia reubicando su destino final.

También en el 2007, Brintrup publicó un juego de 16 cartas compuesto por ocho imágenes de su videoinstalación de 1997 *El lavado de lechuga* (Figura 3). Estas tarjetas, como la obra, piden a los jugadores ver las actividades mundanas de la vida cotidiana de nuevas maneras, y dan relevancia a las dimensiones fenomenológicas de estos eventos. Las imágenes de las manos de Brintrup sumergidas en agua en el acto de la limpieza de hojas de lechuga tienen un énfasis táctil que se acopla con una imaginación sensorial, trayendo a la mente un grupo de experiencias del mundo real que damos por sentado —el ruido del agua corriente del grifo, el peso apenas perceptible de las hojas húmedas y frescas— para enganchar a la audiencia en interpretaciones que amplían la gama de los sentidos más allá de lo visual. Podríamos interpretar este juego de cartas como una invitación para que los jugadores recreen la actuación de lavado de Brintrup en su provocación de una lectura de las cartas como sustituciones de hojas de lechuga, y el acto de invertir y combinarlas como un paralelo a la acción del lavado.

Posiblemente en ninguna parte el objetivo de involucrar al público en el arte es expresado más claramente que en el juego miniatura *Los Romances* (2009). Este grupo de tarjetas es una

compilación de imágenes de los estudiantes de Brintrup, que participaron en la realización de su texto poético en el 2008, *Los Romances: Ella y los fardos de pasto* en el Museo del Arte Contemporáneo (Figura 4). Este evento estuvo compuesto por lecturas de sus avistamientos de paquetes de heno, que Brintrup ha documentado cuidadosamente desde 1986. Para ofrecer un ejemplo de estos textos, una entrada revela “El martes 15 de julio 1986, ella vio a las 14:48 hrs en Santiago otro camión lleno de fardos de pasto” (Brintrup 9), una descripción que trata este tema aparentemente mundano con una fascinación por su presencia temporal que es similar al tratamiento pictórico de Monet de pilas de heno. Su juego de cartas está compuesto por imágenes de los estudiantes participantes y el espacio del museo de arte en el que se realizó la lectura. Ciertamente, mediante la inclusión de una generación más joven de artistas y espectadores, este conjunto de imágenes del juego de tarjeta deliberada y literalmente lleva adelante el objetivo de reducir los espacios entre obras de arte y su público.

Planchando (2013) es un juego de 18 cartas en miniatura y nueve imágenes que se refiere principalmente a las prácticas domésticas femeninas (Figura 5). El juego de cartas se compone de imágenes de una acción de arte público llevada a cabo en el Museo Nacional de Bellas Artes, en la que Brintrup invitó a miembros de la audiencia a presentar prendas para ser planchadas, actividad que ella acompaña con canciones. Esta actividad se traslada al juego *Planchando*, en el que Brintrup ofrece a los jugadores dos grupos de instrucciones: la primera para el juego de iguales, y la segunda para el planchado de la ropa. La idea de estas imágenes y las instrucciones se basan en el juego lingüístico; como el título italiano dado a la segunda serie de instrucciones, *Istruzione di stiratura*, invita a los jugadores a participar en sus propias versiones de la acción de planchar. Usando las imágenes en las tarjetas como inspiración, los participantes pueden seguir el consejo ofrecido en sus instrucciones: “lo primero de todo es planchar sobre una tabla” y “empieza en el centro y avanza hacia afuera, el movimiento debe ser lento y uniforme”.

Concierto de Cámara No. 2 Vaca Mía es un juego compuesto por la serie de fotos de Brintrup que componen su obra *Ella limpia el vidrio* (2005), una parodia desenfadada del video que se exhibió en la 7ª Bienal de Video y Nuevos Medios (2005), en el Museo de Arte Contemporáneo. Su

ingenioso “video” presenta cinco imágenes fijas en la que Brintrup parece lavar e inspeccionar el vidrio desde el interior de la pantalla (Figura 6). Estas fotos efectivamente cuestionan los límites del medio, revelando que el video no es nada más que una serie de imágenes fijas proyectadas en una secuencia particular, y en este caso, en un ciclo continuo. El juego de cartas basado en este trabajo consiste en pares para cada una de las cinco imágenes proyectadas. Las características de estas fotos efectivamente dan la impresión de que estamos interactuando con una serie de imágenes de video fijas proyectada en una televisión. Mientras los jugadores hacen parejas y las dejan al lado en el transcurso del juego, interrumpen el ciclo original y crean una narrativa lineal; el final del juego, cuando ya han reordenado cada una de las imágenes, efectivamente determina el momento en que Brintrup puede parar la limpieza de la pantalla de la televisión.

La suma de estos juegos de cartas revela la fluidez de Brintrup con el idioma lúdico en la intersección del arte, la sociabilidad y la participación pública. Su serie de juegos confirma la reputación de Brintrup como una de las artistas

contemporáneas más innovadoras y menos predecibles de Chile, catalizadora de la creatividad en el mundo real, así como una de las más dedicadas a cautivar al público y mejorar el ambiente social. Mientras que para muchos de nosotros, la mayoría de nuestros recuerdos, experiencias, éxitos y relaciones se consiguen ahora en mundos virtuales, sus juegos de cartas nos ofrecen una salida creativa invaluable, arraigada en el aquí y ahora, con implicaciones sociales. Los juegos de iguales de Brintrup, que están destinados a facilitar el encuentro “de la mayor cantidad de parejas”, son pruebas ciertas de que el arte lúdico del siglo XXI sigue ofreciendo creatividad y vínculos sociales firmemente fijados en el mundo físico ●

CATHERINE E. BURDICK

(Niagara Falls, NY, 1971) es PhD en Historia del Arte de la Universidad de Illinois. Actualmente es investigadora del Centro del Patrimonio Cultural e instructora del Instituto de Historia en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Es autora de “Held Captive by Script: Interpreting ‘Tagged’ Prisoners in Late Classic Maya Sculpture” (2015, *Ancient Mesoamerica*), “Patagonian Cinnamon and Pepper: Blurring Geography in Alonso de Ovalle’s ‘Tabula Geographica Regni Chile’ (1646)” (2014, *Imago Mundi*), y “Popular Demands Don’t Fit in Ballot Boxes: Graffiti as Intangible Heritage at the Iglesia de San Francisco, Santiago?” (2015, con Fanny Canessa, *International Journal of Heritage Studies*). También es curadora (junto a Isabel Cruz) de la exhibición *Adoración en los Andes* (2015-2016, Colección Gandarillas).

BIBLIOGRAFÍA

Bishop, Claire. *Participation*. Cambridge, MA, and London: MIT Press, 2006.

-. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso, 2012.

Brintrup Krüger, Sybil. *Los Romances: Ella y Los Fardos de Pasto*. Santiago: editorial 2008.

Dissanayaka, Ellen. “A Hypothesis of the Evolution of Art from Play”. *Leonardo* 7.3 (1974): 211-217.

Drouilly Hurtado, Mónica. “Opinión sobre la acción de arte: Ordeña - Vaca mía, de la artista Sybil Brintrup”, 2004. www.portaldearte.cl/especial/opinion_vacamia.htm. Consultado el 1 de abril, 2015.

Gettsy, David J. (ed.). *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth-Century Art*. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011.

Hales, Peter Bacon. *Outside the Gates of Eden: The Dream of America from Hiroshima to Now*. Chicago and London: University of Chicago Press, 2014.

Kester, Grant H. *The One and the Many: Contemporary Collaborative Art in a Global Context*. Durham: Duke University Press, 2011.

-. *Conversation Pieces: Community and Communication in Modern Art*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2013.

McGonigal, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Press, 2011.

Oficina de Arte. <http://www.oficinadearte.cl>. Consultado el 1 de abril, 2015.

Schleiner, Anne-Marie. “Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming”. *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth Century Art*. Ed. David Gettsy. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011. 148-165.

Spitz, Ellen Handler. “Zigzagging with Full Stops from Play to Art”. *From Diversion to Subversion: Games, Play, and Twentieth Century Art*. Ed. David Gettsy. University Park: Pennsylvania State University Press, 2011. 169-177.

Stott, Tim. *Play and Participation in Contemporary Arts Practices*. New York: Taylor and Francis, 2015.

Thomas, Michael J. “The Game-as-Art Form: Historic Roots and Recent Trends”. *Leonardo* 21.4 (1988): 421-423.

FORMAS DE OCUPAR LA CALLE.
SERGIO LARRAÍN Y LAS FOTOS DE NIÑOS
Y ADULTOS EN EL ESPACIO PÚBLICO

ARTÍCULOS

Un siglo antes de la estadía del fotógrafo Sergio Larraín en Londres, Flora Tristán, escritora francesa de ancestros peruanos y reconocida pionera del socialismo y el feminismo escribía:

Londres, centro de los capitales y los negocios del Imperio Británico, atrae incesantemente a nuevos habitantes; pero las ventajas que, desde ese punto de vista, ofrece a la industria quedan anuladas por los inconvenientes que resultan de las enormes distancias. La ciudad es el resultado de la conurbación de varias ciudades, y su extensión ha acabado siendo demasiado grande para que la gente pueda tratarse o conocerse. ¿Cómo mantener relaciones frecuentes con el padre, la hija, la hermana o los amigos cuando, para hacerles una visita de una hora, hay que emplear tres en el trayecto y gastar ocho o diez francos en el coche? Las enormes fatigas que se padecen en esta ciudad sólo puede saberlas quien ha habitado en ella...

Un ejercicio moderado es saludable, pero nada mata tanto la imaginación ni paraliza la mente y el corazón como un profundo y permanente cansancio. El londinense, al regresar por la noche a casa, agotado por los trayectos del día, no puede estar alegre, con el espíritu despierto, ni dispuesto a entregarse a los placeres de la conversación, la música o la danza... ¡Ése es el destino de los habitantes de la ciudad monstruo! (43-44).

Autodefinida como “paria”, Tristán escribe desde la perspectiva de una persona “excluida de las ventajas” que pueden gozar otros y, a su vez, practica una continua movilidad. En este sentido, tanto su historia como los títulos de sus libros son muy ilustrativos: el texto que acabamos de citar pertenece a *Paseos por Londres* (1840) y quizás su escrito más conocido sea *Peregrinaciones de una paria* (1838). Entonces, ¿por qué comenzar con una extensa cita de una mujer escritora del siglo XIX? En primer lugar, porque pese a la distancia temporal el fragmento literario dialoga con algunas de las fotos que Larraín registró en Londres a mediados de los años '50. En segundo lugar, porque esa posición de paria y viajera sitúa

a Tristán en un punto de observación desde el cual puede hacer descripciones y construir imágenes similares a las de Sergio Larraín (punto de vista poco usual, caracterizado por la permanente movilidad y el encuadre desde abajo). Por último, porque la mención al agotamiento, la fatiga, la paralización de espíritu y el agobio de los habitantes de la metrópolis es un elemento que se pondrá de relieve al comparar algunas de estas fotos de adultos en grandes ciudades con otras imágenes de niños en el espacio público.

En particular, en este artículo me interesa reflexionar sobre algunas diferencias temáticas y, sobre todo, compositivas que se observan en las fotos de Sergio Larraín al retratar a niños y niñas (en este caso chilenos y argentinos) y adultos (londinenses, pero también podrían ser bonaerenses o santiaguinos) en el espacio público. ¿Qué se produce cuando decidimos leer como conjunto algunas fotos sobre chicos latinoamericanos junto a las de adultos europeos? Desde el sentido común, podríamos creer que esa es una estrategia efectista que pretende acentuar la denuncia que ya conocemos: la desigual distribución de la riqueza entre centro y periferia; o el contraste entre quienes hacen gala de su ropa a la moda y quienes carecen incluso de zapatos.

El objetivo es ir más allá de una lectura ilustrativa, que pretendería imponerle ideas previas al conjunto, y ser capaz de aprovechar ese contraste para proponer una reflexión un poco más oblicua, como la propia mirada de Larraín. La interpretación que me interesa explorar no es tanto sobre el contenido de las fotos en cuanto a personajes, sino respecto de la perspectiva que sugiere el fotógrafo sobre estos conjuntos. En este escrito interesa interrogar la forma, el modo, la disposición en que los sujetos (niños y adultos) son retratados en el espacio.

La imágenes que quiero comentar en este artículo son seis fotos, tomadas en Santiago, Buenos Aires y Londres entre 1955 y 1959. En estas podemos observar características frecuentes en la producción de Larraín: la opción por el formato vertical, el interés por los habitantes de



Sergio Larraín, Del monumento "A los dos Congresos", Buenos Aires, Argentina, 1957-1958

las ciudades más que por los lugares icónicos de éstas; la presencia de elementos desenfocados en la imagen; la elaborada composición espacial y la distribución poco habitual de los cuerpos en el encuadre. Estos últimos dos aspectos serán centrales en mi análisis.

Flora Tristán fue muy específica al referirse a las distancias, los tiempos de desplazamiento e incluso el costo que implicaba movilizarse por Londres. De manera similar, en varias de las fotos que Larraín hace del espacio público de dicha ciudad vemos fragmentos de o referencias a medios de transportes, como buses, trenes y el metro, así como señales de trayectos marcados para los transeúntes. En la gran ciudad todos parecen tener donde ir y una ruta definida.

La primera foto fue tomada en Londres, entre 1958 y 1959. En ella se observan elementos que se harán reiterativos en el conjunto que hemos organizado: la presencia de líneas rectas muy marcadas (en este caso, verticales) que funcionan como trazos que organizan el espacio. En primer plano, desenfocado, vemos un fragmento del autobús, que continúa fuera de cuadro. Asimismo, observamos un conjunto indiferenciado de sujetos que impresiona por su efecto acumulativo: en él vemos hombres vestidos de manera similar que caminan hacia la misma dirección. En el borde izquierdo de la imagen se aprecian tres fragmentos de piernas capturados con el mismo gesto, la misma velocidad y movimiento, lo que acentúa esa falta de singularidad y esa trayectoria de los cuerpos.

Esta sensación se profundiza al observar la segunda imagen (también tomada en Londres, en los mismos años), en la cual la vertical está cruzada por diagonales que sugieren la perspectiva y donde nuevamente observamos el autobús y el lugar de tránsito. De la calle pasamos a un puente. Las líneas parecen marcar trayectorias, desplazamientos entre lugares compartidos. En este caso, la niebla londinense (sabemos que Larraín estuvo en la ciudad durante el invierno) disuelve el horizonte y dificulta establecer qué hay en la otra orilla.

Calles, puentes, buses, habitantes de la ciudad que se desplazan en masa por caminos marcados. Esta relación entre medios de transporte, sujetos y trayectorias ha sido abordada por Richard Sennett, quien sostiene que los supuestos que han regido la planificación urbana a partir de la última mitad del siglo XIX imaginan la propia sociedad como una máquina, lo que conlleva

otras ideas relacionadas, como las del cálculo de eficiencia y del férreo control de la población (138). Por su parte, el geógrafo y urbanista catalán Jordi Borja analiza las ciudades contemporáneas y afirma que en dichas planificaciones el espacio público ha quedado muchas veces destinado a actividades funcionales como estacionar o circular, asimismo indica que:

El espacio público moderno proviene de la separación formal (legal) entre la propiedad privada urbana (expresada en el catastro y vinculada normalmente al derecho de edificar) y la propiedad pública (o dominio público por subrogación normativa o por adquisición de derecho mediante cesión) que normalmente supone reservar este suelo libre de construcciones (excepto equipamientos colectivos y servicios públicos), cuyo destino son usos sociales característicos de la vida urbana (esparcimiento, actos colectivos, movilidad, actividades culturales, referentes simbólicos monumentales, entre otros).

