



UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE BELLAS ARTES

ESCUELA DE POSTGRADO

TRAS BAMBALINAS

La delgada línea entre lo personal y lo creado

Tesis para optar al grado de Magíster en Artes con mención en Artes Visuales

Alumna: Ismaëla Vidal Matteau

Profesor Guía: Enrique Matthey

SANTIAGO DE CHILE

2013

RESUMEN

Esta tesis se divide en cuatro capítulos que abarcan las características formales de mi obra. En el primer capítulo hago una breve descripción de mi involucramiento con el mundo del arte a partir de mi infancia, cómo esto me llevó a ingresar a la Escuela de Arte y a elegir la *performance* como medio para crear una obra como mi forma de expresión. En el segundo capítulo expongo una breve descripción y definición de lo que es la *performance* y como ésta me fue abriendo campos en otros medios, tal como el video instalación. En el tercero, presento mi elección del juego como elemento estratégico de mis obras *performáticas*, usando definiciones y asociaciones de la psicología como también de la filosofía. Finalmente, en el cuarto capítulo, describo mis últimas obras realizadas en el Magíster de Artes Visuales de la Universidad de Chile y cómo éstas engloban y satisfacen mi problemática. Para esto uso estrategias como la recolección de material, trabajar con grupos de personas para crear nuevos significados y funciones a las instalaciones elaboradas. En las obras nos encontramos con un conjunto de recuerdos, usos e historias, un verdadero *patchwork*.¹

¹ El *patchwork* es una artesanía textil y el concepto que la subyace es el reciclaje de material. Su labor consiste en la unión de trozos de tela usadas para crear nuevas prendas.

INDICE

INTRODUCCIÓN	4
1. Infancia	6
2. La Escuela de Arte y mi involucramiento en la performance	9
3. La ausencia hace la presencia.....	16
II. MANUAL DE <i>PERFORMANCE</i>	20
1. Definición	20
2. De la <i>Performance</i> al Video Instalación	22
3. El original y su copia	26
III. EL JUEGO Y SU DELEITE	28
IV. PATCHWORK.....	33
1. Las últimas instalaciones del Magíster.....	33
2. Entrelazando.....	38
CONCLUSIÓN	40
BIBLIOGRAFIA	42
1. Bibliografía consultada:	43
2. Revistas y entrevistas:	44

INTRODUCCIÓN

Antes de comenzar quiero expresar lo que significa el arte para mí, ya que muchas veces éste tiene definiciones personales para cada uno. Creo que el arte es una de las muchas formas en que se puede trascender y en el que el artista elige perdurar en el tiempo por medio de su quehacer para legar su experiencia e individualidad. En él encontré como enlazar y grabar mis experiencias en algo que era propio; mi desafío era objetivar la subjetividad de mis ideas y hacer de eso algo entendible, en especial, cuando muchas de mis obras parten desde una idea y se transforman en otra.

Partiré hablando de mis raíces en el arte y cómo me fui aproximando a mi obra desde una perspectiva puramente biográfica.

El título *Tras Bambalinas* significa “detrás de un lienzo o telar del escenario de una obra de teatro”. Ahí podemos encontrarnos con actores prontos a salir a escena, otros ensayando sus líneas, maquilladores creando personajes y otros preparando sus trajes.

Tras Bambalinas, para mí, son mis ideas. No existe escenario o telar que separe mis trabajos del público, sino que existen ideas vagas con intenciones de presentación, pero nada anteriormente enseñado o escrito como lo está en el teatro. Sólo tengo la idea de lo que presentaré, pero sin noción de cómo ésta se desarrollará ante el público. Esa inquietud del no saber, esa sorpresa de las reacciones que recibiré, es lo que me interesa de la *performance* y me hace elegirla como uno de los métodos de creación de mis obras.

La *performance* tiene sus raíces en el teatro, pero tiene todo un desarrollo perteneciente al mundo del arte visual que lo separa de una obra de teatro. Esto lo iré detallando a través de este escrito.

Iremos tras las bambalinas de mis obras analizando lo que hay detrás del maquillaje de los personajes, las intenciones de mis instalaciones *performáticas*, el proceso y estrategias que empleo en ellas. Veremos cómo descubro desde la *performance* otros medios y formas de comunicar mi trabajo, manteniendo el pie forzado en incluir a los espectadores en la obra y hacer de ellos el propósito o material en cuestión. Es el espectador quien completa mi trabajo.

I. DESCUBRIENDO LAS ARTES

1. Infancia

Siempre he tenido una personalidad dispersa. Buscaba constantemente algo con que me pudiera sentir identificada, una eterna búsqueda por la pertenencia. Esto lo atribuyo a que en la infancia viví en muchos países y experimenté varias culturas. Si alguien me pregunta hoy día dónde me siento más a gusto, le contestaría que en mi trabajo artístico, porque en él se une toda mi esencia y creo que es la forma más pura de demostrar mi yo.

En este capítulo hablaré de mi desarrollo como persona y cómo me involucré en el arte para llegar a lo que hoy constituye mi obra, resumiendo esto en encontrar una disciplina o género donde mis fantasías y obsesiones podían ser creadas ante mí y presentadas frente a otros.

Uno de los materiales que más me cautivaron cuando pequeña, y que relaciono en la estética de trabajo, son los libros de Theodor Seuss Geisel (1904-1991), escritor dibujante de caricaturas norteamericano. Este escritor publicó 46 libros para niños, llenos de rimas sin sentido, mundos imaginarios, personajes ficticios, los cuales se basan en cosas cotidianas convirtiéndolas en un nuevo original. Sus libros más conocidos son : *Green Eggs and Ham*, *The Cat in the Hat*, *One fish Two Fish Blue Fish*, *Horton Hatches the Egg*, *Horton Hears a Who!* y *How the Grinch Stole Christmas!*

Las películas que se filmaron basadas en estos libros fueron grandes fuentes de inspiración para mis trabajos en cuanto a temas de color, estética e imagería, por ejemplo, la película “El Gato” o *The Cat and the Hat* (título original) 2003, dirigida por Bo Welch.

Desde temprana edad, mis padres me matricularon en varios talleres de pintura, teatro y danza. Recuerdo con claridad mis clases de pintura libre en Vancouver, Canadá. Era en una Escuela de Arte para niños llamada *Arts and Umbrellas*. La pintura que más recuerdo es una que hice a los 4 años. Ésta fue un gran cono de helado rosado, donde puse en él todos los materiales habidos y por haber en el taller. La utilización de objetos como materiales, además de la pintura, ya me marcaba a temprana edad. La pintura sola no me bastaba, el pintar cosas tridimensionales tampoco, sino que tenía que tener objetos sobresaliendo de ella para encontrarla completamente de mi gusto. Podría denominarlo como una especie de *Horro Vacui*, miedo al vacío, donde todas mis superficies tenían que tener un aspecto sobrecargado para que yo las sintiese completa. Dejo como ejemplo una de mis

pinturas que hice el año 2006, donde en ella pegué variados lápices de colores, juguetes, mostacillas, pastas de muros, yeso, pintura etc.

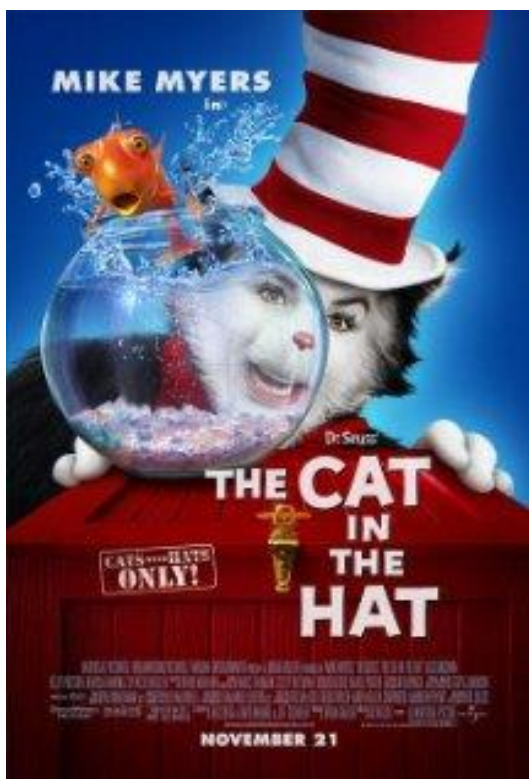


Fig 1. Carátula de la película *El Gato*, dirigida por Bo Welch, 2003.