El espacio público también tiene una dimensión socio-cultural. Es un lugar de relación y de identificación, de contacto entre las gentes, de animación urbana, a veces de expresión comunitaria. (14-15, las cursivas son del texto)

Esta dimensión socio-cultural del espacio público a la que se refiere Borja es especialmente interesante en las fotos que comentamos. La comparación entre las imágenes del conjunto nos permite establecer contrastes que se vuelven productivos al situarlos bajo esta mirada atenta al contacto, la animación y la expresión comunitaria. Los trayectos descritos en las primeras fotos, marcados por las líneas rectas y los conjuntos más bien homogéneos de transeúntes, se vuelven particularmente rígidos cuando los comparamos con la distribución espacial de algunas de las fotos que retratan niños.

En la tercera imagen, tomada en Buenos Aires un poco antes del viaje a Londres (1957–1958), se ve a niñas trepando y jugando en el Monumento a los Dos Congresos, situado en la plaza del mismo nombre. Larraín escoge un ángulo en picado para capturar el juego de las niñas y esto permite captar los rostros de quienes, al parecer, quieren seguir ascendiendo. De todas formas, aquí no hay una sola dirección o una sola manera de jugar con el monumento: se puede escalar, observar a las más intrépidas, descansar en los caballos o, incluso, mantenerse indecisa entre una y otra acción. Aunque la foto está

atravesada por la negra diagonal sugerida por la escultura, cada sujeto de la composición parece formar su propia trayectoria; ya no hay líneas que marquen el camino a seguir ni que distribuyan a los sujetos en el espacio de la foto. En el libro editado por Agnès Sire, esta imagen va a acompañada de la siguiente cita:

Estoy de vago en Buenos Aires, nunca sé lo que voy a hacer al día siguiente, estoy solo y sin plata y cada día encuentro gente, voy corriendo, lo único que (parece) estoy haciendo con constancia, es un reportaje sobre la ciudad. Deambulo el día entero por callejuelas y barrios haciendo fotos... Es un gusto... (138).

Vagar y deambular, los términos con los que el fotógrafo caracteriza su estadía, no parecen tener mucha relación con las trayectorias marcadas de las imágenes anteriores, pero sí con la fotografía conocida como “Niños vagabundos” (1955), en la que tres niños de la calle recorren Santiago. Sin zapatos, fuertemente recortados contra el fondo desenfocado, los tres capturan nuestra atención. Esta imagen es parte de las series que Larraín hizo de niños de la calle y que están enmarcadas en una acción de denuncia y de colaboración que el fotógrafo estableció a comienzos de los años '50 con organizaciones como el Hogar de Cristo y Fundación Mi Casa. En este sentido, parece curiosa la sustitución del autobús londinense por un vehículo similar a la camioneta del Padre Hurtado, situada al centro de la composición y cromáticamente, parte del conjunto de los cuerpos infantiles. Aunque no vemos sus rostros, los chicos se ven claramente diferenciados: usan ropas distintas (lo que en ningún caso implica una opción), caminan a diferente ritmo y el gesto de las manos en los bolsillos parece indicar que no tienen prisa ni un lugar claro dónde ir.

Para Larraín, el deambular era un gusto y cuando indico que los niños también muestran una disposición similar, en ningún caso se trata de establecer una equivalencia entre la situación de uno y otros: cuando él señala que no tiene dinero se refiere a otra cosa; cuando se describe como vago, lo hace en un sentido figurado, mucho menos cruento y material que el que observamos en estos chicos. De todas formas, es interesante pensar la posibilidad de disfrute y juego que presenta para estos niños el espacio público. Así como el neoclásico monumento bonaerense, lleno de referencias alegóricas a la República Argentina y situado frente al Congreso de la nación, no tenía

previsto su uso como patio de juegos, la calle es tanto hogar como lugar de trabajo esporádico o sitio de entretención para estos niños.

Allí donde el espacio público inglés parece estar cifrado por las líneas rectas, los trazos marcados y las trayectorias; el espacio público practicado por los niños y niñas de estas fotografías amplía la gama de actividades posibles, puesto que en él se juega, se comparte, se proyectan rutas improvisadas y se deja ver una individualización mucho mayor que la que observamos en la masa londinense. La calle y el monumento se convierten en otras cosas: pueden ser parte de una cancha con límites invisibles, o escenografía para acciones imaginadas.

El espacio, tal como sostiene Michel de Certeau, “es un lugar practicado. De esta forma, la calle geoméricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes” (129). De acuerdo al teórico francés, esas maneras cotidianas de hacer [lo que él llama “prácticas”], son reapropiaciones antidisciplinarias del espacio organizado (XLIV). Estas fotos de Larraín son consistentes con estas ideas, puesto que retratan un espacio urbano marcado, con itinerarios previamente trazados, que establece separaciones y diferencias entre los usos posibles y los sujetos que allí pueden interactuar. Aún cuando estas fotografías no sean panorámicas ni muestren sectores extensos de Londres, logran hacer resonar en nosotros algunas de los supuestos subyacentes a la planificación urbana descritos por Sennett, por ejemplo, aquellos que privilegian la eficiencia y el control de las masas. En los intersticios entre los sujetos, en la homogeneidad de la masa y sus movimientos, logramos ver el disciplinamiento de los cuerpos en el espacio público.

La foto tomada en la estación de metro Baker Street de Londres es particularmente consistente con el conjunto. En ella vuelve a situar las líneas rectas y la perspectiva como ejes de la composición. Esta vez las líneas verticales corresponden a las escalas mecánicas, en las que vemos claramente estructurados los sectores de ascenso y descenso. La escala de la derecha es particularmente ordenada: todos circulan por su diestra formando una fila que acentúa la diagonal. Los sujetos de la fotografían visten abrigos y son todos adultos. En primer plano, fuera de foco, vemos el plano medio uno de los transeúntes, quien no se detiene a mirar la cámara y se acerca

directamente hacia ella, como si ésta se interpusiera en su camino.

Por último, la fotografía que retrata niños chilenos jugando con una pelota en la calle presenta un marcado contraste con la anterior. Esta es la única imagen del conjunto en la que observamos un sujeto retratado de frente y de cuerpo entero. Es un niño de la calle, diferenciado claramente del resto, centrado y sin zapatos, quien se muestra expectante frente a algo que sucede fuera de campo, como si esperara la llegada de una pelota o estuviera atento a una persecución. El espacio del fondo está dividido en tres secciones equivalentes, marcadas por líneas horizontales y distintas tonalidades de grises. Tal como ocurría con la diagonal de la foto de las niñas en Buenos Aires, estas líneas no definen los movimientos de los muchachos: sus desplazamientos parecen impredecibles, porque la tensión de sus cuerpos parece advertirnos que pueden escapar hacia cualquier sitio y en cualquier dirección.

Además del desamparo y la vulnerabilidad física y material, los niños de la calle que observamos en estas fotos experimentan el espacio público como una oportunidad de encuentro y una posibilidad de construir comunidad. Claudia Darrigrandi, al comentar la novela *El Río de Alfredo Gómez Morel* (publicada en 1962), señala que “en la cuenca del río se revela el fracaso de

estas prácticas [cívicas] de incorporación de los niños a la institucionalidad ciudadana: los habitantes del río no quieren pertenecer a la ciudad ni ser ciudadanos” (20). Darrigrandi se refiere a los chicos de la novela que habitan debajo de los puentes del río Mapocho y que organizan su propia sociedad, lejos de los espacios legitimados de la escuela y la casa familiar. En consonancia con esta resistencia al confinamiento y la normalización que puede implicar el pertenecer a instituciones domésticas y educativas, Claudio Guerrero afirma que la imposición adulta de ciertos espacios para el infante hace que:

se sienta a menudo como un reo que habita un mundo que no le pertenece, que le es ajeno y al cual debe someterse, desde la pieza que le han preparado hasta el resto del hogar. De allí la concepción de Benjamin del niño como “un huésped errante e inseguro” (Escritos 98), cuyos atolondrados movimientos y su natural disposición al des-orden y a la colección de cualquier tipo de cosa que capte su curiosidad colisionan con las operaciones hogareñas que buscan el orden y el disciplinamiento. Ante esto, el niño responde con su afición a esconderse entre los escondrijos de la casa, a hacerse invisible, fantasma, porque el espacio que le toca habitar es esencialmente adulto—ahí nada verdaderamente le pertenece-. (5)

En la cita del comienzo de este artículo, Flora Tristán se refería a los londinenses como sujetos cansados, exhaustos por las distancias que debían recorrer cada día, situación que apagaba su espíritu y su alegría y los dejaba sin vida social y sin imaginación. En el texto de Tristán los ingleses recorren largos trayectos en una ciudad que se ha vuelto demasiado extensa para ser disfrutada en plenitud. Las fotos que Sergio Larraín hace de la capital británica resuenan con algunas de estas observaciones, porque en ellas observamos a los adultos de paso, en masa, bajando de autobuses o del metro, desplazándose a través de la urbe, siempre en una trayectoria indefinida que va de un punto de la ciudad a otro. Por el contrario, lo que parecen representar algunas de las fotos que Larraín toma a los niños que juegan en la calle y lo que resalta al contrastarlas con los de los adultos londinenses, es justamente un uso mucho más apropiado de los sitios, en el sentido de tomar propiedad de esos espacios, de volverlos propios y de practicarlos mucho más enérgicamente. Como hemos observado, en la representación propuesta por el fotógrafo, los niños y niñas de estas imágenes diluyen las líneas rectas y constantemente están inventando nuevas posibilidades: se salen de la fila, transgreden las rutas, los usos adecuados y los trazos previstos por aquellos que planifican la ciudad ●

CONSTANZA VERGARA

(Santiago, 1978) es candidata a Doctora en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad Autónoma de Barcelona. Es académica del Departamento de Lengua y Literatura de la Universidad Alberto Hurtado. Junto a Michelle Bossy realizó la investigación “Documentales autobiográficos chilenos” (2010), financiada por el Fondo Audiovisual del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Actualmente, junto a Betina Keizman, lleva a cabo un proyecto FONDECYT acerca de las relaciones entre cine y literatura en Argentina, México y Chile entre los años 1915 y 1940.

BIBLIOGRAFÍA

Borja, Jordi. “Ciudadanía y espacio público”. *Ambiente y desarrollo* vol. XIV, n°3 (1998): 13-22. http://www.pieb.org/espacios/archivos/doconline_ciudadania_y_espacio_publico.pdf

Darrigrandi, Claudia. “Niños en la ciudad: multitud, masas e infancia en la narrativa chilena (1930-1965)”. *Taller de Letras* n°56 (2015): 11-25.

De Certeau, Michel. “Relatos de espacio”. *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 1996. 127-142.

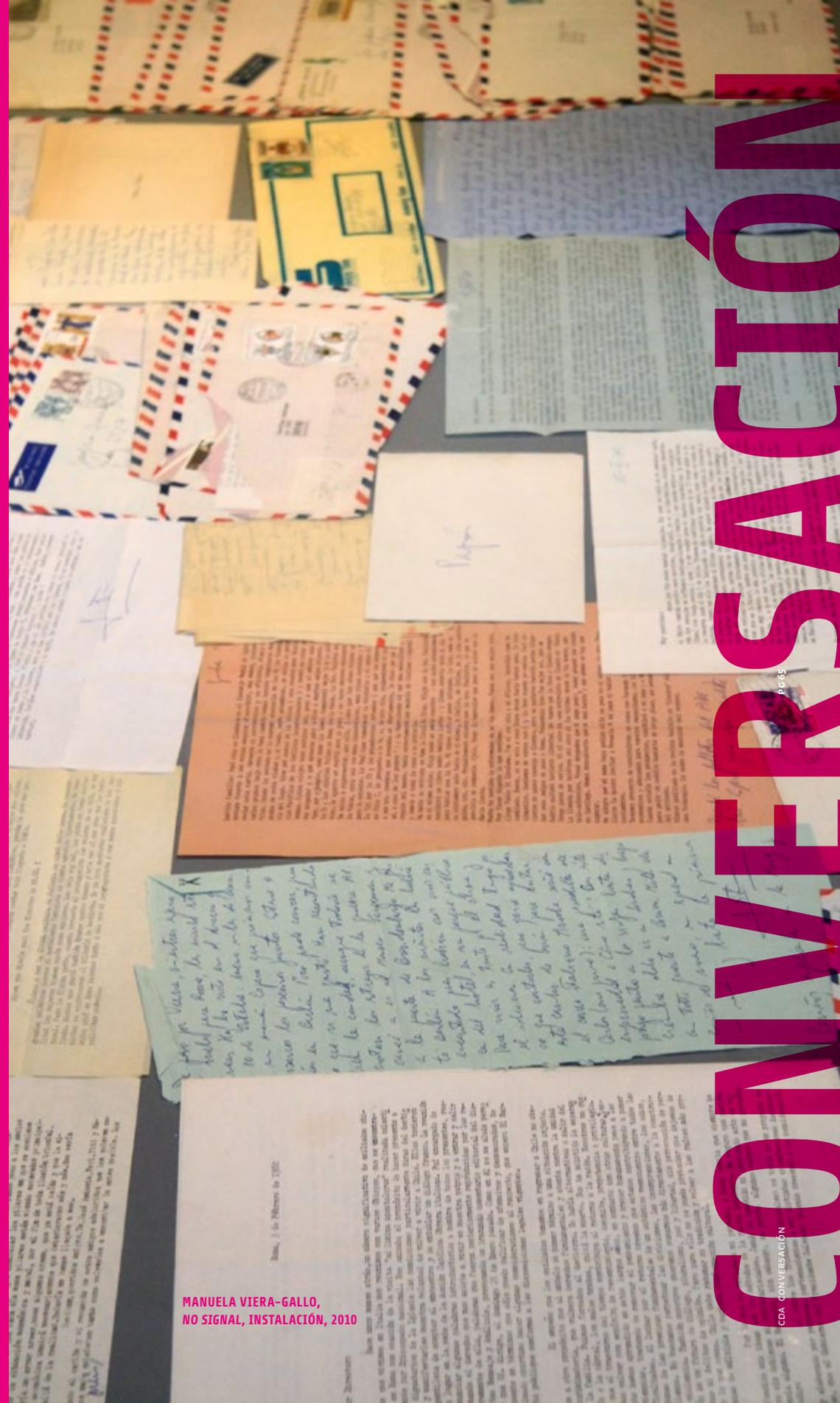
Guerrero, Claudio. “La infancia, ¿un lugar posible?”. *Revista Grifo* n°23, (2011): 4-8.

Sennett, Richard. “Planificación de ciudades purificadas”. *Vida urbana e identidad personal. Los usos del orden*. Barcelona: Península, 2001. 137-158.

Sire, Agnès y Gonzalo Leiva. *Sergio Larraín*. París: Éditions Xavier Barral, 2013.

Tristán, Flora. “La ciudad monstruo”. *Paseos por Londres. La aristocracia y los proletarios ingleses*. Barcelona: Global Rhythm Press, 2008. 41-46.

MANUELA VIERA-GALLO



MANUELA VIERA-GALLO,
NO SIGNAL, INSTALACIÓN, 2010

CONVERSIÓN



MANUELA VIERA-GALLO,
DOMESTIC VIOLENCE,
ESCALA, 2009



ACERTIJOS VISUALES CONVERSACIÓN ENTRE CARLA MACCHIAVELLO Y MANUELA VIERA-GALLO



MANUELA VIERA-GALLO,
SANTIAGO THE SHAKEN
VALLEY, ESCALA, 2007

CARLA MACCHIAVELLO (SANTIAGO, 1978) ES HISTORIADORA DEL ARTE Y TRABAJA EN TORNO AL ARTE LATINOAMERICANO CONTEMPORÁNEO, LA PERFORMANCE, EL VIDEO Y LAS RELACIONES ENTRE ARTE, POLÍTICA Y PRÁCTICAS PERFORMATIVAS. ESTUDIÓ LICENCIATURA EN ESTÉTICA EN LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE, REALIZÓ UNA MAESTRÍA Y UN DOCTORADO EN HISTORIA DEL ARTE Y CRÍTICA DE ARTE EN STONY BROOK UNIVERSITY, NUEVA YORK. ENTRE 2010 Y 2014 TRABAJÓ COMO PROFESORA ASISTENTE EN HISTORIA DEL ARTE EN LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, BOGOTÁ, COLOMBIA, Y ACTUALMENTE ES PROFESORA ASISTENTE EN HISTORIA DEL ARTE EN EL BOROUGH OF MANHATTAN COMMUNITY COLLEGE, NUEVA YORK. HA CURADO EXPOSICIONES DE ARTE LATINOAMERICANO RECIENTE Y HA FORMADO PARTE DE COMITÉS CURATORIALES Y EDITORIALES, INCLUYENDO EL DE LA OTRA 2011 (BOGOTÁ) Y EL DE LA PUBLICACIÓN CUADERNOS DE ARTE DE LA ESCUELA DE ARTE DE LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE (2012-PRESENTE).

MANUELA VIERA-GALLO (ROMA, 1977) ES UNA ARTISTA VISUAL CHILENA. HA PARTICIPADO EN NUMEROSOS PROGRAMAS DE RESIDENCIA INTERNACIONALES (TALES COMO FLACC WORKSHOP AND STUDIO FOR VISUAL ARTISTS EN GENK, BÉLGICA; THE CENTRE FOR CONTEMPORARY ART FUTURA PROJECT EN PRAGA, REPÚBLICA CHECA; Y RECIENTEMENTE EN RESIDENCY UNLIMITED, EN NEW YORK). TAMBIÉN HA EXHIBIDO SU TRABAJO EN MÚLTIPLES BIENALES, MUSEOS, E INSTITUCIONES CULTURALES (TALES COMO LA 10MA BIENAL DE NUEVOS MEDIOS EN EL MNBA, SANTIAGO DE CHILE; EL MUSEO DEL BARRIO, NUEVA YORK; EL AC INSTITUTE, NUEVA YORK; EL MUSEO DE ARTE DE LAS AMÉRICAS, WASHINGTON; Y LA ACADEMIA DE BELLAS ARTES, MILÁN). HA OBTENIDO CINCO VECES UNA BECA DE LA DIRAC, SANTIAGO; UNA MENCIÓN ESPECIAL POR EL VIDEO RED CARPET EN LA ADRIATIC BIENNALE, ITALIA; HA GANADO EL PRIMER PREMIO EN UN CONCURSO DE LA REVISTA PAULA, SANTIAGO DE CHILE; Y EL PREMIO DE ADQUISICIÓN EN LA BIENAL DE LAS FRONTERAS EN TAMAULIPAS, MEXICO. ACTUALMENTE VIVE Y TRABAJA EN NUEVA YORK.

CARLA MACCHIAVELLO (CM): CADA VEZ QUE ME ACERCO A TU OBRA, NO SÉ QUÉ VOY A ENCONTRAR: RITOS DE NEO-SALVAJES, MAQUETAS CON SIMULACROS CATASTRÓFICOS, INSTANCIAS DE PARTICIPACIÓN VIOLENTA (LANZANDO LOZA A UN TIRO AL BLANCO GIGANTE EN UN MURO), PÁJAROS EN MATERIALES COMO CERÁMICA, RESINA, MADERA CUYAS CABEZAS ESTÁN CUBIERTAS O CONVERTIDAS EN GRANADAS, DINAMITA, CÁMARAS DE SEGURIDAD Y HASTA MEGÁFONOS, OBJETOS QUE REPRODUCEN PARTES DEL CUERPO HUMANO, PINTURAS REALIZADAS A PARTIR DE DERRAMES. SI BIEN TIENDES A TRABAJAR UN MATERIAL, UNA IMAGINERÍA, UNAS IDEAS DESDE VARIOS ÁNGULOS, LUEGO HAY SALTOS GRANDES, GIROS INESPERADOS. ¿CÓMO DESCRIBIRÍAS TU METODOLOGÍA DE TRABAJO?

MANUELA VIERA-GALLO (MVG): CADA VEZ ME VOY DANDO MÁS CUENTA QUE MI APROXIMACIÓN A LA CREACIÓN ES DESDE UNA VISIÓN PERIFÉRICA, COMO LOS PÁJAROS; TRATO DE HACER ARTE MEZCLANDO MUCHÍSIMOS PUNTOS DE VISTA TANTO CONCEPTUALES COMO MATERIALES, TANTO DE PROCEDIMIENTOS COMO DE EXPERIENCIAS. EN ESE CRUCE DE VIVENCIAS CREO QUE NACE PARA MÍ LA CREACIÓN, PERMITIÉNDOME LIBERTAD Y LIMITÁNDOLA, CONSTRUYENDO Y DECONSTRUYENDO LA REALIDAD: ES EN ESE ENGRANAJE DE MÚLTIPLES POSIBILIDADES DONDE ENCUENTRO EL CAMINO PARA MATERIALIZAR LA OBRA QUE SE DESARROLLA EN MI MENTE.

CM: ES COMO SI HUBIESE ALGO DE JUEGO UN POCO PERVERSO, EXTRAÑO EN TU OBRA, QUE A LA VEZ SE CONECTA CON UNA SENSIBILIDAD A LOS MATERIALES Y A LOS CUERPOS QUE INVOLUCRAS EN ELLA.

MVG: EL JUEGO FORMA PARTE DE MI PROCESO CREATIVO: SIEMPRE PIENSO QUE CUANDO TERMINO UNA OBRA ES COMO CUANDO EN EL AJEDREZ SE HACE “LA JUGADA MAESTRA” QUE LLEVA AL JAQUE MATE. SON MILES DE ESTRATEGIAS PARA GANAR LA PARTIDA QUE LLEVAN A MUCHAS DECISIONES Y JUGADAS QUE PUEDEN DECIDIR EL JUEGO. SE PODRÍA DECIR QUE UNO DA EL MOVIMIENTO INICIAL, Y EN EL LAPSO ENTRE EL CONCEPTO ORIGINAL Y LA OBRA ESTÁ LA EXPERIMENTACIÓN: CADA MOVIMIENTO TIENE SU POR QUÉ, COMO EL DESTINO DE LAS FICHAS EN EL TABLERO, Y ASÍ COMO A VECES UNO GANA UNO TAMBIÉN PIERDE, Y YO NO LE TENGO MIEDO A LA PÉRDIDA; PREFIERO TENER MUCHAS OBRAS Y DE AHÍ EDITAR,

CORTAR, LIMITAR Y ESCOGER. PARA COMENZAR NECESITO LA INSTANCIA LÚDICA E IMAGINARIA. AL FINAL NADA SALE COMO SE PENSÓ AL INICIO.

EN CUANTO A LA PERVERSIÓN, CREO QUE MI MIRADA ES SENSIBLE A LOS CONFLICTOS, CON UNA ÓPTICA MÁS SENSUAL-CORPORAL FREUDIANA DE LOS FENÓMENOS, QUE ES A LA VEZ SIMBÓLICA Y ONÍRICA, UNA QUE TRASGREDE LAS NORMAS ESTABLECIDAS INTENTANDO RECUPERAR LAS PULSIONES DEL INCONSCIENTE INDIVIDUAL Y COLECTIVO. ESTO DA CABIDA A LA ESPECULACIÓN, Y AHÍ ENTRA EL DOBLE JUEGO, LA DOBLE LECTURA.

CM: EN VARIOS TRABAJOS COMO EL TELÉFONO DE MADERA DE UN PAR DE METROS (NO SIGNAL, 2010) O LA MAQUETA DE MADERA EN MINIATURA DEL LLAMADO “SANHATTAN” PEGADA A UNA HAMACA INMENSA Y SOSTENIDA EN EQUILIBRIO PRECARIO (2013), LAS DISTORSIONES DE ESCALA QUE REALIZAS PARECEN MUY CERCANAS AL MUNDO DE LOS NIÑOS, A UNA EXPERIENCIA INFANTIL DONDE ES FÁCIL DAR VUELTA LAS DIMENSIONES Y LOS LUGARES ASIGNADOS A LOS SERES. ¿CÓMO LO VINCULAS CON TU NIÑEZ O CON UNA MIRADA TAL VEZ INFANTIL?

MVG: LLEVO TRABAJANDO CON NIÑOS HACE MÁS DE DIEZ AÑOS, ENTRE 2 Y 4 AÑOS, ME INTERPELAN Y ME DESCONCIERTAN CON SU LIBERTAD INTENTANDO TRASPASAR LAS NORMAS. OBSERVO MUCHO CÓMO ELLOS REPLICAN LA REALIDAD, CÓMO LA CONSTRUYEN Y LA DESTRUYEN EN POCOS SEGUNDOS, COMO TÚ MUY BIEN DICES, PARA ELLOS LOS LÍMITES DE LO “REAL” SE DESFIGURAN. MI TRABAJO SIEMPRE HA ESCALADO O MINIMIZADO OBJETOS, CONCEPTOS O MATERIALES. ES UNA DE MIS “JUGADAS” FAVORITAS PARA SEÑALAR QUE HAY MÁS POSIBILIDADES QUE LAS PERCIBIDAS A PRIMERA VISTA. EL CAMBIO DE LAS DIMENSIONES Y LOS PARÁMETROS DESCONCIERTA. ES UNA INVITACIÓN PARA QUE EL ESPECTADOR ENTRE EN EL JUEGO Y SE DEJE LLEVAR.

CM: LOS MOTIVOS EN TORNO AL JUEGO ABUNDAN EN TU TRABAJO: EL TIRO AL BLANCO, LA HONDA, EL PELUCHE, ESCONDERSE, DISFRAZARSE; ADEMÁS HAY REGLAS A VECES EXPLÍCITAS O IMPLÍCITAS. PERO MUCHOS DE ESOS REFERENTES U OBJETOS RELACIONADOS AL JUEGO TIENEN ALGO DE PELIGRO, DE AGRESIÓN. UNA HONDA ES UN ARMA; EL NIÑO QUE ERA DAVID CUANDO

ENFRENTA A GOLIAT SE VUELVE UN ADULTO AL TIRAR LA PIEDRA Y LIDERA UN PUEBLO. ¿QUÉ TE INTERESA DE ELLOS? ¿LA FUERZA DE LO QUE PARECE DÉBIL, DEMASIADO JOVEN? ME RECORDÓ A LOS ESTUDIANTES EN CHILE.

MVG: CLARO, ESA OBRA HACE ALUSIÓN A LOS PUNTOS QUE MENCIONAS: EL MOVIMIENTO ESTUDIANTIL QUE REVOLUCIONÓ LA MENTALIDAD DE NUESTRA SOCIEDAD DEJANDO EN EVIDENCIA EL PROBLEMA DE LA INJUSTICIA SOCIAL EN SU DIMENSIÓN MÁS PROFUNDA; LA EDUCACIÓN ES UNA NECESIDAD Y DEBERÍA SER UN DERECHO IGUAL PARA TODOS. ESTABA EN CHILE CUANDO EMPEZÓ EL MOVIMIENTO Y ME PARECIÓ IMPRESIONANTE LA FUERZA SOCIAL QUE FUE TOMANDO, Y ME FUI A METER A LAS MARCHAS UN TANTO ATURDIDA POR EL SUEÑO, PERO SIN DEJAR DE SER COMO UN HALCÓN QUE MIRA SU PRESA. ESAS HONDAS SON HECHAS POR LOS PROPIOS ESTUDIANTES. LAS VENDEN ILEGALMENTE AL LADO DE LA ESTACIÓN CENTRAL. SON HECHAS DE PALO DE MADERA COMÚN Y UN ELÁSTICO. SU PRECARIEDAD SE CONFRONTA CON LO QUE SON CAPACES DE PRODUCIR: SON ARMAS COMO TÚ DICES, Y EN MANOS DE LOS JÓVENES SE VEÍAN COMO JUGUETES.

ESE ELEMENTO ME INTERESÓ, LE DI UNA VUELTA Y TALLÉ LAS PALABRAS DE LAS PROTESTAS QUE DEMANDABAN CAMBIO. TRATÉ DE PONER HINCAPIÉEN QUE CON ESA ARMA-JUGUETE HECHA EN CASA, LO QUE IMPORTABA ERA EL TRASFONDO SOCIAL, EL SÍMBOLO QUE ENCERRABA.

LA MITOLOGÍA ME ATRAE. LAS HISTORIAS DE LOS DIOSES GRIEGOS LAS ANALIZO Y LAS REPRESENTO EN EL CAMPO DE LA CONTEMPORANEIDAD. SUS MITOS NOS HABLAN DE EXPERIENCIAS PROFUNDAS, A VECES VIOLENTAS. HAY QUE LEERLAS Y RELEERLAS, RESINIFICARLAS A LA LUZ DE LO QUE VIVIMOS. NOS HABLAN DE LA VIDA Y SUS DRAMAS.

CM: EN SU ETIMOLOGÍA, LA PALABRA “JUEGO” REMITE A UNA BROMA, UN CHISTE, SE VINCULA A REÍRSE, BURLARSE (LATÍN, IOCUS). EN OCASIONES HAS DESCRITO TU OBRA COMO UNA QUE UNE LO CÓMICO Y OSCURO. SIN EMBARGO, EN OTROS IDIOMAS, COMO EL SÁNSCRITO, UNO DE LOS SIGNIFICADOS DE LA PALABRA “JUEGO” ES OSCILAR, MOVERSE, DUDAR. ¿CÓMO ENFRENTAS O TE RELACIONAS CON LA DUDA, LA INCERTIDUMBRE, LA OSCILACIÓN, EL VAIVÉN EN TU PROCESO, EN TU OBRA?

MVG: ¡QUÉ GRAN TEMA! LA VULNERABILIDAD QUE UNO EXPERIMENTA CUANDO CREA UNA OBRA ES INMENSA, SE PARTE DE UNA CARENCIA, DE LO QUE FALTA Y SE BUSCA ENTRE SOMBRAS. ESOS MOMENTOS DE INCERTIDUMBRE SON ESENCIALES PARA PODER PENSAR Y CONCRETAR ALGO. UN GRAN PROFESOR QUE TUVE EN LA UNIVERSIDAD CATÓLICA SIEMPRE NOS DECÍA: VAYAN AL TALLER QUE LA INSPIRACIÓN LLEGA TRABAJANDO. SE REFERÍA A ESE INSTANTE DE ABSOLUTO SILENCIO Y SOLEDAD QUE ALGUNOS ARTISTAS VIVENCIAMOS AL CREAR. YO VOY AL TALLER Y ME DESCONECTO, COMIENZO MI JUEGO, INVENTO MIS REGLAS. ES MI MUNDO Y SERÁ EL MUNDO DE LA OBRA. LA OBRA TE VA DESAFIANDO Y TE PONE LÍMITES HASTA COBRAR VIDA PROPIA.