El movimiento corporal siempre me intrigó. Es por esta razón que mis padres me impulsaron a indagar en el ballet, flamenco, jazz dance y danza contemporánea, entre otros. Nunca pude practicar una disciplina de danza por más de unos meses. Empezaba una y ya tenía ganas de probar otra. Creo que esto se debía a que hasta el día de hoy no me considero una persona coordinada para seguir ningún esquema de baile. No poseo la memoria de un bailarín para realizar una presentación al pie de la letra,

ni tampoco la concentración que se requiere, a menos que se trate de un esquema que contenga tres pasos y se reiteran durante todo el baile.

En el colegio, a partir de la enseñanza media, participé en las actividades extracurriculares de teatro, las que se llamaban *SCAT (Santiago College Arts Theater)*, donde realizamos y representamos varias obras del poeta y dramaturgo inglés William Shakespeare (1564-1616). Entonces fue difícil para alguien como yo, con falta de memoria, recordar todas esas líneas, además en un idioma hablado a la antigua. Todo esto, para decir que es aquí donde encontré mi faceta de improvisación, ya que muchas veces me olvidaba de la mitad de mis líneas, a pesar de las cientos de veces que las practiqué y leí en ensayos. Esto influyó directamente en mi interés por llevar mi trabajo hacia la *performance* o el arte de acción. Ya tenía nociones acerca de la presentación ante un público, el maquillaje, la escenografía, etc.

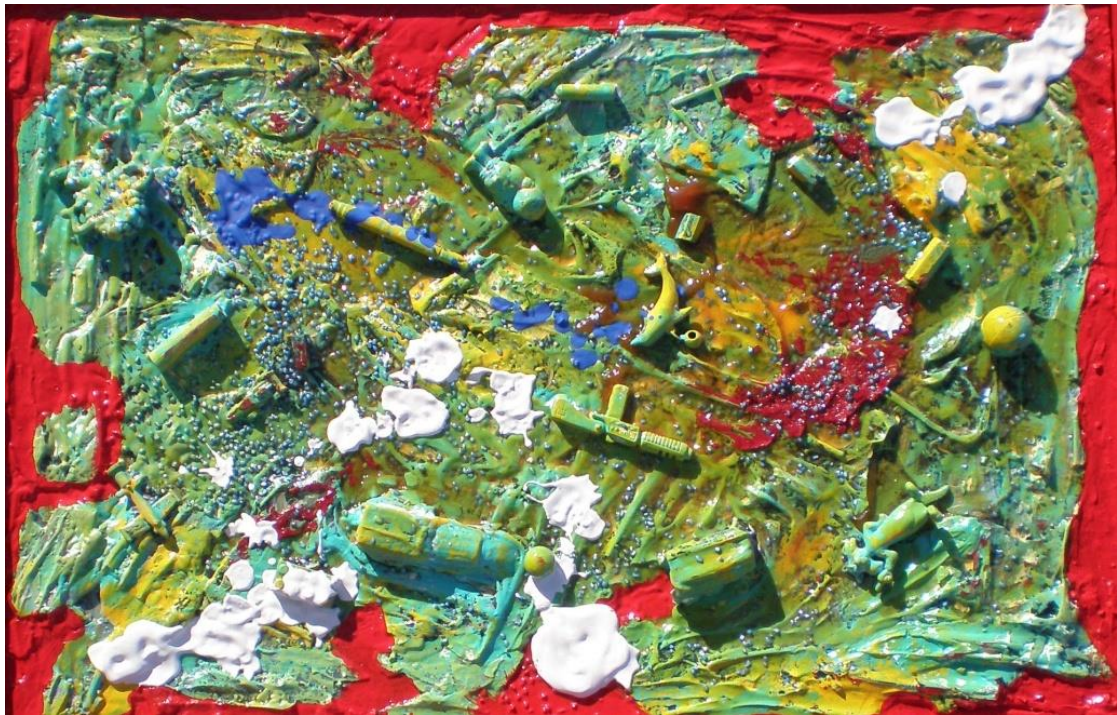


Fig. 2. Ismaëla Vidal, *I Spy*, 63 x 43 cms. 2006, técnica mixta sobre tela.

El estar constantemente ligada a talleres de arte y al gusto por explorarlo, me encaminó a estudiar Licenciatura en Arte. En el colegio nunca tuve mucho interés por otros ramos y sobre todo sentía que no era capaz de enfocarme en una disciplina rígida y estructurada. Necesitaba algo que me proporcionara la libertad de jugar y explorar las disciplinas que quisiera.

2. La Escuela de Arte y mi involucramiento en la performance

El primer año de Licenciatura en Arte creía que cometía un grave error porque no soportaba las clases de dibujo: las de pintura de figura humana me producían impotencia, y así me pasaba con la mayoría de los ramos. Hasta que en tercer año empezamos con talleres de Artes Plásticas, donde uno podía presentar sus propios proyectos siguiendo una pauta de contexto, material y problemática.

Los primeros años de Taller decidí presentar pinturas llenas de objetos, colores, pastas y barnices. Se podría decir que era un engolosinamiento de técnicas, pero no me daba para una buena discusión, sólo podía hablar del uso de material, el *horror vacui* (horror al vacío) y el color. Sentía que la pintura sólo me proporcionaba un lenguaje visual y ésta no era capaz de abarcar las cosas que quería representar.



Fig 3. Ismaëla Vidal, *Plates*, 1.20 x 60 cms. 2003, técnica mixta.

Después de la pintura decidí aventurarme en las instalaciones; me dediqué entonces a llenar espacios de fetiches, como decía mi profesora guía de Taller de Plástica en la Escuela de Arte: mis obras eran como una adoración hacia el objeto material y nada más. Ejemplos de trabajos que hice en esa época fueron la exposición de 85 collares de distintos tipos de mi bisabuela, como también de calcetines recolectados por distintas personas que cuajé con yeso un tablero de ajedrez formado de palas y basureros, entre otros. Lo que me sucedió con esto es que por más que trataba de encontrarle la razón a estas instalaciones, logré desordenarme aún más.. Las pinturas representaban la obsesión de mi miedo al vacío y las instalaciones un fetichismo.



Fig 5. Ismaëla Vidal, *Tablero*, 2006, instalación en Taller I de Universidad Católica de Chile, 4.00 x 4.00 cms.



Fig. 4. Ismaëla Vidal, registro de instalación jardín Campus Oriente Pontificia Universidad Católica de Chile, 2004.

A principio del año 2005 me fui de intercambio a Nueva York a la Universidad NYU (*New York University*) por seis meses, donde curse talleres de Fotografía de Modas, Proyecto en Pintura, Estudios de *Performance*, entre otros. Es en este tiempo cuando encontré como empalmar todos mis intereses y presentarlos como una *performance*; me inspiró en especial el curso Estudios de *Performance*. Todas las semanas asistía a distintas presentaciones de teatro o acción de arte.

Mi vida en ese tiempo fue de un engolosinamiento visual, me dedicaba a recorrer las exposiciones de arte de museos y galerías. Es aquí donde conocí el trabajo de la “performadora” Marina Abramovic, nacida el 30 Noviembre en Belgrado. Su trabajo explora la relación entre el “performador” y el espectador, los límites del cuerpo y las posibilidades de la mente. Tuve la oportunidad de asistir a todas sus *performance* de la serie *Seven Easy Pieces*, a partir del 9 de Noviembre de 2005 en el Museo Guggenheim, donde recreó *performance* de 5 artistas y dos de las de ella. Éstas fueron: Bruce Nauman: *Body Pressure*, 1974. Vito Acconci: *Seedbed*,



Fig. 6. Ismaëla Vidal, *Frutillas con Crema*, 2006, registro performance Taller I, Escuela de Arte, Pontificia Universidad Católica de Chile.

trabajo: intereses como el diálogo que se produce entre el artista y el espectador, los límites del cuerpo, el cuerpo de uno como el contenido de la obra y las posibilidades de infinitas representaciones de éste.

En la primera *performance* que presenté en la Escuela de Arte de la Universidad Católica, en el Taller de Plástica III el año 2006, interrumpí la clase entrando vestida con un corsé hecho de crema chantilly con un gran jarrón de vidrio lleno de frutillas. La acción consistía en repartir frutillas con crema de mi cuerpo a los integrantes del Taller. Después de sacar casi toda la crema de mi cuerpo, me fui, dejando el jarrón en el suelo del taller.