CÓMO NO CITAR A DUCHAMP Y LA CASUALIDAD DEL VIDRIO QUEBRADO, PERMITIRSE ESO ES TENER CONCIENCIA DE QUE HAY JUEGO, DE QUE HAY CAMBIOS QUE LA NATURALEZA DE LA REALIZACIÓN SUFRE Y PROVOCA.

CM: ESTABA PENSANDO EN LA IDEA QUE LA OBRA DE ARTE, POR MÁS CONCEPTUAL Y DESMATERIALIZADA QUE SEA, HACE ALGO EN LA EXPERIENCIA. VARIAS DE TUS OBRAS INCITAN, TRANSFORMAN EL ESPACIO (LAS INSTALACIONES CON FRAGMENTOS DE LOZA COLGANDO, LAS ESTACAS QUE REALMENTE AMENAZAN A LOS ESPECTADORES, POR EJEMPLO), SE NIEGAN A REPLEGARSE DEL TODO EN LAS CONVENCIONES, PESE A HABITAR EN ELLAS, CON ELLAS.

MVG: TRABAJAN EN EL LÍMITE DEL SILENCIO, NO HABLAN PERO SÍ SE HACEN SENTIR, NO DAN LUCES PERO SÍ ILUMINAN, SON COMO ACERTIJOS VISUALES DONDE SIENTES QUE TIENES QUE INVOLUCRARTE, NO SON EN LO ABSOLUTO MÍNIMAL NI CERRADAS, SON DERROCHES DE EXPERIENCIA.

CM: MUCHAS DE TUS OBRAS HACEN REFERENCIA A CHILE, EL GOLPE Y LA DICTADURA MILITAR, EL EXILIO, EL RETORNO A UN LUGAR QUE SIGUE TRANSFORMÁNDOSE, OTRAS APUNTAN DIRECTAMENTE A LAS INTERACCIONES ENTRE EEUU Y CHILE, POLÍTICAS, ECONÓMICAS, SENTIMENTALES. ¿CÓMO TRABAJAS CON LA DISTANCIA Y SUS CONTRADICCIONES, COMO VIVIR EN EL MISMO PAÍS QUE CRITICAS ABIERTAMENTE?

MVG: ESA DICOTOMÍA ES RELEVANTE EN EL MENSAJE. LLEVO EN NUEVA YORK MÁS DE DIEZ AÑOS Y ESA SENSACIÓN DE EXTRAÑEZA SIGUE LATENTE. ELLA ME PERMITE PLANTEARME CRÍTICAMENTE, ME MANTIENE ACTIVA, NO SE ESTÁ CÓMODO CON ELLA, ESTÁ EN LA CALLE Y EN TU INTERIOR. ES COMO SI TU PROPIA SOMBRA TE HABLARA AL OÍDO. VUELVO A LA ALUSIÓN DE LOS PÁJAROS: SIENTO QUE EMPRENDÍ UN VUELO QUE TODAVÍA NO TERMINA, CREO QUE HASTA QUE NO REGRESE A CHILE SIEMPRE ESTARÉ CON ESA MIRADA DESDE AFUERA, Y ESO LO APROVECHO PARA EJERCITAR LA MEMORIA Y ENTENDER LA IDENTIDAD DE MI PAÍS, MIS ORÍGENES, MI HISTORIA PERSONAL.

CM: EN LA EXPOSICIÓN S.A. (SOCIEDAD ANÓNIMA), DEL 2013, EL ESPACIO DE LA GALERÍA SE VE INVADIDO POR ESCULTURAS DE ANIMALES DISFRAZADOS. LOBO CON PIEL DE OVEJA, PALOMAS ENMASCARADAS (UNA SUERTE DE ESPÍAS PÉSIMOS). LOS ANIMALES HAN SERVIDO POR SIGLOS PARA CREAR ALEGORÍAS SOBRE EL SER HUMANO. HAS OCUPADO UNAS CITAS A CAMUS PARA REFERIRTE A TU TRABAJO (“UNA OBRA DE ARTE ES UNA CONFESIÓN”) Y A MARX (“EL ARTE ES SIEMPRE Y EN TODO LUGAR, LA CONFESIÓN SECRETA, Y AL MISMO TIEMPO EL MOVIMIENTO INMORTAL DE SU TIEMPO”). ¿QUÉ CONFIESAS A TRAVÉS DE ELLOS?

MVG: YO CREO EN EL ARTE PERSONAL QUE TE DEJA VER PROBLEMÁTICAS GLOBALES, YO HABLO DESDE LA EXPERIENCIA, ESTAS ALEGORÍAS ME PERMITEN ENMASCARAR UN POCO LO QUE DE VERDAD TRATO DE DECIR, DE SEÑALAR, A VECES DE DENUNCIAR; SON MIS PERSONAJES, MIS CARETAS LLENAS DE SIMBOLISMOS QUE SE ENTRECROZAN CON LA VISUALIDAD DE LOS CUENTOS INFANTILES. ESA EXTRAÑEZA ME AYUDA A ABRIR NUEVOS CAMPOS DE COMUNICACIÓN Y DE CONEXIÓN CON EL LENGUAJE DEL ARTE COMO TESTIMONIO DE LA REALIDAD.

CM: EL LOBO CON PIEL DE OVEJA ME RECORDÓ QUE DE PEQUEÑA ME ENCANTABA UN CUENTO QUE ME LEÍA MI MADRE SOBRE UN LOBO QUE LOGRABA ENTRAR EN LA CASA DE SIETE CABRITOS ENGAÑÁNDOLOS A TRAVÉS DE UNA SERIE DE DISFRACES. LO QUE MÁS ME GUSTABA DEL CUENTO ERA LA CAPACIDAD DEL LOBO DE TRANSFORMARSE (PONIÉNDOSE HARINA EN LAS PATAS Y TOMANDO MIEL PARA IMITAR A LA MADRE DE LOS CABRITOS) Y LA



TRANSFORMACIÓN DE LA VOZ DE MI MADRE PARA INTERPRETAR AL LOBO. AHORA QUE TIENES UNA HIJA, ¿TIENES ALGÚN CUENTO FAVORITO?

MVG: ESA NARRACIÓN MATERNAL O PATERNAL HA SIDO MUY IMPORTANTE EN MI FANTASÍA, EN LA CREACIÓN DE MI VOCABULARIO VISUAL. ES LA HERENCIA ORAL QUE NOS VA QUEDANDO, QUE SE TRASMITE CASI EN UN SUSURRO. CON MI HIJA PALOMA TENEMOS MUCHOS LIBROS. NOS GUSTAN DESDE LOS CUENTOS TRADICIONALES HASTA LOS MÁS ACTUALES. HAY UNO DE UN BARQUITO QUE VIAJA Y SE VA DE SU PUEBLO NATAL PORQUE SIENTE QUE LE QUEDA CHICO, Y DESPUÉS DE RECORRER LAGOS, RÍOS Y HASTA LA INFINIDAD DEL OCÉANO, PREFIERE VOLVER A LA TINA DONDE JUEGA CON SU AMIGUITO QUE ES SU DUEÑO. ME GUSTA ESA IDEA DE VIAJE DE EXPLORACIÓN.

CM: LA INSTALACIÓN DOMESTIC VIOLENCE DEL 2009, EN LA QUE CUELGAN LOZAS ROTAS AMARRADAS DE CUERDAS GRUESAS COMO FRUTOS DE UN ÁRBOL, SE CONECTA FUERTEMENTE CON EL CUERPO Y CON EXPERIENCIAS DE MUJERES EN PARTICULAR. TRAPITOS AL SOL (2002), EL CALZÓN ROSADO Y BLANCO GIGANTE QUE RECIBÍA EN EL ESPACIO 24/7 DE LONDRES A LOS VECINOS, JUGABA CON VARIAS EXPRESIONES POPULARES, CON LA ESCALA Y EL DESPLAZAMIENTO PARA PONER AL CUERPO DE LA MUJER ENTRE EL ESPACIO PÚBLICO Y PRIVADO, GENERANDO UN ROCE CON ELLO. RECIENTEMENTE CO-CURASTE JUNTO A MONIKA BRAVO UNA EXPOSICIÓN DE ARTISTAS MUJERES EN NUEVA YORK, NOTHING TO HIDE: THE FEMININE LANDSCAPE OF 12 LATIN AMERICAN ARTISTS. ¿CUÁL HA SIDO TU RELACIÓN CON EL GÉNERO EN TU TRABAJO?

MVG: EL TRABAJO DE GÉNERO ME SALE NATURAL, POR LO TANTO NO ME INQUIETA CAER EN CATEGORÍAS FEMINISTAS O DE ARTE DE GÉNERO. LO TOMO COMO ALGO QUE ME TOCÓ VIVIR: POR MI CONDICIÓN DE MUJER Y POR LA ÉPOCA ACTUAL EN QUE EL TEMA DE LOS DERECHOS DE LAS MUJERES HA SALTADO AL TAPETE EN TODAS PARTES. OBVIAMENTE DESDE LOS 60 HABLAR DE GÉNERO TENÍA UN SENTIDO DE VANGUARDIA: ERA ALGO NECESARIO Y DE URGENCIA. ESTAMOS A AÑOS MIL DE ESE PERÍODO, POR LO TANTO YA NO ES PROPIAMENTE DE GÉNERO HACER UNA EXPOSICIÓN DE MUJERES. AUNQUE LA IGUALDAD NO EXISTE TODAVÍA, LA PRESENCIA DE LAS MUJERES ES HOY ALGO CONQUISTADO. LO QUE PUEDE INTERESAR ES LA

DIFERENCIA QUE PUEDE DARSE EN LA MIRADA, EN EL ENFOQUE, EN LA IMAGEN O LA VOZ.

BAJO ESOS CRITERIOS NACIDOS DEL AVANCE DE LAS MUJERES, MI EXPERIENCIA COMO ARTISTA Y ESPECTADORA ME DICE QUE LAS CLASIFICACIONES TEÓRICAS PUEDEN AYUDAR A UN ENTENDIMIENTO PANORÁMICO DE LAS OBRAS. CUANDO ARMAMOS CON MONIKA BRAVO UNA EXPOSICIÓN ESTE AÑO EN NUEVA YORK NO NOS DIO MIEDO CONVOCAR A DOCE MUJERES ARTISTAS, NO PENSAMOS EN EL GÉNERO, SIMPLEMENTE NOS PARECIÓ NECESARIO PARA MOSTRAR EL TRABAJO DE ARTISTAS LATINOAMERICANAS INTERESANTES CON CONTEXTO Y OBRAS SIGNIFICATIVAS.

EL GÉNERO PARA MI ES ANTE TODO UNA REALIDAD TANGIBLE QUE SE IMPONE POR LA REALIDAD DE NUESTRAS VIDAS Y QUE MARCA UNA VISIÓN DEL ARTE. CIERTAMENTE TENEMOS QUE SEGUIR TRABAJANDO PARA AMPLIAR LOS ESPACIOS A LAS ARTISTAS MUJERES, PARA QUE ADQUIERAN MAYOR VISIBILIDAD. NO SÓLO POR SER MUJERES, COMO SI TUVIÉRAMOS UN DERECHO ESPECIAL, SINO POR LA CALIDAD DE SUS TRABAJOS, QUE LA SOCIEDAD HASTA HACE POCO OCULTABA O SIMPLEMENTE DESCONOCÍA. TRAPITOS AL SOL, DOMESTIC VIOLENCE, DIGGING THE AMERICAN DREAM, HABLAN DESDE LA MUJER, ES CIERTO, PERO PORQUE ESA CONDICIÓN ME ES PROPIA, ME PERMITE CLARIFICAR PARADIGMAS SOCIALES Y DESFIGURARLOS, DENUNCIARLOS Y ESTETIZARLOS.

CM: UNO DE LOS TEMAS QUE RECORRÍA LA EXPOSICIÓN NOTHING TO HIDE ERA LA MARGINALIZACIÓN, LA DISCRIMINACIÓN PERSISTENTE DEL OTRO O LO QUE UNO PUEDA AGRUPAR BAJO TÉRMINOS COMO GÉNERO, RAZA, ETNIA, NACIÓN, CLASE. ¿CÓMO PENSARON LA CURADURÍA?

MVG: SOBRE TODO PENSAMOS EN EL MEDIO ADECUADO PARA QUE LA EXPOSICIÓN PRESENTARA ARTE-POLÍTICO Y ARTE-CONCEPTUAL ENTRECruzADOS CON ARTE/ABSTRACTO MINIMAL. YO ME QUISE PONER EN LA POSICIÓN QUE DISTINTAS OBRAS DE ARTE APORTARAN A LA MEMORIA DE LOS TIEMPOS, ASÍ COMO LOS DOS VIDEOS DE REGINA JOSÉ GALINDO QUE PRESENTAMOS MARCAN LA DIFERENCIA DE EXPERIENCIA DE LA MISMA PERFORMANCE DEPENDIENDO DEL PAÍS-CONTEXTO Y SU EJECUCIÓN. PENSÉ EN TRABAJAR EN LAS MÚLTIPLES INTERLINEALIDADES. COMO SEÑALABA ANTES, MI PROCESO NO ES LINEAL; ENTONCES EN LO

CURATORIAL, QUISE SALIRME DE LAS CATEGORÍAS Y ENTENDER LA VISUALIDAD COMO UN PAISAJE PROBLEMÁTICO Y ESO TE ABRE A REGIONES NUEVAS MÁS ALLÁ DE PARADIGMAS PREESTABLECIDOS.

ESE LADO FEMENINO DE LA VISIÓN DE LA REALIDAD CREO QUE SE HA IDO VALORANDO: HOY ESTAMOS MÁS PREDISPUESTOS A LO SENSIBLE-MATERIAL, Y SU EXPRESIÓN EN EL ARTE ME PARECE FASCINANTE. NUNCA DUDÉ EN QUE MI PRIMER PROYECTO CURATORIAL SERÍA EL CONJUNTO DE ARTISTAS MUJERES QUE ME MOVIERAN A TRAVÉS DE SUS DISCURSO, SUS OBRAS Y SUS VIDAS. Y NO TENGO NINGÚN ARGUMENTO DE GÉNERO CON ESO. SU LENGUAJE VA CON MI PROPIA VIVENCIA.

CM SOBRE LA VIVENCIA, AL VER TU ÚLTIMA EXPOSICIÓN, JAUJA¹, PENSÉ QUE ERA TU OBRA MÁS PERSONAL, COMO LEER UN DIARIO DE VIDA. SOLO QUE ESTABAS ABSTRAYENDO TUS EXPERIENCIAS, CONVIRTIENDO CADA DIBUJO EN UN LABERINTO LLENO DE SÍMBOLOS PRIVADOS Y COMPARTIDOS QUE CADA ESPECTADOR PODÍA INTERPRETAR A SU MANERA COMO UN GUIÓN LÚDICO. ¿CÓMO TRABAJASTE EL MATERIAL PARA ESTA EXPOSICIÓN?

MVG: LO TRABAJÉ ARMANDO LO QUE LLAMO UN VOCABULARIO VISUAL: TENÍA DISTINTAS CARPETAS CON TEMÁTICAS. ESTA PESQUISA ES LA QUE MÁS TIEMPO ME TOMA. MIS IMÁGENES VIENEN DE TODAS PARTES: LIBROS, WEB, VIDA REAL, SKETCH BOOKS, GRAFITIS URBANOS, LA NATURALEZA, LA CIUDAD Y MI PROPIA IMAGINACIÓN, ENTRE OTROS. EN UNA SEGUNDA ETAPA ARMÉ LAS COMPOSICIONES, PERO COMO NUNCA PUEDO CEÑIRME A UNA LÍNEA TAMBIÉN MEZCLÉ UNA Y OTRA COMPOSICIÓN EN EL PAPEL. EL ACTO DE DIBUJAR CON ESTA TÉCNICA ES EFÍMERO, DIBUJO CASI EN LO INVISIBLE: LA COLA (DE PEGAR) ES BLANCA Y EL PAPEL TAMBIÉN, ASÍ QUE LA MAGIA CUANDO APARECE LA IMAGEN SE PRODUCE AL APLICAR EL ASERRÍN.

YO EDITO MUCHO. TENGO UN PROCESO DE CREACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN MUY ENERGÉTICO Y DEMANDANTE, PERO CUANDO HAY QUE ELEGIR LAS PIEZAS PARA PRESENTARLAS TE PODRÍA CONTAR QUE SÓLO EL 20% DE LO DEL ESTUDIO LLEGA. ¡ABUNDAN LOS HIJOS PRÓDIGOS! (RISAS). PIENSO QUE ES LO QUE

ANTES OCURRÍA CON LOS BOCETOS Y DIBUJOS QUE LOS ARTISTAS HACÍAN ANTES DE LLEGAR A LA OBRA. PIENSO EN LEONARDO DA VINCI, REMBRANDT O GOYA, POR EJEMPLO.

LO INTERESANTE ES LA NOCIÓN QUE TÚ LLAMAS “DIARIO DE VIDA”. PARA MÍ ERA UNA CRONOLOGÍA DE SUCESOS, PERO NO DE TIEMPOS CORRELATIVOS EN UNA SECUENCIA, SINO DE DIMENSIONES REALES Y ONÍRICAS ENTRELAZADAS EN UNA SUERTE DE ENJAMBRE U OVILLO QUE VOY DESHILANDO. LO MENCIONO PORQUE CREO QUE LA NARRACIÓN BASADA EN UNA CRONOLOGÍA TIENE QUE VER CON LAS PINTURAS MURALES DE LAS IGLESIAS, DONDE SE EXPLICAN LAS HISTORIAS BÍBLICAS CON FINES CATEQUÉTICOS, SOBRE TODO PARA QUIENES NO SABÍAN LEER O NO TENÍAN ACCESO A LAS ESCRITURAS. MI VIVENCIA EN ITALIA ME PUSO EN CONTACTO CON ESOS FRESCOS: RECUERDO LAS PINTURAS DEL GIOTTO SOBRE LA VIDA DE SAN FRANCISCO DE ASÍS O LOS FRESCOS DEL MASSACIO EN SANTA MARÍA DEL CARMINE DE FLORENCIA O EL TINTORETTO EN LA SCUOLA DI SAN ROCCO EN VENEZIA, DONDE SUS PINTURAS MONUMENTALES, CON TELAS DE PROPORCIONES DEL SUELO AL TECHO, NOS CONMUEVEN CON TAN ALTA PULSIÓN PICTÓRICA.

ESAS IMÁGENES ME BOMBARDEAN Y PERSIGUEN DESDE LA INFANCIA. LAS MADONNAS CON EL NIÑO JESÚS, RELATAN LA MATERNIDAD DE MARÍA EN CLAVE CRONOLÓGICA. LUEGO ESTÁN EN COLA CINCO MUJERES CON SUS PECHOS AL AIRE ESPERANDO PRESENTAR SUS PAPELES EN UNA ESPECIE DE ADUANA. ¡QUÉ MÁS DRAMÁTICO Y FANTÁSTICO QUE LAS PINTURAS Y FRESCOS DE LAS IGLESIAS QUE CUENTAN LA HISTORIA DE JESÚS, DESDE EL NACIMIENTO HASTA LA CRUCIFIXIÓN Y RESURRECCIÓN! TIENEN UN TIEMPO NARRATIVO DE SOBREPOSICIÓN DE LOS HECHOS CON UN INGREDIENTE DRAMÁTICO QUE LLEGA A SER INVEROSÍMIL.

YO QUERÍA NARRAR DESDE LA EXPERIENCIA, PERO FICCIONARLA LO SUFICIENTE PARA PODER RELATAR UNA HISTORIA COMPARTIDA, COLECTIVA, GLOBAL CON UN CORTE DIACRÓNICO. SE SIENTE MÁS PERSONAL PORQUE ESCOGÍ IMÁGENES FUERTES DONDE EL ESPECTADOR GATILLA CON LA PARTE PRIVADA DE LA MUJER. TEMA QUE CREO TIENE MUCHO CAMPO POR DESCUBRIR. LA SEXUALIDAD Y LA MATERNIDAD ENTRECruzADAS CON PAISAJES Y EXPERIENCIAS.

1. JAUJA: LUGAR O SITUACIÓN IMAGINARIOS DONDE REINA LA PROSPERIDAD Y LA ABUNDANCIA (NOTA DEL EDITOR).

CM: LOS CRUCES ENTRE IDENTIDAD, PAISAJE, SUEÑO (UTOPIA) HAN ESTADO PRESENTES EN TU OBRA DESDE LA FOTOGRAFÍA ADÁN Y EVA EXPULSADOS DEL PARAÍSO DE LA SERIE “MI ÁLBUM” (MOSTRADA EN LA EXPOSICIÓN COLECTIVA METÁSTASIS EN LA GALERÍA GABRIELA MISTRAL EN 1999). AHÍ TUS PADRES APARECÍAN EN FOTOGRAFÍAS FRONTALES Y DE ESPALDAS VESTIDOS Y EN “PAÑOS MENORES” YUXTAPUESTOS A PAISAJES CHILENOS EXTREMOS: DESIERTO, VOLCANES, GLACIARES. SI BIEN NO ES UN GÉNERO CENTRAL EN TU TRABAJO, HAY ELEMENTOS DEL PAISAJE QUE REAPARECEN, POR EJEMPLO LA MONTAÑA EN SÍSIFA O INCLUSIVE EN LA PINTURA APOYADA CONTRA UN MURO EN JAUJA. ¿CÓMO TE HAS ACERCADO A ÉL?

MVG: EL PAISAJE ES COMO LA ESTRUCTURA, LA IDENTIDAD DE MI OBRA, ESE PAISAJE QUE CAMBIA O PERMANECE, ES ESE PAISAJE QUE ESTÁ EN MI MEMORIA, ES ESE PAISAJE EL QUE ANIDA LAS IDEAS. EL PAISAJE ES UN LUGAR POLÍTICO, ES COMO A LA ESCULTURA SU FORMA. O LO QUE EL PAPEL ES AL LÁPIZ, O LA PINTURA ES A LA TELA. ME QUIERO REFERIR A QUE EL PAISAJE CONTEXTUALIZA LA REFLEXIÓN. ADÁN Y EVA EXPULSADOS DEL PARAÍSO SE TRATABA DE ESE PAISAJE LARGO Y FLACO DE UN PAÍS QUE ECHÓ A MIS PADRES LOS DEJÓ ERRANTES FRENTE A LA TRAGEDIA, LISTOS PARA VOLVER Y RESTABLECERSE. LA CITA DE MASACCIO HABLA DE LA VERGÜENZA DEL PECADO ORIGINAL, ESE ACTO DE CULPA, ESE ACTO DE VERGÜENZA, YO QUISE REFLEXIONAR DE ESA PULSIÓN QUE ES LA EXPULSIÓN.

SÍSIFA TRABAJA DESDE LA NARRACIÓN DEL PAISAJE DE LA CORDILLERA DE LOS ANDES, COMO UNO DIFÍCIL DE CONQUISTAR Y DE RECORRER. ESA CORDILLERA QUE LLEVO DENTRO, ESA CORDILLERA EN LA MEMORIA QUE ES A LA VEZ MURO, BARROTE Y ESCUDO; PERMANECER ES IMPOSIBLE, PERO SALIR DE ESE MURO IMPLICA PÉRDIDA Y DOLOR. Y SÍSIFO ES MUJER, Y ESA MUJER CARGA LA PIEDRA DE LA CASA DE LA FAMILIA DEL ESFUERZO. SOLA VA EN BÚSQUEDA DE SU DESTINO Y CUANDO ESTÁ EN LA CIMA LA PIEDRA CAE DE NUEVO HASTA EL FONDO DE LA QUEBRADA.

CM: EN LA PELÍCULA JAUJA (2014) DE LISANDRO ALONSO, EN EL PAISAJE DEL FIN DEL MUNDO TODO PARECE CHOCAR CONTRA LA VOLUNTAD COLONIZADORA, LA GENTE SE DESHACE, LA CERTEZA SE PIERDE, LOS QUE TENÍAN NORTE SE PIERDEN, UNOS SE VUELVEN

“SALVAJES”, EL PAISAJE Y LA ANIMALIDAD DOMINA. EN VARIAS DE TUS NUEVAS OBRAS LA FIGURA HUMANA PIERDE SU IMPORTANCIA Y LOS ANIMALES SE TOMAN EL MUNDO. PERO EL RESULTADO DE ESTA INVERSIÓN DE PODER REPLICA EL SOMETIMIENTO DEL OTRO. ¿CÓMO VES A ESTE JAUJA CONTEMPORÁNEO? ¿SOLO SON INVERSIONES?

MVG: JAUJA ES UN MOVIMIENTO CONSTANTE Y CIRCULAR, MIENTRAS MÁS LEO Y VEO IMÁGENES ILUSTRADAS, ME DOY CUENTA QUE EN ESA INVERSIÓN DE ROLES, Y AL NO HABER NORTE NI SUR, TODO GIRA COMO UNA RULETA RUSA. SE VE EN ESE PAISAJE UTÓPICO EN QUE LAS COSAS CAEN DEL CIELO Y EL TRABAJO NO ES NECESARIO; ES LA FASCINANTE EXTRAÑEZA DE LA FELICIDAD, PERO QUE A SU VEZ IMPLICA LETARGO Y OPULENCIA, DECADENCIA, ENFERMEDADES Y DESESTRUCTURACIÓN.

TODA REFLEXIÓN JAUJEANA ES INVERTIBLE; ENTONCES LOS PUNTOS DE REFERENCIA ESTÁN ESFUMADOS, LOS ROLES Y ESTRUCTURAS DE PODER SE CAMBIAN UNA Y OTRA VEZ: DONDE ESTÁ EL CABALLO, AHORA ESTÁ EL HOMBRE Y DONDE ESTÁ EL HOMBRE AHORA ESTÁ EL CABALLO, DEPENDE DESDE QUÉ PUNTO DE VISTA DE LOS PERSONAJES VES JAUJA.

CM: EN LA EXPOSICIÓN CLANDESTINA (BOGOTÁ, 2013), APARECÍAN CARTAS DE AMOR QUE ENVIABA TU PADRE A TU MADRE TRAS EL GOLPE DE ESTADO EN CHILE MIENTRAS PERMANECIÓ OCULTO EN LA EMBAJADA DEL VATICANO EN SANTIAGO. LAS CARTAS ESTABAN CARGADAS DE PASIÓN, POLÍTICA, AMOR. COLABORASTE CON EL DRAMATURGO ALEJANDRO MORENO EN LOS TEXTOS DEL AUDIO DEL VIDEO, LOS CUALES INTERPELABAN EL CONTENIDO DE LAS CARTAS DESDE LUGARES POCO OBVIOS QUE DABAN VUELTA LAS IDEAS. ¿CÓMO FUE ESA COLABORACIÓN, QUÉ TE PARECIÓ ESE RESULTADO DE UN MATERIAL TAN ÍNTIMO?

MVG: COLABORAR CON ALEJANDRO MORENO FUE DESAFIANTE. ÉL ME PLANTEÓ SALIRME DEL LUGAR ÍNTIMO Y CON EL AUDIO INTERPELAR A LA SUPUESTA VÍCTIMA QUE SERÍA MI PADRE. Y PENSAR EN ESE MOMENTO HISTÓRICO A TRAVÉS DE SUS PENSAMIENTOS, SENTIR MIEDO, SENTIR LA SOLEDAD, SENTIR EL DESAJUSTE DE LA SITUACIÓN HASTA EL ESCALOFRÍO. LA VOZ EN OFF DE ESTE VIDEO INTERPELA Y HABLA DESDE UN CUESTIONAMIENTO INCONSCIENTE QUE DEBIÓ TENER EL PERSONAJE-ESCRITOR-PADRE, AL ESCRIBIR

ACERTIJOS VISUALES

LAS CARTAS DE AMOR. SON CARTAS TESTIMONIALES TANTO ES SU ESCRITURA DE ÉPOCA COMO EN SU CONTENIDO PERSONAL.

CM: VOLVIENDO A LO QUE MENCIONASTE SOBRE LA HERENCIA ORAL Y A CECILIA VICUÑA (PRESENTE EN LA EXPOSICIÓN NOTHING TO HIDE), ELLA DICE QUE: "COLABORACIÓN ES ESTAR VIVO, ES RESPIRAR. LA COLABORACIÓN ES PENSAR EN UNA PALABRA QUE UNO HA HEREDADO, QUE FUE CREADA HACE MILES DE AÑOS Y QUE NOSOTROS LA PRONUNCIAMOS, LA ACARICIAMOS CON LA SALIVA". HAS TRABAJADO MUCHO COLABORATIVAMENTE, ¿CÓMO LO ENFRENTAS?

MVG: CECILIA ES UNA MASTER EN PRODUCIR MOMENTOS CLASIFICATORIOS DE POESÍA EN CONTEXTOS SOCIALES. SU OBRA PARA MÍ HA SIDO UN DESCUBRIMIENTO.

MIS COLABORACIONES HAN SIDO UN TRABAJO CON EL ARQUITECTO PEDRO PULIDO Y CON EL DRAMATURGO ALEJANDRO MORENO, CON LOS QUE LA VIDA NOS HA UNIDO POR RELACIONES AFECTIVAS Y DE TENER UN MUNDO INTELECTUAL EN COMÚN. CREO QUE EL RESULTADO ES FASCINANTE COMO DOS CABEZAS AL SUMAR CUATRO OJOS QUE SE PERMITEN COLABORAR Y ENTREMEZCLAR DISCIPLINAS, FORMAS Y RESULTADOS. COLABORAR ES ABRIR UNA PUERTA PARA SALIR POR UNA NUEVA VENTANA. ES MUY INTENSO Y ENTRETENIDO. SE DEJA EL YO DEL ARTISTA PARA QUE DEVENGA LA OBRA, UNA CREACIÓN A CUATRO MANOS.

CM: POR ÚLTIMO, SI PUDIERAS COMENZAR UN MOVIMIENTO JAUJEANO, ¿CÓMO LO INICIARÍAS?

MVG: LO INICIARÍA CON LOS CAMBIOS DE PODER. LA PIRÁMIDE SOCIAL BOCA ABAJO. LOS RICOS SERÍAN LOS POBRES Y LOS POBRES LOS RICOS.