1972. Valie Export: *Action Pants: Genital Panic*, 1969. Gina Pane: *The Conditioning*, 1973. Joseph Beuys: *How to Explain Pictures to a Dead Hare*, 1965, Marina Abramovic: *Lips of Thomas*, 1975 y *Entering the Other Side*, 2005. Esta serie fue una gran iluminación en mi búsqueda como artista visual.

Después de variadas experiencias con el arte de la *performance* en Nueva York, sentí que éste era el género para poder

incursionar en mi trabajo. Me interesaban las mismas cosas que a Abramovic y de tantos otros artistas que utilizan este medio o estrategia de

Ninguno de los integrantes sabía de este acto, todos quedaron atónitos. Esta reacción me empezó a gustar. Seguí una línea de *performance* donde interrumpía clases de la Escuela de Arte y ponía a prueba a los compañeros, dejando como un misterio la reacción mía y la de ellos. Seguí jugando con este grupo, instalando escenografías en el Taller y no apareciendo en ellas. Jugaba con las expectativas de mi público y creaba una serie de actos ligados entre sí, como por ejemplo, la instalación *Tina Roja*, acto seguido después de *Frutillas con Crema* con el mismo grupo, dos semanas más tarde.

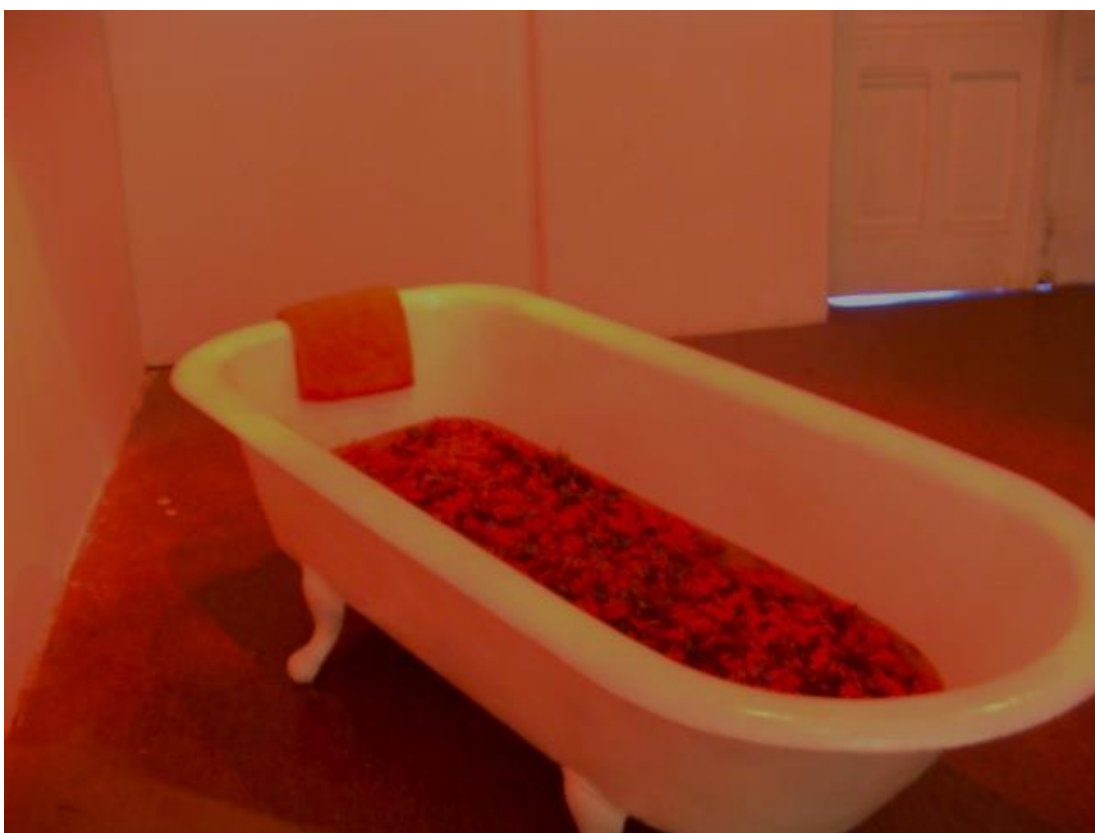


Fig. 7. Ismaëla Vidal, *Tina Roja*, 2006, registro de instalación Taller I, Escuela de Arte, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Las *performance* que realicé en los Talleres de Grado de Plástica desde el año 2005 al 2006 se inspiran en variados personajes de mi mundo infantil, tal como en los libros de Seuss mencionados en el primer punto del capítulo, como también en personajes de *Marvel Comics*, en específico Poison Ivy; enemiga de Batman., la serie televisiva americana educacional para niños *Sesame Street*, creados por Lloyd Morisett y Joan Ganz, a partir de 1969, y la novela *Alicia en el País de las Maravillas*, escrito por Lewis Carroll en 1865, entre otros.



Fig. 8. Ismaëla Vidal, *Mujer de Verde*, 2006, registro Performance Taller I Escuela de Arte Pontificia Universidad Católica.

A continuación mostraré imágenes de registros de *performance* presentados en mi Licenciatura de Arte de la Escuela de Arte. A su lado habrán imágenes de personajes anteriormente mencionados, donde se pueden apreciar su influencia y similitudes estéticas.

En la figura 8 de *Mujer de Verde*, además de un personaje de las historietas de Marvel, también cabe mencionar un referente recurrente en el arte donde aparece una mujer columpiándose. Con esto me refiero al pintor francés de la época rococó, Jean Honoré Fragonard (1732-1806) y su cuadro *El feliz capricho del columpio*, de 1768. Este cuadro representa la galantería y los juegos seductores de la época. Para la creación de la *performance* reinterpreté y me basé en la escena del pintor.



Fig. 9. *Poison Ivy*, Junio de 1966, Primera aparición en el comic *Batman* n° 181, creado por Robert Kanigher y Sheldon Moldoff.



Fig. 10. Juan Honoré Fragonard, *El feliz capricho del columpio*, 1768, Óleo sobre lienzo, 81 x 64, 5 cm, Colección Wallace, Londres.



Fig. 11. Ismaëla Vidal, *Basurero Blanco*, 2006, registro Performance Taller I Escuela de Arte Pontificia Universidad Católica.

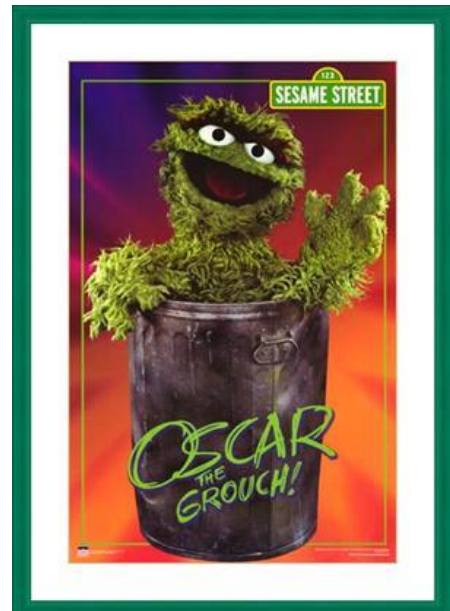


Fig. 12. *Oscar the Grouch*, 2000, colección particular *Sesame Street*.



Fig. 13. Ismaëla Vidal, *El Cartero*, 2006 Registro Performance Taller I Escuela de Arte Pontificia Universidad Católica.



Fig. 14. *Conejo*, 1951, imagen de la película *Alicia en el País de las*

3. La ausencia hace la presencia

El juego de secuencias que utilizo en las *performance* es una de mis estrategias. En los primeros actos me presento para luego ausentarme en los siguientes. Con la finalidad de lograr la activación del juego, por medio de las expectativas del espectador. Lo que no se puede ver se transforma en lo mostrado, en la memoria de lo que ya sucedió.

Mi cuerpo es el soporte de la obra. Cuando el cuerpo no se encuentra, entonces es la representación quien lo reemplaza. El cuerpo es el texto y la escenografía el contexto. Este cuerpo se compone de signos codificados expuestos de una manera determinada que crea una unidad de sentido.

La presencia del cuerpo es clave en mis primeras *performance* para crear secuencia de obra, de esta manera la imagen del cuerpo se impregna como el conductor de la acción. A medida que vuelvo a aparecer, se va creando una tipología de mi persona, cayendo en la significación de personaje. Un personaje actúa de una manera determinada por ser como es y por esta actitud que posee reconocemos su

finalidad. En este caso la finalidad del personaje es crear juego, quebrar la realidad cotidiana e instaurar nuevas reglas dentro de ella. Entonces, las dos cosas que determinan mi personaje son sus características estéticas que empleo en la secuencia y la intencionalidad de jugar con el espectador.