MANUELA VIERA-GALLO,
ENSAYO SOBRE EL CAPITALISMO,
INSTALACIÓN, 2012



CONVERSACIÓN

EL SONIDO COMO MATERIAL ESCULTÓRICO. SOBRE ONOMATOEOPEYAS DE IVÁN NAVARRO

EL OJO ANÁRQUICO. SOBRE TIERRA SIN PAN DE NICOLÁS FRANCO

MAPAS REFERENCIALES. SOBRE SIN TIERRA DE RAFAEL GUENDELMAN HALES

UN TIEMPO PASADO QUE NOS MIRA. SOBRE ESTACIÓN UTOPIA DE LEONARDO PORTUS

DE IMÁGENES, TIEMPOS Y ARCHIVOS. UNA LECTURA DE ENSAYOS SOBRE ARTES VISUALES. PRÁCTICAS Y DISCURSOS DE LOS AÑOS 70 Y 80 EN CHILE, VOL. IV

LA ESPERA INSOSLAYABLE. SOBRE GRACIELA UTURBIDE FOTOGRAFÍAS

LA RETRATÍSTICA EN EL PERÍODO DE INDEPENDENCIA; UN DIÁLOGO ENTRE SU VALOR HISTÓRICO Y ARTÍSTICO. SOBRE JOSÉ GIL DE CASTRO, PINTOR DE LIBERTADES

EL SONIDO COMO MATERIAL ESCULTÓRICO. SOBRE ONOMATOEOPEYAS DE IVÁN NAVARRO EN MATUCANA 100

Carla Ayala Valdés

Quiero decir que el sonido puede actuar como una propiedad física (definiendo el espacio como algo físicamente tangible), como referencia al espacio (como una escultura que define el espacio por estar situada en el)

Jason Kahn

Asistí a una inauguración, y esa decisión fue acertada como nunca. El evento que se llevó a cabo el día 21 marzo a las 19:00 hrs en el Centro Cultural Matucana100 dio inicio a la muestra *Onomatoeopeyas*, curada por Iván Navarro, y que reunía un conjunto de obras enfocadas en la problemática del sonido. Parte fundamental de la exposición se llevó a cabo en esta instancia, gracias a una intervención del músico Atom™, quien por medio de la iluminación y el sonido alteró significativamente la situación atmosférica. La muestra no invitaba al espectador a la contemplación pasiva, sino más bien a la participación activa a través de cada uno de los sentidos, así como a la relación con la totalidad del espacio y el recorrido establecido por las obras.

Onomatoeopeyas, tanto la inauguración como la muestra en su totalidad, consistió en una exposición de arte medial que proponía diversos juegos semióticos que elevaban el cotidiano a un estado épico a través del recurso sonoro. Un cuestionamiento sobre cómo pensar el espacio y los objetos a través del sonido.

El título de la muestra nace de un cruce de palabras. Por un lado, *eopeya* remite a los extensos poemas que relatan hechos heroicos y enaltecen a un personaje legendario. Por otro, *onomatopeya* refiere a la imitación de un sonido que no es propio del lenguaje humano. A raíz de ambos conceptos, la muestra señala cómo la banalidad de lo cotidiano, capaz de cubrir hasta el más alucinante acontecimiento,



James Nares, *Street*, video, 2011. Cortesía de Paul Kasmin Gallery, Nueva York

puede entrar en crisis a través de manifestaciones individuales y colectivas como las que aquí se presentan. En otras palabras, señala cómo la alteración de elementos ordinarios pueden tomar una condición épica a partir de un recurso sonoro.

La obra *Street* de James Nares es un video en alta definición de 60 minutos, resultado de la edición de un video de un recorrido en auto de 16 horas por las calles de Manhattan. Como banda sonora se utilizó una melodía de guitarra. La cámara lenta y el sonido solemne establecen cierta distancia con respecto al espectador. La contemplación se torna ambigua, ya que las imágenes, a pesar de sucederse lentamente, bien podrían remitir a Manhattan como a Santiago. El espacio ordinario se convierte en un espacio latente de acontecimientos, por medio de escenas y acciones inconclusas; la cámara sigue su recorrido y el espectador se pierde en el desarrollo de las microhistorias de los transeúntes.

Un objeto sofisticado para manifestar el descontento. *Instrumento de protesta* de Felipe Águila es una batería construida a partir del ensamblaje de ollas y tapas, todas de la marca nacional *Mono*. El artista toma un lugar común de la memoria colectiva para crear un dispositivo de sonido proyectivo. La obra rememora el toque de queda que durante la dictadura obligaba al silencio, así como también al acto de la ciudadanía de demostrar el

descontento a través de los “cacerolazos”. La escultura propone esta dualidad: en la contemplación este instrumento permanece mudo, sin embargo, en la rememoración, el espectador logra proyectar el sonido a pesar del silencio.

La obra *Returning a Sound*, de Jennifer Allora y Guillermo Calzadilla, es el registro de un recorrido cíclico que realiza en motocicleta Homar, un activista, por las calles de Vieques, un sector de la Isla de Puerto Rico que fue usado por las fuerzas armadas norteamericanas para ejercicios de bombardeos. Un boceto de intervenciones militares. En el año 2002, tras numerosas gestiones, dicha invasión se detuvo. La motocicleta de Homar tiene una trompeta soldada en el tubo de escape, que suena constantemente debido a la aceleración. El objetivo es hacer un llamado de atención interrumpiendo en el espacio cotidiano, emancipado del molesto ruido de las bombas. El video muestra una conmemoración a la paz y la justicia a través del paisaje sonoro.

Montada en el exterior y aislada del conjunto de las tres obras anteriores, se encontraba *Radetzky Loop* de Iván Navarro en colaboración con Atom™. La obra consistía en la re-significación de un neumático de camión de transporte de minerales. Dejando de lado la relación de la obra con la producción de cobre y el guiño que mantiene con el rol de los

neumáticos en las actividades de protesta, la obra presenta la posibilidad latente en los objetos de ser fundadores de un lugar. Una vez en el interior del neumático, logrando la comodidad corporal y dejándose invadir por el sonido propuesto, se es testigo de la transfiguración de un objeto inerte en un objeto habitable.

Para finalizar, a modo de anécdota, quisiera contar mi experiencia cuando fui a la muestra otro día de ese mismo mes de abril. La noche anterior había llovido y el sol de aquella mañana demandaba protagonismo. A diferencia del día de la inauguración, esta vez la visita no fue un acierto. En el exterior, producto de la lluvia, la rueda se encontraba mojada, totalmente despojada de su carácter habitable. En el interior, la luz que lograba filtrarse entre las instalaciones disminuía la calidad de los videos y le quitaba al espectador aquella sensación de intimidad al momento de contemplarlos. A raíz de esta situación puntual, pensé que este tipo de propuestas, en donde los factores lumínicos y auditivos son elementales, de cierta manera suponen un desafío. El objetivo es lograr que el espectador experimente un descalce espacio-temporal. La exigencia sensorial experimentada en la inauguración logró su cometido, venció el paisaje sonoro cotidiano, y se levantó triunfante, aunque de forma efímera, proponiendo una contra-atmosfera. Diferente es lo que sucedió aquella mañana, en donde el cotidiano y su ritmo logró imponer su soberanía. Pienso que *Onomatoepopeyas*, más allá de su enunciado y sus obras, fue una instancia de reflexión, ante todo, sobre aquellos cruces y posibilidades ofrecidas a través del sonido. Su potencial de alterar y exigir. Su potencial de moldear el espacio ●



Nicolás Franco, *Tierra sin pan*, vista de la exposición, 2015

EL OJO DE LA OBJETIVIDAD. SOBRE TIERRA SIN PAN DE NICOLÁS FRANCO EN GALERÍA MACCHINA

José Cori

La exposición de Nicolás Franco tiene un mito inaugural: se trata de *Las Hurdes* (1933), un documental de Luis Buñuel sobre una remota provincia homónima en España. El documental retrata escenas de la vida y la miseria de la gente local: la faena campesina, el paisaje, mujeres sin dientes y reuniones ciudadanas, además de macabras apariciones de animales heridos que, como es sabido, Buñuel mismo mandó lacerar. La operación ejecutada por Franco para traer a cuenta *Las Hurdes* se basa en un cruce significativo con nuestro mundo contemporáneo, lo que justifica la apropiación que hace de sus imágenes y provocación.

En el primer piso de la galería encontramos la pieza central de la exposición, “La imagen y su doble”, que consiste en escenas proyectadas del documental señalado, acompañadas ahora por otra

proyección, una compilación hecha por Franco de videos anónimos extraídos de internet (YouTube y Shutterstock). Se trata de una edición de imágenes análogas a las de la cámara de Buñuel —a ratos más cercanas, a ratos más lejanas. Establecer la relación entre las secuencias de los dos videos es inevitable y fructífero, en la medida en que, pasados unos momentos de primera confusión, aparece el efecto potente de la confluencia de pasado y presente, de lo específico y lo recóndito, de lo global y lo mediático.

El único momento en que ambas proyecciones realmente se unifican es en la aparición de escenas con un filtro rojo de animales que parecieran morir en cámara lenta, o de un paisaje, una muralla montañosa, deshabitada, neutral, como el horizonte común de ambos videos: una contingencia sin sentido.

No fue banal decir que *Las Hurdes* funciona como mito fundacional de *Tierra sin pan*, siendo que ambas creaciones se encuentran en relación con la situación del anti-mito: la tierra baldía, o como se

prefiere en uno de los textos de la propia exposición, “la tierra no-prometida”.

Las imágenes que se nos presentan tanto en la grabación de Buñuel como en la de Franco parecieran ser, en principio, aleatorias, incluso superficiales, pero luego se desprende de ellas su único efecto posible: una negatividad, un absurdo, pero ya no surrealista, literario, analógico, sino uno contemporáneo, vacío. El efecto negativo de la insistencia en ese tipo de escenarios es aumentado por la condición muda de ambas grabaciones, que devela también la identidad extraña del ojo que está puesto sobre ellos; un ojo, al parecer, indiferente, que no distingue entre hombre, animal o paisaje, sino que simplemente observa los elementos móviles e inmóviles de un espacio, sin preferir nada, sin identificarse con nada.

Íntimamente relacionada con lo anterior se encuentra la primera obra que nos topamos en el segundo piso de la galería: el video *Registrar los detalles de un gallo blanco*. En él vuelven a aparecer las imágenes en cámara lenta, el filtro rojo, y el *close-up* a lo que ahora parece ser un gallo en algún estado de emergencia o fatalidad. Pero lo que más llama la atención —por su evidente claridad— es que aparecen dos frases emblemáticas: “Esta fiesta sanguiñaria oculta, sin duda, múltiples símbolos y complejos sexuales que no vamos a analizar ahora”, “A pesar de la crueldad de esta escena, un prurito de objetividad nos fuerza a mostrarla”. Y es esta última la que carga el emblema de la exposición, dado que en ella se expone su recurso intrínseco: el prurito de objetividad.

El video sin audio, sordo, el ojo indiferente que recorre el territorio, la aleatoriedad, la ausencia de narrativa... Pareciera ser la descripción de una grabación hecha no por un hombre, sino por una máquina, y es que el ojo de la objetividad es así, no se identifica, sino que registra. La imagen resulta ser el dato propiciado por un ojo científico, no involucrado, podríamos incluso decir anárquico. Sería significativo recordar ahora que el documental *Las Hurdes* le proporcionó a su autor problemas con la extrema derecha española, y

que fue prohibida su reproducción en el país durante tres años.

La pieza que le sigue a este video es la última de la exposición y consiste en una serie de fotografías (77), en la que la temática, el título, y el tratamiento de la imagen es el mismo. Sin duda una redundancia intencionada, simplemente un recurso distinto, reiterativo, de lo que se ve venir desde el primer piso. Aún así, es posible notar en la imagen quieta algo último que no puede ser obviado. Los registros de detalles de este gallo blanco no son nítidos, como sugeriría su título; son borrosos, oscuros, irrelevantes. La objetividad propuesta también es negada estéticamente, y el discurso parece retornar indefectiblemente a su origen, lo absurdo.

La recuperación de la obra de Buñuel por parte de Nicolás Franco está bien constituida, las partes se relacionan conformando un todo que apunta a una evidente problemática de nuestro tiempo: el anti-mito, la tierra sin pan, sin sentido, escrutada por un método (científico) que no puede otorgarlo. La exposición bien puede entenderse como un homenaje, y un homenaje es también el rescate de algo, un valor, en este caso, del efecto potente que resulta de observar el cómo observamos, y que de ello se obtenga, por lo menos bajo el escoplo de estos trabajos (como revela uno de sus textos) una “esencial ambigüedad” ●

MAPAS REFERENCIALES. SOBRE SIN TIERRA DE RAFAEL GUENDELMAN HALES EN EL MUSEO DE LA SOLIDARIDAD SALVADOR ALLENDE

Rocío Olivares

La exposición *Sin Tierra* de Rafael Guendelman Hales propone un acercamiento personal frente al conflicto palestino-israelí, específicamente sobre la ocupación israelí de territorios palestinos en Cisjordania, donde el artista estuvo durante siete meses. Guendelman presenta su ascendencia palestina y judía —por parte de su madre y su padre, respectivamente— como una especie de punto de partida para trabajar y realizar observaciones sobre el conflicto.

Enfrentarse a un conflicto ajeno a nuestra inmediatez, y especialmente a uno tan mediatizado como lo es el problema palestino-israelí, presenta una serie de obstáculos al momento de establecer un acercamiento personal y respetuoso frente el tema, donde es necesario algo más que empatía para poder realizar observaciones que vayan más allá de los lugares comunes, el mero registro, o incluso la posible explotación de la situación. Para construir un trabajo a partir de esto, se vuelve imprescindible hacerse cargo del rol que jugará el artista.

Dentro de la muestra, a mi parecer, los trabajos *Ana Men Chile* y *Recolecciones* son los que dejan entrever el territorio sobre el cual Guendelman decide situarse como artista y, a la vez, proponer preguntas sobre el lugar que ocupa él mismo frente al conflicto. El video *Ana Men Chile* se articula a partir de diversos planos que buscan dar cuenta del conflicto desde el paisaje. Mediante diferentes recursos, éste va revelando las marcas que deja la apropiación territorial o la reclamación de lugares ya perdidos. Las imágenes transitan entre las que son claras para el ojo desinformado (el registro de *checkpoints*, entre otros), las que sólo dejan la ambigüedad a partir del contraste con otras, las que cumplen su función como metáforas, hasta las que en apariencia se presentan como despolitizadas.



Rafael Guendelman
Hales, *Sin tierra*, vista
de la exposición, 2015

Esta es, en mi opinión, una de las decisiones que más aportan a dar cuenta de la complejidad y la cantidad de capas presentes en el conflicto a las que el artista puede acceder al involucrarse como espectador. La edición de imagen combina así violencia, ambigüedad y pequeñas reivindicaciones simbólicas para el pueblo palestino (como es el caso de los planos contrapuestos entre una protesta palestina y otra israelí), donde a pesar de sobreentenderse una postura política, el video no se acerca a la militancia.

Esta edición de imagen se contrasta con los diálogos de descendientes de palestinos residentes en Chile. A pesar de que varios de los testimonios muestran una profunda identificación con el conflicto, se hace presente en todo momento la distancia entre éstos y el registro visual. Este contraste establece una serie de preguntas con respecto a la identidad, y cómo ésta se establece a partir del relato.

Recolecciones, por otro lado, consiste en una agrupación de vitrinas que exhiben una serie de objetos que al parecer se encuentran ahí gracias a un apego afectivo por parte del artista. Dibujos, mapas, recuerdos familiares y otros objetos adquiridos por Guendelman durante su estadía en Cisjordania, esbozan una especie de relato sobre las historias de las familias materna y paterna. Un texto que registra una conversación con su padre entra como

una especie de hilo conductor que traza su experiencia y relación con Israel hasta enunciar su matrimonio con una palestina residente en Chile.