Cuando no aparezco dentro de la secuencia dejo el juego indicado destacado por medio de patrones estéticos y escenográficos. Sin mi aparición ante el público el juego queda en la interacción de la ausencia con el espectador. La ausencia es el factor indicador de la presencia del personaje y por consiguiente del juego.

Cuando se habla de la ausencia, por más que esto parezca un abandono o alejamiento del objeto, también se hace hincapié en que aquella desaparición objetual recrea un nuevo objeto: lo ausente. La ausencia es objetualizada por medio de la marca establecida a través de la serie que se va leyendo y tejiendo en la medida que nuevas presencias se vayan dando, tal como lo menciona Carmen Ribés el 2002: "...el objeto nunca está tan presente como cuando no está, porque encontramos su marca y su huella por todas partes".

La proyección es la búsqueda del cuerpo ausente. La ausencia no es vacía, en ella está el cuerpo, quizás no físicamente pero la proyección engloba su totalidad.

Por medio de la secuencia de obra se puede trabajar con la presencia y ausencia del texto (el cuerpo), ya que el contexto (la escenografía) lo envuelve y lo hace presente sin tenerlo físicamente. La ausencia se vuelve un todo, la presencia reiterada se vuelve aburrida y esperada. Esta ausencia aunque hace referencia a un todo imposibilita la acción dejándola inferida. La acción lúdica es deducida pero no tratada por los sentidos. El cuerpo es el que activa la funcionalidad de la escenografía: si hay cuerpo hay juego, si no hay cuerpo no hay juego, sólo lo insinúa.

La intención de hacer de mi trabajo una huella, una marca, lo relaciono inspirada en el trabajo del artista francés Yves Klein (1928-1962), conocido por sus

cuadros monocromos. Su obra *El vacío*, las pinturas de fuego, sus *Antropometrías Azules*, su obsesión y lo que lo distingue es el color azul IKB. Un buen ejemplo es la obra *El vacío* de 1958, presentada en la galería Iris Clert de París en donde su gran espacio se encontraba desocupado y pintado de blanco, por la que transitaban espectadores a los que se les ofrecía una bebida azul. Luego, en 1960, Klein patenta

este color azul denominado como *IKB: International Klein Blue o Azul Klein Internacional*.



Fig. 15. Yves Klein, IKB 79, 1959.

minutos seguidos de otros tantos de silencio) mientras que el artista dirigía sus *pinceles vivientes*² que presionaban sus cuerpos sobre los lienzos extendidos en el suelo y en la pared. Yves Klein revela sus intereses respecto a las *antropometrías*:

En la figura 16. Vemos uno de los resultados de la representación pública de las *Antropometrías Azules*, elaborado el 9 de Marzo de 1960, presentada dentro del contexto de *performance* en la Galería Internacional de Arte Contemporáneo. El acto consistía en un grupo de cámara que interpretaba la *Sinfonía Monótona-Silencio* (una sola nota mantenido durante veinte



Fig. 16. Yves Klein, *Antropometrías Azules*, 1960.

² Cuerpos de las modelos seleccionadas por Yves Klein, para ser embetunados por IKB y estampados en lienzo o papel.

“La forma del cuerpo humano, sus líneas, su color entre la vida y la muerte no me interesan; tan sólo me importa el clima de las sensaciones. Lo que cuenta: ¡la carne...! Ciertamente que todo el cuerpo está hecho de carne, pero la masa verdadera son el tronco y los muslos. Precisamente aquí se encuentra el auténtico universo, la creación oculta.”

Después de la realización de este acto se produce un debate sobre la función del mito y el ritual en el Arte. Todas las obras que siguieron a ésta poseían un carácter de huella, donde se elimina la mano directa del artista y las impresiones se determinaban como un ritual público o privado según instrucciones precisas.

Otra obra de Klein que me interesa son sus pinturas de fuego, donde la idea básica coincidía con la de las antropometrías: pintar con la marca y huella que va dejando el fuego. En estas pinturas el artista combinó otras técnicas: integró el agua, haciendo que las modelos se mojaran el cuerpo dejando huellas húmedas sobre la superficie, haciendo que estos rastros de agua resistirían por más tiempo a la inflamación.

A Yves Klein lo relaciono con mi trabajo debido a que la huella que dejan sus actos es la obra visual. Son los dejos de las acciones lo que dejan un registro visual y hacen que las siguientes acciones se hilen entre sí. Nuestras acciones utilizan distintos códigos, pero ambas utilizan la metodología o estrategia de la acción y la huella para crear obra.

II. MANUAL DE *PERFORMANCE*

1. Definición

La *performance* se encuentra en las artes visuales como en el teatro. Por consiguiente, es de gran relevancia hacer hincapié en el registro visual, si es que la *performance* se presenta como obra de arte, o si no aquélla resultaría ser un hecho efímero en el tiempo sin registro alguno.

Una *performance* artística es la acción de un individuo o grupo en un lugar específico y en un tiempo determinado. Esto puede pasar en cualquier lugar, por un tiempo indeterminado y muchas veces tiene un importante factor de improvisación. Por lo general, la *performance* se constituye de cuatro factores: espacio, tiempo, el cuerpo del performer y la relación entre performer y espectador. No es como una pintura o escultura donde es el objeto que sujeta la obra, en este caso es el sujeto que la constituye, el cuerpo del artista.

La *performance* tiene sus orígenes en los estudios teatrales así como en reflexiones antropológicas, sociológicas y lingüísticas. Ésta nació de la necesidad de una relación inmediata entre el arte y la vida.

La *performance* es muy diferente al teatro, debido a que el performer es el artista y no un personaje recreado para ser actuado. El contenido de la *performance* no tiene narrativa ni trama descrita. El performer tiene la libertad de elegir entre un acto o una serie de actos, si dura minutos u horas. Quizás nunca se ensaye y se haga una sola una vez, o bien se repita muchas veces. Todo depende del criterio del artista. El artista posee más libertad y verdad que el actor en el teatro. El artista es el guionista, actor, director y productor.

Las nociones de espacio y tiempo son complejas dentro de la disciplina de la *performance*. Se deambula entre: “el espacio y tiempo real” y “el espacio y tiempo ritual” contraponiéndose al tiempo y espacio del teatro que es ficticio. Además de

este factor importante, el artista se presenta en posición de representarse como lo hace el actor.

El tiempo y el movimiento son claves para el entendimiento de la *performance*. El tiempo de la *performance* tiene que ver con el transcurrir interno de la experiencia, que hace que cada acto sea diferente y único, dado que no es posible repetir un acto, porque cada uno tiene una actitud psicológica que no se puede volver a encontrar en la siguiente, por más que se quiera hacer el mismo acto. Para crear mis obras, este punto también tiene mucha influencia en la elección del ambiente de la *performance*, ya que el carácter efímero es partidario de todo juego. Por más que se siga al pie de la letra las reglas de un determinado juego, éste nunca se volverá a jugar en forma similar.

Dentro de una *performance* es permitido cambiar el orden pensado de la obra, a veces hasta cambiarla por entera. No existe un guión, ni pasos específicos a seguir sino más bien ésta se desarrolla a medida que el espectador vaya respondiendo. Es importante mantener un diálogo con el momento, con la actitud que se vaya creando, para así provocar la reacción que se quiere incitar, basándose en la inferencia de ésta. Recalco el inferir, porque en toda *performance* no existe un control absoluto.

Richard Schechner, profesor de estudios de la *performance* elabora la siguiente idea, de que en el arte de la *performance*, la distancia entre lo real-verdadero y lo simbólico, es mucho menor que en el teatro, donde casi todo se fundamenta en fingir; lo real es ficticio: "...la *performance* es un hecho comunicacional, y así está sujeto a las circunstancias y la situación del consumo artístico: al variar las condiciones de la recepción, varían las de la exhibición misma. Además, el inconsciente del *performer* aparece unido al de los espectadores, y tomará sus parámetros de esta circunstancia".³

³ GLUSBERG, Jorge, Pág. 55

El cuerpo se encuentra detrás de un disfraz o quizás el disfraz es el que constituye el cuerpo y éste envuelve la imagen de un personaje que recrea imágenes, movimientos, deseos por medio de sus reglas. Es aquí, según el planteamiento de Schechner, donde se diferencia la *performance* del teatro, ya que no podemos saber si es que el real-verdadero es el que se encuentra disfrazado o éste es la máscara detrás de él. El verdadero juego de mis obras es que el que aparece en las *performance*, es el real-verdadero del artista. No hay ninguna diferencia entre el personaje presentado y el yo.

En las secuencias de mis obras *performáticas* el espacio creado empieza a tener una marca determinada, haciendo de mi cuerpo un nuevo original o el mismo de siempre. Estos actos están en constante batalla frente al presentar y representar de mi cuerpo.

El juego es una estrategia que enfrenta el arte y establece reglas brindándole un cierto orden, una coherencia al entendimiento del artista y espectador.

Yo empleo la estrategia del juego para clarificar y ordenar la subjetividad de mis trabajos. Este juego quiebra la realidad de la cotidianidad y se apropia de ella, dando entendimiento al mundo y a la visión que quiero entregar.

Mis *performance* están designadas por una relación con mi mundo trascendental y por lo tanto veo la *performance* como un acto que liga la realidad con mi mundo inconsciente a través del juego; el juego como un escape de la realidad, por un momento único y por tanto valioso.

2. De la *Performance* al Video Instalación

La *Performance* en el mundo del arte se relaciona con los *Happenings*, movimiento Fluxus y con el arte conceptual. En las primeras manifestaciones de los artistas a fines de los sesenta, Marina Abramovic, Gilbert & George y Caroller Schneemann, entre otros, empiezan a utilizar la definición de *performance art*.

Entendían esta definición como algo que era en vivo, se denominaba arte y no teatro. Esto no se podía comprar, intercambiar o ponerle precio. Más bien era una forma de crear arte sin necesidad de museos, galerías y exposiciones. Es una forma pura de arte y entrega la posibilidad de interactuar ante el mundo sin prejuicio. No tiene guías, es considerado arte porque el artista dice que lo es, sobre todo es experimental.

En Chile, la *performance* empieza a aparecer con el grupo CADA (Colectivo de Acciones De Arte) de los ochenta. Este grupo se vio conformado por Lotty Rosenfeld (artista visual), Juan Castillo (artista visual), Diamela Eltit (escritora), Fernando Balcells (sociólogo) y Raúl Zurita (poeta). Utilizaron el espacio urbano para presentar sus obras, eran trabajos para todos o cualquiera, con un discurso bastante socio-político, usando la disciplina como algo instrumental, lo cual se separa mucho de las *performance* que ocurren en el resto del mundo, debido a la época de dictadura en el país. Sin embargo, rescato el trabajo de la escritora Diamela Eltit, por el uso de su cuerpo como significación social y a la vez biográfico, principalmente en el quiebre que crea entre lo privado y público, así como también el artista Carlos Leppe con la utilización de su cuerpo como discurso de identidad, metamorfosis, maquillaje y principalmente el sarcasmo que utiliza para presentar sus temáticas sexuales, políticas y de psicoanálisis.

En los noventa ya empezamos a desligarnos un tanto de la política y entrar en un mundo que habla más de los problemas sociales y los cambios globales; nos encontramos con una disciplina reactiva. Incluyen al espectador como parte de sus obras, donde es libre de ver e interpretar lo que quiera. Es el espectador quien le da lectura a la acción, codifica los signos y le da sentido a la obra. Exploran el video-arte, lo cual fue un soporte que indagué y me causó un resultado bastante satisfactorio. Pero, la falta de materialidad táctil fue lo que me alejó de seguir usando este soporte. Durante los noventa rescato el trabajo del artista Luis Guerra con su sarcasmo y utilización de referentes populares.

Lo que más me interesa del arte chileno contemporáneo es el intercambio entre sistemas del arte y sistemas de objetos de consumo, donde los artistas utilizan estructuras de otros sistemas y los reinterpretan centrándose en un propósito humorístico más que político. Tal como lo hace el grupo O-inc que se define como una firma de ideas.

Mi investigación con el video instalación lo hice en el Taller del Magíster de Arte de la Universidad de Chile, dictado por el profesor y artista Gonzalo Díaz. Como ejercicio final del Taller llevamos a cabo una exposición presentada en la Galería Moto el año 2008. A esta exposición le pusimos el nombre de *Conejo de la Muerte*, donde participaron los 14 alumnos del Magíster. El video lo hice en conjunto con el cineasta Nicolás Ibieta.



Fig. 17. Ismaëla Vidal, *Clown Mask*, 2008, registro fotográfico video instalación, Galería Moto, exposición colectiva *El Conejo de la Muerte*, Santiago, Chile.

The Clown Mask o este tríptico intermedial que propongo con el cineasta Nicolás Ibieta se relaciona con los estados alterados del cuerpo. Este trabajo se desarrolla desde dos ángulos; por un lado estoy yo, que soy grabada en diversas situaciones, y al otro lado de la cámara; la obra se concreta en manos de Ibieta, con quien en conjunto iremos interpretando y resignificando el trabajo del compañero en cuestión. En esta primera grabación (primer video), me maquillo como payaso, pudiéndose apreciar el cuidado y método que utilizo en el acto de maquillarme hasta desaparecer por completo de la toma y dejar la cara de un payaso como resultado final de la *performance*. Durante esta primera parte me mantengo sobria, por lo cual este primer soporte opera como un eje comparativo que da la pauta, y desde donde los otros dos videos “nacen” y se despliegan como una continuidad obstruida, adornada y torpe, de las acciones que son representadas en esta primera parte. En el segundo video converjo desde mi ebriedad; tras haber ingerido media botella de tequila y al borde del desmayo, intento imitar mi primer video, pero la ebriedad me lo impide y se relaciona con lo patético y grotesco de mi estado. En el tercer video se repite la secuencia del maquillaje y las pelucas, pero bajo la influencia de la droga, por lo cual visualmente se pueden apreciar nuevos resultados en este trabajo. Si bien la estructura es limpia y hay un respeto de Ibieta y yo por la repetición de la secuencia y acciones en los tres videos, serán los pequeños matices físicos los que den riqueza al contenido que se esconde tras la cámara.

El gesto *performativo* de este tríptico, se enriquece al ser presentada a través de videos, que a su vez harán de espectáculo, para un receptor desprevenido y acostumbrado a la televisión y a los payasos como objetos de entretenimiento y evasión; por tal, habría que señalar la figura del payaso como un lugar común que visualmente es fuerte y que colectivamente se relaciona con lo patético y divertido, pero que en este video es filmado como un producto decadente que se enmascara para mostrar realidad y cambios físicos provocados por sustancias externas, que a su vez en su mezcla configuran la imagen monstruosa de mi mutación y el juego que tengo

con el cineasta, quien es capaz de producir una filmación de lo feo, de lo raro, de lo alterado.

Finalmente, cabe señalar que en esto último, en esta filmación de lo feo existe una representación indirecta de lo que se proyecta en la televisión, ya que ésta al operar como soporte, también se hace parte de significado que pretendemos darle al artificio y a las máscaras que existen sobre mi cara. Tal vez en el espectáculo televisivo lo grotesco y lo horrible también está tapado con maquillaje y de una buena iluminación, pero finalmente el resultado habla de la misma monstruosidad personificada en los videos.

3. El original y su copia

Después de este video instalación me di cuenta del juego que existe entre el original y la copia de la obra de arte. En la tecnología moderna, ya no somos capaces de distinguir por medio de lo visual algo natural de lo artificial. La única forma es por medio de la documentación, la cual inscribe la existencia de un objeto en la historia; le da un orden único a su existencia. Todo lo que tenemos de los artistas son registros y documentaciones. Registros que hacen que sus obras revivan y sean vistas como algo verídico. Pero lo verdadero entra en duda ya que lo que vemos en los registros de las obras es lo que los artistas quieren mostrarnos, su edición, o lo que se alcanzó a registrar en algunos casos, por lo tanto nunca poseemos la información completa. Es aquí donde entra en juego el original y la copia. La documentación no nos puede mostrar la vida, ni tampoco lo puede hacer el arte, sino que sólo nos muestra fragmentaciones de ella.

Una de las formas que nos ayudan a determinar si una obra es original o la copia, es la teoría de Walter Benjamin, en su ensayo *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica*, donde habla sobre el aura y la pérdida del aura de las cosas. Determina que el original posee un aura que la copia perfecta no tiene. El aura, es para Benjamin la relación que tiene el objeto con el sitio donde es encontrado. El

copiar algo, es removerlo de su sitio histórico y específico, lo cual lo deteriora. Esta copia no tiene localidad y por lo tanto no se encuentra inscrita en la historia.