Guendelman nos permite conocer la fuente de origen por su interés en el tema, exponiendo su vínculo afectivo con el conflicto. De esta manera, el artista toma una postura honesta sobre su rol, admitiendo su apego. Su lugar como testigo se admite, entonces, como no tan lejano al papel que juegan los testimonios en *Ana Men Chile*. El viaje, que inevitablemente establece una metáfora con respecto a la vuelta al origen y la búsqueda de la fuente de información original, es, a pesar de todo, insuficiente para lograr derribar la distancia propia del testigo, a pesar del profundo proceso de empatía que éste pueda haber significado. Sin embargo, este vínculo biográfico entrega la posibilidad de imaginar una serie de distintas relaciones del artista con respecto al conflicto.

Finalmente, con qué elegimos identificarnos o conciliar dentro de nuestra propia identidad corresponde realmente al relato que elegimos fundar. Qué significa esta búsqueda para el artista y cómo ésta propone una narración sobre identificación y la conformación de una imagen personal, son vacíos en los cuales el espectador puede proyectar interpretaciones y expectativas. Creo que la tensión

entre estas dos posiciones, en primer lugar la del testigo, y en segundo, la del apego afectivo que de alguna manera el sujeto experimenta de forma personal y directa, propicia un trabajo que logra no presentarse como conclusivo al respecto e instalar ciertas preguntas interesantes. Cómo nos definimos frente a la distancia que percibimos con respecto al otro, cómo formamos identidad a partir del relato, cómo éste nos puede llevar a sensibilizarnos al punto de sentir como propios los problemas ajenos, y cómo, a su vez, ciertos conflictos vienen a ser una especie de reflejo de miles de otros existentes. Creo que éstas son algunas de las preguntas que vale la pena continuar haciéndonos.

Es acá donde para mí se encuentra el verdadero rendimiento de *Sin tierra*: en la posibilidad de presentar la empatía y la identificación como fenómenos selectivos que muchas veces definen quién elegimos ser y con qué deseamos comulgar. El primer plano de *Ana Men Chile* viene a presentarse como una especie de metáfora de esta situación. Dos imágenes en paralelo, una de una población palestina y otra de una israelí, entre las cuales mi ojo chileno desinformado logra encontrar una serie de similitudes... hasta que uno de los testimonios me hace reparar en sus diferencias ●

UN TIEMPO PASADO QUE NOS MIRA. SOBRE ESTACIÓN UTOPIA DE LEONARDO PORTUS EN EL MAVI

Leonardo Portus

¿Sabía ud. que el nombre original de la primera Estación de la Línea 1 del Metro de Santiago, que sería inaugurada por el Presidente Salvador Allende para fines de 1973, era "Violeta Parra"? ¿Sabía ud. que finalmente se inaugura en 1975 y se cambió ese nombre original por el de San Pablo? ¿Sabía ud. que el trazado original de la Línea 1 del Metro llegaba hasta la Estación Tobalaba para doblar hacia Vitacura y terminar finalmente en la Remodelación San Luis, un señero proyecto habitacional de viviendas sociales del Gobierno de la Unidad Popular ubicado en la Comuna de Las Condes, y del cual hoy sólo sobreviven algunos bloques deteriorados?

Estas y muchas otras preguntas son la partida del proyecto *Estación Utopía* del artista visual Leonardo Portus, expuesto en el Museo de Artes Visuales (MAVI) de Santiago de Chile entre el 28 de octubre y el 28 de diciembre de 2014, y posteriormente recopilado en el libro homónimo. A través de 120 páginas nos da cuenta de su trabajo visual e investigativo con una selección de imágenes de la exposición y cuatro textos escritos por los destacados teóricos Alberto Madrid, José Llano, Carlos Navarrete, y José de Nordenflycht. La publicación se completa con una selección de sus trabajos anteriores que permiten al lector entender un recorrido de la obra, cuyo eje es su personal mirada sobre la arquitectura y la memoria, enfocada principalmente en nuestro patrimonio modernista.

Estación Utopía utiliza el lenguaje de la ucronía, es decir, desarrolla ficticiamente el rumbo alternativo que podría haber tomado el pasado histórico; en este caso, instala la interrogante de qué habría sucedido con el Metro sin el Golpe de Estado de 1973, que transformó detalles significativos y originales de este importante medio de transporte y espacio público. El artista aplica esta ucronía en tres maquetas de estaciones ficticias del Metro, que diseñó



Leonardo Portus,
Estación utopía, portada
del libro, 2015

y construyó en madera y otros materiales diversos, en un formato aproximado de 80 x 80 x 60 cm cada una. Estas estaciones llevan nombres tales como Gabriela Mistral, Pablo Neruda y Violeta Parra, con lo que hace reflexionar sobre la importancia radical de cómo denominamos los espacios públicos y llama la atención sobre el hecho de que hasta hoy ninguna estación del Metro homenajea a alguno de estos tres creadores nacionales. La arquitectura interior de las maquetas es claramente brutalista, combinada con obras de arte integrado de claro sello geométrico, cinético y abstracto.

Portus luego fotografió estas maquetas desde distintos ángulos, jugando con la seductora frontera entre ficción y realidad. Las veintisiete fotografías de este proyecto—cada una de un formato 80 x 120 cm, impresas en sistema lambda—juegan con distintos tipos de iluminación. Los referentes de sus tomas en cuanto al encuadre—en picado, contrapicado, primeros planos y panorámicas—oscilan entre la fotografía arquitectónica, cinematográfica y las series de TV.

La obra nos permite viajar a una realidad paralela en donde se continúa el experimento modernista de integración entre arte y arquitectura con un

fuerte sello social que vivió Chile hasta comienzos de la década del 70. Hoy tenemos testimonios elocuentes de ese experimento, como el proyecto del mural cerámico cinético en el paso bajo nivel de Carmen con Alameda, de los artistas Vial, Ortuzar y Bonatti, o el conjunto de obras concurrentes en el proyecto del Edificio UNCTAD III, todos ejemplos de un tiempo que nos mira desde un pasado que nos convocó como sociedad.

Estaciones despobladas donde la luz recorta dramáticas sombras temporalizadas en una hora imprecisa, un tiempo nocturno que puede ser el cierre intempestivo de las estaciones o el albor de un nuevo día pronto a la partida del primer vagón. Se filtra en las sombras fantasmagóricas la melancolía subterránea y dormida por una utopía trunca, un tiempo detenido en un suspenso nutrido de referentes como el cine de Fritz Lang, la pintura de Edward Hopper, o la fotografía de la Escuela de Dusseldorf; una larga tradición que ha abordado la representación simbólica de la arquitectura ●

UN PUNTO ENTRE MILLONES. SOBRE OBSESIÓN INFINITA DE YAYOI KUSAMA EN CORPARTES

Ileana Elordi

Hace algunos días, me encontraba en un parque tirada boca arriba mirando un espino. Yo estaba totalmente quieta, y el árbol también parecía estarlo. Fijé mis ojos sobre una rama, como quien hace un encuadre, y por un momento todo lo que miraba parecía estar en completo reposo, como si fuese una imagen tomada por una cámara fotográfica. Tanto yo como el espino continuábamos estáticos, hasta que de pronto llegó una brisa, y la rama se movió levemente. Después de mirar ese movimiento, sentí que algo dentro de mí también se desplazaba. Entonces pensé: mi vista me pertenece, y si algo de lo que veo se mueve, entonces yo también lo hago.

Me acordé de este acontecimiento, o de esta sensación, con la exposición Obsesión infinita de Yayoi Kusama en CORPARTES, curada por los franceses Philip Larratt-Smith y Frances Morris. Esta exhibición presenta obras producidas por la artista desde fines de los años cincuenta —década en la que comenzó a estar vinculada con el Arte Pop— hasta la actualidad, abarcando diversos medios tales como pintura, dibujo, escultura, video e instalación. A pesar de la diversidad de éstos, todo su trabajo se ve impregnado por la repetición de un solo elemento: el punto, el cual forma parte de la visión interna de la artista, que aquí se proyecta sobre el espacio exterior.

El punto, la “obsesión” de Kusama, es insertado en diversos elementos a partir de diferentes metodologías, ya sea por medio del dibujo, la proyección de luces, o el estampado de *stickers*. Incluso llega a pintarlo, de manera fugaz, en un material tan adverso como el agua. Es a través de este simple acto que la artista logra generar que el foco de interés deje de estar en los objetos expuestos, para comenzar a estar en el modo en que ella los percibe. Es decir, el interés por la cosa experimentada se traslada a la experiencia en sí. Por otro



Yayoi Kusama, *Obsesión infinita*, vista de la exposición, 2015

lado, una de las preocupaciones permanentes de Kusama ha sido representar el espacio infinito. Para esto, proyecta la visión de su mente hacia afuera, y de afuera a más afuera, por eso el uso recurrente de espejos. Su visión de expande más allá de la tela, de una pieza, de un objeto.

En 1965 Kusama afirmó: “nuestra tierra es solamente un punto entre millones de estrellas en el cosmos. Los puntos son el medio para lo infinito. Cuando nosotros llenamos nuestra naturaleza y nuestros cuerpos con puntos, comenzamos a ser parte de la unidad de nuestro entorno”¹. La obra de la artista, de alguna manera, plantea que lo que se despliega ante nosotros no tiene una condición de *verdad*, no hay allí un secreto o esencia que develar, sino que es un constructo cultural. Por lo tanto, la vía de acceso más eficaz de aproximación al mundo es la propia relación que se sostiene con lo externo.

A mi modo de ver, Kusama logra “ser parte de la unidad del entorno”,

1. “Conversations with Yayoi Kusama”, New York Free Press, vol.1, no.8, 15 February 1965, p.9.

difuminando aquella división —muchas veces tan tajante— entre visión interna y externa, dando a entender que la acción de mirar no es pasiva, que no se limita a recibir imágenes del mundo que quedan representadas en nuestro cerebro como reflejos, sino que es activa y creativa, y que cada vez que se mira, a la vez se construye.

Ahora que lo pienso, tanto el procedimiento de la obra de Kusama como la experiencia con el espino, dan cuenta de esta noción activa de la acción de mirar. Ambos están sujetos al mismo mecanismo pero al revés: Kusama proyecta externamente su visión interna, mientras que aquel movimiento del árbol comenzó a ser parte de un movimiento interno ●

DE IMÁGENES, TIEMPOS Y ARCHIVOS.

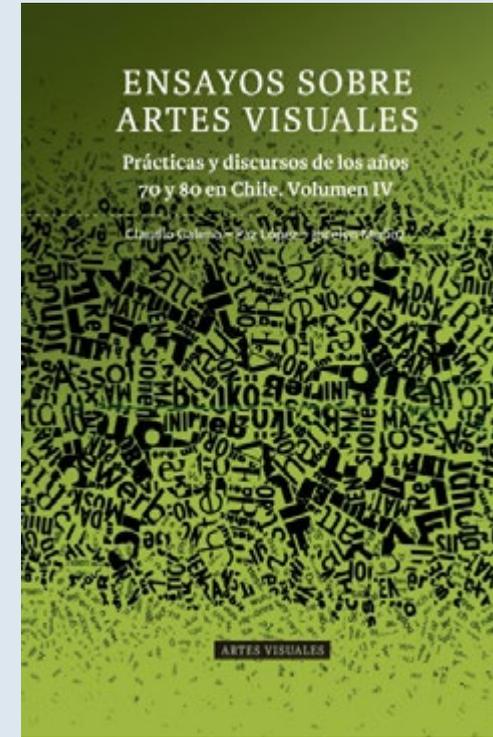
UNA LECTURA DE ENSAYOS SOBRE
ARTES VISUALES. PRÁCTICAS Y
DISCURSOS DE LOS AÑOS 70 Y 80
EN CHILE, VOL. IV

Lucy Quezada Yañez

Desde el año 2010, el Centro de Documentación de las Artes Visuales del Centro Cultural La Moneda realiza un concurso de ensayos sobre artes visuales en los años 70 y 80 en Chile. Los textos seleccionados han sido publicados periódicamente conformando un acervo de investigaciones que, con el libro que aquí se reseña, suman cuatro volúmenes. Cada uno de estos ensayos tiene el mérito de estar sujeto a los concursos de cada año, en los cuales importantes investigadores nacionales e internacionales eligen a quienes serán publicados en cada compilación. De este modo, y a lo largo de cinco años, se ha ido creando diálogo y discusión entre estos volúmenes y el archivo histórico del CeDoc, dinamizando los conocimientos y datos que allí se guardan, relevándolos con distintas perspectivas de análisis que abren nuevas vetas de investigación para las artes visuales chilenas. Parto destacando este punto porque me parece crucial el diálogo entre archivo e investigación del mismo, en un país en que no existe la infraestructura para quienes nos dedicamos a producir conocimiento.

Estos cuatro libros constituyen una batería de herramientas y conocimientos en diálogo con un acervo documental. Las investigaciones que allí se alojan se activan y reactivan con el flujo documental del CeDoc, que incorpora constantemente archivos y nuevas colecciones. Es por eso que estas investigaciones no se agotan en su relato escritural, en aquel que aloja el dispositivo del libro, sino que están abiertos al movimiento de este archivo, sus adquisiciones y las perspectivas de quienes los exploran.

En este marco es que durante el presente año se publica el volumen IV de *Ensayos sobre Artes Visuales*, con tres textos que transitan diversas matrices



Soledad García (ed), *Ensayos sobre Artes Visuales. Prácticas y discursos de los años 70 y 80 en Chile, vol. IV*, Santiago: CEDOC, 2015

disciplinares, pero que exploran puntos que, a la larga, terminan por encontrarse: editorialidad y redes de trabajo colaborativo, temporalidad de distintos regímenes visuales, y dispositivos técnicos de producción de imágenes (tanto fotográficas como televisivas).

En el cruce de estos conceptos se filtra el pasado, ciertos momentos que nos hablan de instituciones y redes que la dictadura clausuró. Aquí me refiero específicamente a los ensayos de Claudio Galeno y Jocelyn Muñoz. El primero de ellos explora el trabajo de Guillermo Deisler entre 1967 y 1973, quien desde Antofagasta activó redes de arte-correo y editorialidad, con lo que revolucionó las perspectivas tradicionales de aproximación al objeto-libro, transformándolo en una plataforma abierta, mutable, destructible en el mejor de sus sentidos, y que implicaba directamente al lector/espectador en la poesía visual que allí se desplegaba. Por otro lado, Jocelyn Muñoz releva un acervo escasamente investigado de la historia de las artes

visuales chilenas: el programa de televisión “Demoliendo el muro”, transmitido por el canal de la Universidad Católica de Valparaíso (UCV) en 1983, y conducido por Milan Ivelic y Gaspar Galaz. Este programa fue un vehículo por el que transitó un relato canónico y censurado de la historia del arte chileno, volviéndose hoy un dispositivo a analizar como aparato de configuración de una identidad chilena por parte de la dictadura.

Como dije, ambos ensayos remiten a una institucionalidad clausurada por la dictadura, específicamente a la que emanó de la universidad como espacio de dinamización del conocimiento en tanto ésta asumía un rol público. Actualmente, cuando en Chile se discute la gratuidad de la educación universitaria, entrando al debate las universidades privadas, poco se piensa en el rol que estas instituciones tienen en las dinámicas sociales, creando instancias públicas de producción y divulgación de conocimiento. Deisler, por un lado, utilizó las redes de la Universidad de Chile desplegadas por todo el país

en sus distintas sedes, para activar una escena nacional en torno al grabado, el libro-objeto, y la poesía visual, sustentada en la extensión universitaria. El rol activo de la universidad queda ejemplificado en los datos presentados por Muñoz en su estudio, que dejan en claro que alguna vez el dispositivo televisivo tuvo constitucionalmente un rol público, reflexivo y crítico, y que la universidad tuvo un papel central en la extensión y difusión del medio televisivo.