Benjamin dice que la pérdida del aura se encuentra en la sociedad de hoy en día, que busca acceder a las cosas de la forma más cómoda. Qué significa esto, que los consumidores buscan el fácil acceso y esto generalmente está constituido por la copia de las cosas.

Entonces, si tomamos lo que creo del artista, que éste es una persona que elige trascender y perdurar en el tiempo con la producción de su obra, tendría que tomar la opción de la copia para poder llegar a que su obra pueda viajar o perdurar en el tiempo. Una *performance* se vive una vez, es un acto único, en un tiempo, lugar y público determinado. Si éste no se registra, entonces en el mundo de hoy deja de existir. Creo que esta es una de las razones más fuertes de porque decidí indagar el mundo del video instalación: para tener un registro y memoria de mis actos.

III. EL JUEGO Y SU DELEITE

En este capítulo se da una breve pasada a distintas filosofías y creencias sobre el juego. El juego es una de las estrategias que empleo en mis trabajos artísticos para comprometer al espectador en mi obra.

En el psicoanálisis y estudios de Sigmund Freud: médico, filósofo y neurólogo austríaco (6.05.1856 — 23.09.1939) nos encontramos con una constante comparación del arte con los deseos del creador. El psicoanálisis es conocido por ser un conjunto de teorías y una disciplina creada inicialmente para tratar enfermedades mentales, basada en la revelación del inconsciente. El inconsciente es el conjunto de los contenidos no presentes en el área actual de la conciencia; está compuesto por contenidos reprimidos que buscan regresar a ésta. Cuando hablamos del término inconsciente nos referimos entonces a los procesos mentales que no son pensados conscientemente. Freud dice que por medio del arte somos capaces de compartir y liberar nuestro inconsciente, lo que en cierta forma podría relacionarse con la catarsis y el consuelo; catarsis que en el caso psicoanalítico es el efecto terapéutico donde en este caso el artista revive acontecimientos traumáticos a los que se hayan ligado dichos afectos y logra descargarlos por medio del arte: “Conocido es con cuanta frecuencia se complacen los grandes artistas en desahogar su fantasía en representaciones eróticas y hasta obscenas”⁴

La cita viene de la creencia que todo artista crea una obra para liberar sus deseos e intenciones. Sin embargo, en la cita se menciona fantasías que están relacionados con el mundo erótico y obsceno, sin dejar éstas de lado se quiere agregar toda fantasía y deseo que proviene de cualquier otra área. También podemos encontrar otras definiciones de arte que giran en torno a una expresión de la actividad humana mediante la cual se manifiesta una visión personal sobre lo real o imaginado.

⁴ Freud 1952. Pág. 14

El expresarse se relaciona constantemente con la liberación o desahogo de los cuales se habla en la cita del libro *Psicoanálisis del Arte*, es una que proviene de acuerdo al psicoanálisis mayoritariamente del inconsciente. Una fantasía se podría definir como un fruto de la imaginación, una materia existente en los pensamientos, sueños y deseos de un individuo. La fantasía es una “dualidad” entre el mundo real y el mundo irracional porque ésta yace en ambos mundos, debido a que el mundo irracional proviene de la realidad, por tanto desde la realidad se crean otras realidades que caen en el nombre de fantasías.

Esta “dualidad” entre lo real y lo irreal, según ciertos filósofos, es una característica perteneciente al juego. Se podría dar razón a Freud cuando afirma: “que los artistas deben ser unos niños que se quedaron jugando” (Freud 1952).

Se quiere hacer hincapié en que el interés de este escrito no está en determinar que todo arte es juego, sino que dar a entender que el juego es mi estrategia para lograr establecer un quiebre dentro de la realidad cotidiana que enfrento. Como también cautivar al espectador a participar en mi obra.

Cuando se busca la definición de juego en un diccionario, llegamos a definiciones como “es una actividad recreativa que comprende a uno o más jugadores”, o “es un conjunto de reglas que indican lo que los participantes pueden o no pueden hacer”. La función primordial de un juego es la de divertir o entretener, pero también éste puede tener un papel educativo. Un juego no tiene que incluir necesariamente un juguete. Johan Huizinga, filósofo e historiador holandés (Groninga, 7 diciembre 1872 — De Steeg, 1 febrero 1945) define el juego como un fenómeno cultural, donde se emplean los recursos del pensamiento científico-cultural: “El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego `entra en juego´ algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo”. (Huizinga 1972).

Por otro lado Roger Caillois, escritor francés, ensayista y antropólogo (Reims, 1913 —París, 1978) configura la estructura del juego en cuatro formas. En el combate o competencia, en el que interviene la voluntad individual (agon: competición), la decisión puesta al azar en la cual renuncia esa misma voluntad (alea: suerte), el mimetismo (mimicry: simulacro) y el vértigo o el trance (ilax: vértigo). De esta manera, la actividad lúdica le pertenece a todas las civilizaciones y a toda la naturaleza.

Como ejemplo de que el juego es una “dualidad” entre lo real y lo irreal tomemos el caso del juego *Monopoly*⁵, conocido también como *Turista*. La idea de este juego es obtener grandes beneficios, comprando, alquilando o vendiendo propiedades, de forma que uno de los jugadores llegue a ser el más rico y, por consiguiente, el ganador. Tomemos el caso de que los jugadores sean un niño con sus padres. En el juego, el niño es el que posee más propiedades y dinero por sobre los demás jugadores. Por consiguiente, en el juego es el niño que manda por encima de la autoridad de sus padres. Cuando este juego se acaba, el niño pierde esa posición y vuelven a ser los padres quienes toman el mando. Sólo en el juego el niño puede hacerse el autoritario y actuar de una manera que no le sería permitida en su vida cotidiana. En este caso, podemos ver el juego como un escape de la realidad o un reordenamiento de ella:

“...el juego, en su aspecto formal, 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 el jugador, sin que allá en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”⁶.

⁵Monopoly es un juego para dos a ocho personas. El juego se compone de un tablero dividido en espacios que representan los terrenos, ferrocarriles, servicios públicos, recompensas, penalidades, sobre las cuales se mueven los peones de los jugadores. Hay dos dados, ocho peones, treinta y dos casas, doce hoteles, un juego de cartas de sorpresa y uno de tesorería una colección de títulos de propiedad, uno para cada propiedad del tablero, y billetes del Banco Monopoly de diferentes valores.

⁶ Huizinga 1972. Pág. 27

Huizinga deja en claro que el juego es una acción de juicio libre que hace que cada jugador se sitúe fuera de su realidad cotidiana. Además de estos aspectos el jugador puede tomar una posición que lo haga recalcar y tomar otra importancia en este paralelo del tiempo real.

Por medio del arte somos capaces de manifestar sensaciones que producen goce y displacer. Mi interés nace en llevar mis deseos a ser experimentados por el espectador. Si utilizo una metodología proveniente del juego entonces la presencia de los espectadores, también puede decirse de los jugadores, me es imprescindible ya que sin ellos no existiría juego: no habría manera de confirmar la acción. Como en el ejemplo dado del juego de *Monopoly*, donde el niño jugando solo no sentiría placer alguno ya que no tendría a quien corroborar su posición y actitud en el juego.

En referencia a Nietzsche (1844-1900), uno juega no por el fin ni por los resultados que entregue el jugar, sino más bien por el placer mismo que se produce. El placer que se produce en las presentaciones de mis *performance* es el mismo que en el jugar; invertir la realidad y transformar ésta en un paralelo del tiempo real. Busco hacer de determinado momento en la realidad, un juego que recrea reglas, y que convierte el espacio y tiempo en propios de lo lúdico. Yo soy la encargada de crear y establecer un marco de reglas, sólo yo puedo romperlas.

La mirada del espectador no es cualquier mirada, sino más bien uno de los aspectos importantes que posibilita el desarrollo de la obra. Cuando se refiere al objeto primordial, éste no es el que crea la obra sino el que le da sentido. Tomando en consideración la estrategia de la obra se puede decir que en este caso el juego sólo se activa con la presencia de los espectadores, ya que el juego es tan sólo eso cuando se produce placer, y este placer es el que obtengo al presentarme frente a un grupo, creando un paralelo del tiempo cotidiano con su propio jugar.

Volviendo a Nietzsche, el juego es inútil (infantil) y no tiene fines prácticos; uno juega porque sí y no por un motivo específico. Se deduce que es por esto que el

arte o el juego no tienen una definición específica, porque sólo el que crea “arte” o inventa “juego” es el que puede determinar sus significados, reglas, comienzo y fines. Por lo tanto, estas definiciones serán desiguales para cada individuo, permanecerán sus respuestas entre la subjetividad de opiniones diversas. Entonces, es preferible deducir que éste es inútil y no tiene fines prácticos ya que no existe una universalidad de la acción.

De acuerdo a las investigaciones de J. Huizinga sobre el juego recolecta de varios autores las definiciones de jugar como:

“...descarga de un exceso de energía vital...el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante o, finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio de sí mismo...una descarga inocente de impulsos dañinos, como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento del sentimiento de la personalidad”⁷.

Para Huizinga estas definiciones son parciales, ya que la mayoría se ocupa de cómo es el juego y qué es para aquel que juega. Por medio de ellas podemos reafirmar la subjetividad de sus definiciones.

De aquellas definiciones, Huizinga determina que el hombre está constituido de un *Homo ludens* que juega y un *Homo Faber* que crea. El hombre tiene noción de que juega, es un ser de razonamiento, pero ya que el juego es irracional deduce que existe una “dualidad” entre ellos; la paradoja entre el sentido y la irracionalidad como se explicaba con anterioridad.

⁷ Huizinga 1972. Pág.12-13

IV. PATCHWORK

1. Las últimas instalaciones del Magíster

En este capítulo describiré las dos últimas obras expuestas en el Magíster de Arte Visuales de la Universidad de Chile, donde ambos trabajos desarrollan una estrategia y medio similar. Creo que en ellas logré englobar lo que quería presentar como obra. Esto me dejó un camino abierto para futuras investigaciones en cuanto a la estrategia seleccionada, recolección y *patchwork*.

Dancing Sock Carpet, fue una instalación interactiva expuesta en el Museo de Arte Contemporáneo por el colectivo de artistas que cursábamos el Magíster de Artes



Fig. 18. Ismaëla Vidal, *Dancing Sock Carpet*, 2007-2008, registro sesión fotos inauguración exposición colectiva *APROX* 2007-2008, Museo Arte Contemporáneo, Santiago, Chile.

Visuales de la Universidad de Chile. Le pusimos a la exposición el nombre *APROX*. Ésta se expuso durante los meses de Diciembre y de Enero, 2007-2008 en Santiago, Chile. Los materiales de mi obra fueron: una alfombra de 5.00 mts. x 3.00 mts, confeccionada con calcetines usados, de distintos tamaños, materiales y colores, dos estantes de melamina color miel de 1.20 x 1.20 mts. y un equipo de música que tocaba sin parar un CD de variadas canciones de distintos estilos de música.

En mi obra pedí y recolecté— mediante varios métodos— calcetines usados por hombres, mujeres y niños que tenían alguna afición por el baile,

ya sea de manera profesional o por *hobby*. A cada uno de ellos le pedí que llenaran una ficha donde ponían sus datos personales y elegían una canción a su gusto que les agradara bailar, haciéndoles saber que las canciones que eligieran serían escuchadas en la sala de exposición.

Con los calcetines recolectados, armé una alfombra al estilo *patchwork*, de 5.00 mts. x 3.00 mts. En la sala tenías la opción de bailar sobre la alfombra, sin zapatos, a la melodía de las canciones seleccionada por los donantes de calcetines. En cada costado de la sala, se ubicaban los muebles modulares de melamina, donde dejaban los zapatos.

Las reglas que impuso el profesor a cargo de la exposición fue que habrían tres pies forzados para llevar a cabo la obra. Éstos fueron: archivo y documentación, plataforma de acción e intervención directa. En archivo y documentación se refería a que en algún punto habría que archivar y documentar el proceso de la obra. En la plataforma de acción se refería a que personas externas al mundo de las artes participasen en la elaboración de la obra. Finalmente, en intervención directa se refería a que el trabajo se servía de otro propósito fuera del ámbito que cumple una obra de arte.

La actividad que elegí para el proyecto es la danza y el objetivo crear un lugar donde ocurriera esto. La danza ha sido una actividad recurrente a través de mi vida, por lo tanto, el origen y su esencia me inspiraron a trabajar con el tema.

El archivo y documento eran las fichas que se les pidió llenar a los participantes. Los calcetines donados que conformaban y confeccionaban la alfombra fue la plataforma de la obra y la intervención directa de ésta es la creación de un lugar para bailar.

La danza, en esta obra, es una conjunción de recuerdos que cada persona entrega junto a sus datos y al tipo de baile que practica. Sobre este eje, me estaría apropiando de sensaciones y del movimiento en sí que, finalmente, forman parte del otro lado de este texto, lado del cual no somos partícipes, pero imaginamos y comprendemos desde la propia interacción con el baile. La danza y el baile son sinónimos de movimiento, de cuerpo, de ritmo, de encuentro. Y *Dancing Sock Carpet* intenta hacer un pequeño relato de estos encuentros, de estas circunstancias que nos hicieron bailar. A partir de la materialidad de esta alfombra con recolectar, unir y “cocer” calcetín a calcetín, busco recolectar una re-significación de lo que a simple vista es inservible para así capturar ese encuentro, reciclar el baile y comprometer a sus actores (artífices) con el nuevo texto que se crea a partir de ellos.



Fig.19. *Under where?* 2009 por Ismaëla Vidal. Registro instalación exposición *Calibre 14* 2009 en Museo Artes Visuales, Santiago, Chile.

Sin embargo, el baile va más allá. El baile es la doble lectura que se despliega desde lo mínimo que representan los objetos donados, hasta lo grande de un momento recordado por el espectador y revivido por mí misma. Si bien, hay varios tipos de danza comprometidas en esta obra- pues los donantes van desde los aficionados y aficionadas por el baile, hasta quienes practican la danza como su profesión-serán el gusto y las ganas de bailar desde donde se despliega esta obra y todas sus posibles lecturas, pues el baile se

manifiesta como una celebración, como una fiesta del cuerpo en donde prima el goce de cada contexto y cada historia, por sobre las definiciones y la visualidad en sí. Aunque la materialidad opere como el espejo de un momento, lo que se intenta activar y re-materializar es la sensación y la fugacidad de una instancia, de la cual me apropio, para hacer parte al espectador de su propia fiesta en la cual todos somos convocados e invitados.

Este proyecto intenta incorporar mi propia vinculación al baile, y generar con esto, un diálogo entre los calcetines de un grupo de “otros”, que formarían parte de este ensamblaje como pequeños textos y la danza como un acto que reúne y cataliza. A partir de la obra *Dancing sock Carpet* establezco conexiones entre el mundo de las artes y el gusto general de un grupo externo, conformando así, un texto en donde se puede leer algo de los sentidos ajenos y propios.

La imagen que esta arriba pertenece a una instalación que hice de una cama con sábanas de calzones, expuesta en el Museo de Artes Visuales (MAVI), en la exposición colectiva *Calibre* del grupo de Magíster de Arte Visuales de la Universidad de Chile, año 2009 en Santiago de Chile.

En cuanto al material, es una cama de madera con su colchón, de una plaza y media, más la almohada de plumas. El colchón va recubierto con una sábana inferior y la almohada con un cubre almohada blanco, con calzones cocidos en forma de *patchwork*. El *patchwork* está hecho de calzones usados, de distintos tamaños, colores y formas, donados por mujeres de distintas edades y actividades.

Esta sábana fue colocada en el colchón y en la almohada, en la cual dormí durante casi toda mi infancia. A la obra le puse el nombre en inglés *Under where?* que se traduce como “¿Debajo de qué?”.

Los calzones son una prenda que usamos las mujeres para proteger nuestra zona íntima. Las sábanas son para proteger el colchón y a nosotros mientras

dormimos en las noches y ambas son prendas que nos resguardan, mantienen nuestra higiene y nos brindan confort.

La cama es símbolo de descanso, sueño, intimidad, entre otros. La cama con sábanas de calzones enfatiza lo personal, lo íntimo, lo sexual y lo femenino, entre otros. Aunque éstas tienen connotaciones parecidas, juntas causan una sensación de rechazo entre los espectadores.

En este trabajo decidí mostrar el resultado de una acción de arte. La acción de arte fue crear una campaña de recolección de calzones usados por distintas mujeres. No había ningún requerimiento para participar como lo tenía *Dancing Sock Carpet*. No importaba el color, talla, edad de los calzones donados, la exigencia era que fueran usados.