En este encuentro es que surge, justo en medio, el ensayo de Paz López. La autora explora cómo el concepto de temporalidad de la imagen fotográfica opera en la escritura de Ronald Kay respecto a la obra de Eugenio Dittborn. La relación que establece tiene como punto central a la memoria, como aquel coeficiente que en el choque entre pasado y presente hace emerger una imagen fracturada, en medio del asedio dictatorial y un dispositivo técnico que refleja ese momento. Cuando en Kay nos encontramos con otra experiencia del tiempo, en Deisler nos encontramos con otra experiencia de la imagen. Y el dispositivo televisivo condensa en sí mismo ese cruce entre imagen y tiempo.

De este modo, en el calce y descalce de estos tres ensayos se hacen notar las distintas densidades materiales y técnicas de las imágenes que habitan un archivo. Imagen-libro, imagen-texto, imagen-televisión, serían los pares si pudiéramos llevar estas relaciones a palabras. Sin embargo, dichos pares son intercambiables, móviles entre sí, lo que activa nuevas relaciones de sentido. Éstas permiten aproximaciones que se debaten entre distintas materialidades, tiempos y espacios, y revelan una pluralidad de imágenes, textos y dispositivos que discuten y construyen su propia historia a partir de quienes los investigan ●

LA ESPERA INSOSLAYABLE. SOBRE GRACIELA ITURBIDE FOTOGRAFÍAS EN EL GAM

Sofía Suazo

La vida en sí no es la realidad. Somos nosotros quienes ponemos vida en piedras y guijarros
Frederick Sommer

La obra de Graciela Iturbide, una de las fotógrafas más relevantes de México y Latinoamérica, llega a Chile con una muestra de sus trabajos más destacados. Curada por Cristina Alemparte, la exhibición cuenta con una selección de más de noventa imágenes de las series *El Baño de Frida*, *Naturata*, *Autorretratos*, *Juchitán*, *Los que viven en la Arena*, *Pájaros*, *Fiesta y Muerte*, y *En el nombre del padre*, en las que la autora aborda temas tan diversos como la identidad étnica, la cultura popular, la ritualidad tradicional, la religiosidad y la muerte. Pero más allá de la temática o de la referencialidad subyacente en su fotografía, la obra de Iturbide, a través de un denso blanco y negro, se concibe como la fiel plasmación de la degradación lumínica del mundo incinerado por la luz. Su fotografía, como práctica subjetivizada del vivir, se erige como una poética del acontecer.

Caracterizada por un andar etnográfico, en el que la fotógrafa encuadra a partir del encuentro con la otredad, la obra de Iturbide exhibe un escrutinio prolijo de la realidad dentro de la que se enmarca, pero sin nunca distanciarse de ésta. Graciela no se sitúa desde la foraneidad, sino que se hace partícipe del otro, internalizando la otredad en el acto fotográfico. Si bien la fotografía en blanco y negro de Graciela puede remitir en su manufactura estética a la fotografía étnica de finales del siglo XIX y principios del XX, la diferencia fundamental es que Iturbide ejerce desde adentro hacia fuera, vinculando a través del acto fotográfico el mundo interno con el externo. Su fotografía como etnografía no es la captura de la apariencia de exotividad ni la práctica de un andar superficial

y desligado, sino todo lo contrario, se funda desde una experiencia comprometida con el acontecimiento desde la interioridad, desde el vivir en su más pura y cruda dimensión. En completa oposición a la fotografía turística, Iturbide ejerce desde la calma. Sin prisa, su fotografía es y exhibe tiempo: el tiempo de la espera del hacerse presente y del encontrarse en el momento. La espera se concibe así como una cualidad insoslayable de la disciplina fotográfica según Iturbide.

A partir de esta concepción de la práctica fotográfica, en la que el artista se involucra íntimamente estableciendo conexiones entre su experiencia del mundo y su propia identidad, nos encontramos ante una fotografía en la que convive la contradicción de, por un lado, presentar con severidad la factualidad del mundo, y por otro, cargar con una serie de connotaciones alegóricas que desbordan los límites de lo referencial y de la misma fotografía. Es decir, la fotografía de Iturbide se funda en la ambivalencia del símbolo, en la fuga del inconsciente, lo que otorga a su obra un carácter surrealista que nos remite al mundo de los sueños. Como comenta la artista en *Hay Tiempo* (documental dirigido por Alejandro Gómez de Tuddo, exhibido en la muestra), su quehacer fotográfico está íntimamente ligado al mundo de los sueños, ya que la fotografía sería la herramienta idónea para cohesionar ambos mundos, para correlacionarlos en una elegía de lo inasible. Es una fotografía que si bien es directa, cruda y punzante, a la vez establece una dialéctica con lo etéreo, lo inefable y lo inaprehensible de la realidad.

Esta forma de proceder y de concebir la fotografía se integra en la vida de Iturbide como disciplina del vivir. Posicionada como un elemento fundamental de su cotidianidad, la fotografía se erige como una forma de vida, como el acto —fotográfico— de vivir. Iturbide dice estar enamorada de la fotografía, de la vida y de los encuentros que ésta posibilita y que permite develar. Así, la fotografía entendida desde una perspectiva vitalista comienza a configurarse como una



Graciela Iturbide, *Mujer Ángel*, fotografía, 1979

extensión o reverberación de ella misma, creándose una intrincada relación entre identidad y fotografía. Los autorretratos de Iturbide surgen en el plano de lo cotidiano, donde el cuerpo se entiende como depositario de vestigios memoriales, en el que transita lo individual en su cruce con lo colectivo y a través del cual se estructura la experiencia de vida, siendo la fotografía el medio capaz de satisfacer las asociaciones y sensaciones de proximidad y de comunión entre el yo y su contexto de emergencia.

Iturbide asume desde un comienzo la imposibilidad de ser objetivo en la fotografía. Su obra, que surge desde la propia sensibilidad, se concibe como una etnografía personal en la que la fotografía, entendida como pretexto para el vivir, pasa a ser un ritual a través del cual se le otorga un sentido místico a la existencia.

La fotografía de Iturbide se encuentra siempre en el límite entre lo profano y lo sagrado, en ese espacio en que la vida mantiene una relación directa con la muerte, en donde el tiempo se convierte en poesía. Iturbide no pretende hacer fotografía contemporánea ni antropológica, sino la que tiene en el corazón. Se trata de un ritual sumamente sensual, íntimo y emotivo, en el que la fotografía es el punto de encuentro entre el acaecer y el padecer ●

LA RETRATÍSTICA EN EL PERÍODO DE INDEPENDENCIA; UN DIÁLOGO ENTRE SU VALOR HISTÓRICO Y ARTÍSTICO. SOBRE JOSÉ GIL DE CASTRO, PINTOR DE LIBERTADORES EN EL MNBA

José Miguel Frías

Observar uno a uno los diversos retratos dispuestos en las salas del museo no resulta suficiente. Cada figura —dentro de su respectivo marco— se presenta como una invitación al diálogo, cada pintura espera ser interrogada. Divididas en las respectivas salas por un orden cronológico de la vida del artista, identificamos los cambios e influencias presentes en las más de cien obras reunidas de Gil de Castro; observamos de manera paralela en estos lienzos un valor no sólo artístico, sino que también histórico. Es en este punto en donde, a mi parecer, el grupo de investigadores que conforma la muestra —de Perú, Chile y Argentina— liderados por la directora del MALI Natalia Majluf, quiere hacer hincapié. Una dualidad presente en el objeto que sin duda nos permite llegar a comprender de mejor manera el contenido depositado en estas producciones pictóricas, y cómo éstas han sido revalorizadas con el paso del tiempo en los diferentes países latinoamericanos en que se encuentran, siendo Chile —según la investigadora presente en el proyecto Laura Malosetti— el país que más tempranamente valoró a este artista y su obra. La capacidad de comprender los retratos de los distintos militares como un documento histórico se funde con la valoración que generalmente se le otorga a la pintura como una pieza de arte.

Estando in situ en la muestra cabe entonces preguntarse ¿por qué fueron pintados estos cuadros? Si bien la pregunta puede resultar bastante ambiciosa, mi participación como mero asistente al *Coloquio Internacional Gil de Castro Contemporáneo. El pintor en su tiempo y en el nuestro* (realizado en el mismo museo) me permite entregar algunas luces al respecto. La mayor producción de Gil de Castro se encuentra en un período de estado de guerra permanente, lo que

conlleva la militarización de la sociedad en sí. Es desde esta base que el investigador Alejandro Rabinovich propone—a partir del estudio específico del contexto de la época—una idea en particular que estructura y acompaña a la alta producción del artista. Los hombres que encargan ser retratados participan de la guerra teniendo en consideración que las virtudes militares pasan a ser el centro de la escena. Es entonces la búsqueda por la gloria la que motiva a estos soldados a contribuir en las batallas, los fines monetarios—escasos por lo demás—se ven opacados por la aspiración a los beneficios ofrecidos para quien destacara en el campo de batalla. La manera de identificar y hacer visible esta gloria era el uniforme mismo y las diversas condecoraciones. La pintura toma su valor fundamental como documento histórico en este contexto, encontrándose representadas dentro del cuadro estas características de gran virtud y heroísmo. Debemos destacar, sin embargo, que esta aproximación a las obras se da actualmente de manera mucho más lenta que en el período histórico en el que éstas fueron producidas. Como ya se mencionó anteriormente, una sociedad militarizada, con sus valores entregados a las gestas heroicas, y en estado de guerra permanente, podía reconocer de manera instantánea cada medalla y elemento distintivo presente en las figuras de los soldados.

Resulta interesante entonces abordar los retratos de militares que decidieron representarse como civiles, junto con las distintas claves que conseguimos distinguir en ellos. La obra a comentar es *Joaquín Vicuña Larraín*, realizada en 1819. Uno de los primeros detalles que salta a nuestra vista son los textos presentes en las esquinas inferiores del cuadro, recurso que no se encuentra presente en la mayoría de las pinturas y que resulta significativo para la composición. Como mencionó Natalia Majluf en su ponencia *Un tiempo histórico. Retrato y lugares de memoria en la independencia sudamericana*, esta clase de inscripciones pareciera proyectarse a la posteridad. En el caso de esta obra en particular, las palabras de la esquina superior



José Gil de Castro,
Joaquín Vicuña Larraín,
pintura al óleo, 1819

izquierda “El ciudadano Joaquín / Vicuña, se hizo retratar / el año de 1819 a los 33 de / su edad; y gobernando / actualmente la Provincia de Coquimbo” escritas en tiempo pasado, inscriben al retratado como un hecho historiográfico. Situándonos en un año específico, junto a un sujeto real, con un cargo político en particular, y una edad determinada, el ejercicio de calificar aquella obra como un documento histórico se presenta bastante próximo. Sin embargo, en la esquina superior derecha podemos observar una inscripción de similares características, pero con un contenido completamente distinto: “Desimpresionado / Niego al esplendor, / lo que apasionado / Concedo ami amor”. Una carga poética y afectiva se hace

presente, a la cual se suma el pequeño papel rectangular que el hombre sostiene con su mano derecha, una dedicatoria: “A mi Sra D.a Carmen / Solar, de Vicuña / Coquimbo”. Esta obra más que otras, nos habla desde distintas posiciones. Ya sea entregándonos información temporal certera, breve poesía o una dedicatoria íntima, la imagen pareciera presentarse a sí misma, como quien ofrece respuestas a una serie de preguntas que no siempre son las mismas (justo ahí, donde se dice que Historia y Arte parecieran diferenciarse). Algo así como un repertorio aún vigente, un diálogo entre dos valores consolidados, artístico e histórico, desde Gil de Castro hasta nuestros días ●



José Gil de Castro,
Joaquín Vicuña Larraín,
pintura al óleo,
detalle, 1819

Esta revista recibe apoyo del Fondo de Publicaciones Periódicas de la Pontificia Universidad Católica de Chile y de Banco Itaú Chile.

La revista Cuadernos de Arte de la Escuela de Arte de la Universidad Católica de Chile, fue fundada en el año 1996, con el propósito de publicar textos de autores nacionales e internacionales, poseedores de un perfil estrechamente ligado a la docencia, las artes y la reflexión académica.

Orientada a artistas visuales, académicos, profesionales y público general interesado en las artes, la elaboración de esta revista impresa ha facilitado la creación de un espacio de indagación teórica, con un sesgo crítico y reflexivo, directamente relacionada con el arte contemporáneo nacional y latinoamericano.

Cuadernos de Arte es una publicación anual con una versión digital. Cada uno de sus números es temático, los que abordan materias complejas provenientes de los diversos ámbitos del quehacer artístico contemporáneo.

Política editorial y recepción de artículos

Si desea publicar en la revista *Cuadernos de Arte*, los archivos deben enviarse al correo electrónico de la revista (cuadernosdearte2014@gmail.com) o por correo a la dirección postal de la Escuela de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Chile (Avenida Jaime Guzmán Errázuriz 3300, Santiago de Chile), adjuntando nombre completo, e-mail y teléfono de contacto. El envío de artículos implica la aceptación de nuestras normas editoriales.

Arbitraje y evaluación de los artículos

El proceso de revisión y aceptación de artículos recibidos en *Cuadernos de Arte* consiste en la evaluación por parte de un comité evaluador externo, compuesto por un especialista relacionado con el tema del artículo, quien puede aprobar su publicación, rechazarla o solicitar posibles modificaciones. Si el resultado de su evaluación es negativo el artículo será sometido a la evaluación de otro árbitro. Si ambos coinciden en rechazar el artículo, éste no será publicado. No obstante, si el segundo árbitro considera que el artículo puede ser aceptado, se pedirá la colaboración de un tercer árbitro que dirimirá la publicación final del artículo.

El Comité Editorial puede solicitar artículos a investigadores de reconocido prestigio, los cuales estarán exentos de arbitraje. La evaluación de los artículos recibidos no sobrepasará los seis meses.

La decisión final sobre la publicación del artículo será informada al autor por correo electrónico especificando las razones en caso de que sea rechazado.

Los autores, al enviar sus artículos, dan cuenta de la aceptación de entrega de los derechos para la publicación de los trabajos. Los derechos sobre los textos y las imágenes incluidas en los artículos son de exclusiva responsabilidad de los autores formantes de los mismos.

Los artículos y las opiniones son de exclusiva responsabilidad de los autores firmantes y no necesariamente representan el pensamiento de la Universidad Católica de Chile.

Presentación de los artículos

Los artículos deben ser inéditos.

Normalización / Normas de publicación MLA HANDBOOK

Texto: Extensión mínima 3.000, máxima 4.000 palabras. Formato Word.

Bibliografía: Se recomienda incluir una bibliografía en cada artículo, con los siguientes datos: autor, título del libro o artículo, nombre de la revista o periódico cuando corresponda, editorial, ciudad y año de edición. Los títulos de los libros y revistas mencionados deberán ir en cursivas. Los títulos de los artículos deberán ir entre comillas, en tanto que el nombre de la publicación en la que están publicados, deberá ir en cursiva.

Currículum resumido autor(es): Máximo 50 palabras, incluyendo títulos profesionales, universidad y año de titulación, títulos de post grados con instituciones y fechas, y cualquier filiación institucional relevante.

Las imágenes deben ser enviadas como archivos independientes, en formato tiff, jpg o eps y en una resolución igual o mayor a 350 dpi y 25 centímetros de ancho.

Ficha técnica obra: título de la obra, autor, técnica, dimensión, año.

En el caso de obras en colecciones: apellido, nombre, título de la obra, fecha, institución donde se encuentra la obra, ciudad.