Muchas mujeres que contacté no tenían ganas de participar, ya que les daba pudor que sus calzones fueran expuestos en el museo. Pero nadie sabría que los calzones que donaron eran suyos. Ninguno tenía nombre o etiqueta. Sólo la mujer que los donó sabría reconocerlos. Sin embargo, teniendo esto claro, muchas mujeres encontraban en sus propias palabras “asqueroso” donar su ropa interior. Estos calzones antes de coserlos a las sábanas fueron lavados a máquina; recalco que no eran calzones sucios sino usados.

La intención de la obra era mostrar los distintos tipos de calzones, el uso, su historia, los tamaños, etc., representando a la mujer en su intimidad, singularidad y sexualidad.

La cama no produce la sensación de intimidad y tranquilidad sino que al revés. Lo íntimo se hace público y la tranquilidad se hace inestable. Se produce una sensación de repulsión por lo ajeno puesto en algo personal: mi cama.

El título elegido tiene relación al juego que quería crear entre los calzones y la cama. Calzones en inglés se traduce como *underwear*. *Underwear* se lee de la

misma manera que *Under where*, que se traduce como “debajo de qué”, el título de la obra. Le puse este título para crear juegos de palabras que enfatizaran mi mensaje.

Ejemplos:

“I am sleeping under your underwear” se traduce a “Estoy durmiendo debajo de tus calzones”.

“Under where” se traduce a “Debajo de qué”.

“Under your underwear” se traduce como “debajo de tus calzones”.

Son algunos pensamientos que inferí que se podrían desarrollar con el título de la obra y su relación con la instalación visual.

2. Entrelazando

El patchwork es una técnica que consiste en uniones de trozos de tela. Estas uniones pueden ser hechas a mano como con máquina de coser.

El *patchwork* en mis obras anteriormente mencionadas, es un gran tejido de prendas e información de distintos individuos. Tal como lo describe Gilles Deleuze y Félix Guattari comparándolo al bordado en el texto **‘Mil Mesetas’**: “...en el *patchwork*, el espacio no está constituido de la misma manera que en el bordado, no hay centro; un motivo de base (*block*) está compuesto de un único elemento y la repetición de este elemento libera valores exclusivamente rítmicos, que se distinguen de las armonías del bordado”⁸.

Es interesante lo que describe Deleuze sobre lo rítmico que emana del *patchwork*. Sucede esto con las distintas texturas, colores de los calcetines, calzones, música en *Dancing Sock Carpet* y las historias de cada prenda.

⁸ DELEUZE-GUATTARI, 2002, Pag.485

El *patchwork* no tiene un límite en sus conexiones, se puede conectar de cualquier forma, desarmar y rearmar. Éste no sólo se encontraba en la alfombra o en las sábanas, pero dentro de ella hay infinitos recuerdos de momentos que no tienen centro, sino que disparan para todos lados. Mirando y acostada en la cama, nos encontrábamos con texturas, olores, sonidos que se iban renovando con cada pisada en la alfombra. No hay calcetín o calzón más importante que el otro, todos cumplen y entregan la misma función para conformar un todo único.

El *patchwork* no sólo está en el cosido de la materialidad de la alfombra *Dancing Sock Carpet* y las sábanas de *Under where?*, sino que este método yace en las canciones elegidas, las fichas llenadas por cada donante de calcetines, en los bailes de los espectadores, la historia de las prendas, el uso, los colores y sus texturas.

En ambas obras, no hay un orden sino que una superposición de historias e hilos. Donde yo y los donantes de calcetines y calzones forman uno. Los que observaron y participaron en estos trabajos son los que le dan la función. Ellos tienen la capacidad y la libertad para organizar la obra de la manera que quieran, son ellos los que la activan y le dan un sentido.

Es en estas dos últimas obras logro unificar mi problemática. Con esto me refiero a: cautivar un cierto público, hacer de él un partícipe de la obra, crear la obra a través de él y terminar la lectura con su apreciación y participación. Todo esto sin tener necesariamente que presentarse frente a un público en una *performance*, indicar lo que está ocurriendo, hacer un texto explicativo o instructivo. Creo que en la obra *Under where?*, abarco todos estos puntos, puesto que *Dancing Sock Carpet* lo intentó, se tuvo que emplear un texto explicativo e indicativo para que el público participara en ella. En *Under where?*, no fue necesario explicar que los calzones eran usados, o que provenían de mujeres o que fueron ocupados para crear una sábana ya que fue todo explícito.

CONCLUSIÓN

La *performance* es un medio de presentación directa con el espectador, con un tiempo, movimiento, público y espacio establecido por el mismo artista. Creo que la *performance* es una de las formas más reales de crear arte. Se hace hincapié en lo verídico de esta acción ya que es algo momentáneo y particular en un tiempo único. Puede existir una idea presupuestada antes de comenzar la acción, pero ésta siempre se verá afectada por las variabilidades del contexto incontrolable. Por más que se recree ese mismo momento, el estado mental y físico se verá alterado por los distintos climas que se presentan y que nunca se vuelven a repetir, dejando que los espectadores puedan interceder en el deseo presupuestado del artista.

Como lo menciona Heidegger en su escrito “El origen de la obra de Arte”, el espacio visual de las artes es:

“...La plástica: una corporeización de la puesta en obra de sitios; y en ellos una apertura de parajes que conceden el habitar humano y la permanencia de las cosas encontrándose, relacionándose”⁹.

He tomado esta cita porque engloba lo que quiero extraer de mi trabajo, que es crear un espacio o sitio donde en él se puedan descubrir y encontrar relaciones, con las coexistencias de las artes versus la vida cotidiana de los que participan en ella.

En mis obras busco la participación del espectador, no sólo materialmente sino que físicamente también para completar la lectura.

Mi intención es que mi yo y el público creemos la obra, que la relación entre nosotros sea un medio que crea un espacio, donde ya no se distingue quién va primero. En otras palabras, podría decir que mis trabajos de arte llenan el vacío de mi desadaptación al medio cultural. En mis obras creo y me siento parte de un mundo, un

⁹ HEIDEGGER, Junio 1970, Pág.120

mundo creado por mí. El crear a partir de otros y a la vez incluirlos, hace que sienta que mi trabajo es válido para ese grupo o lugar.

Esa intriga del no saber, esa sorpresa de las reacciones de los espectadores es otra razón de por qué me gusta el medio de la *performance* y las obras interactivas con el espectador para crear una obra.

BIBLIOGRAFIA

-BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Traducción de Jesús Aguirre. Editorial Taurus: Madrid, 1973.

-CAILLOIS, Roger. *Los Juegos y los hombres, La Máscara y el vértigo*. Editorial Fondo de cultura económica: México, 1986.

-FREUD, Sigmund. *Psicoanálisis del arte*. Alianza Editorial: Madrid, 1952.

-GLUSBERG, Jorge. *El Arte de la performance*. Editorial Arte Gaglianone: Buenos Aires, 1989.

-GOLBERG, Rose Lee. *Performance art*. Editorial Thames & Hudson: Singapore, 1988.

-HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Editorial Alianza: Madrid, 1972.

-MARCHANT FIZ, Simon. *Del arte objetual al arte de concepto*. Editorial Akal: Madrid, 1990.

-MARSHALL McLuhan. *La Comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Editorial Diana S.A.: México, 1969, pp. 5-85.

-MOSQUERA, Gerardo. *Copiar el eden*. Editorial Puro Chile: Chile, 2006.

-REGIS, Debray. *Vida y muerte de la imagen en occidente*. Editorial Paidós: Barcelona, 1994.

-VERGINE, Lee. *Body Art and performance*. Editorial Skira: Milano, 2000.

1. Bibliografía consultada:

-CRESPI, Irene & FERRARIO, Jorge. *Léxico técnico de las artes plásticas*. Editorial Eudeba: Buenos Aires, 1995.

-DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Mesetas*. Traducción: José Vázquez Pérez con la colaboración de Umbelina Iarraceleta. PRE-TEXTOS Editorial: Valencia, 2002.

-DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. 21 ed. Madrid: Editorial Espasa Calpe: Madrid, 2000.

-HEIDEGGER, Martin. Versión española de Helena Cortés y Arturo Leyte. *Caminos de bosque*. Editorial Alianza: Madrid, 1996.

-LUCIE-SMITH, Edward. *Artes Visuales en el Siglo XX*. Editorial Konemann: Singapore, 2000.

-NIETZSCHE, Federico. *Nacimiento de la tragedia*. Editorial Alianza: Madrid, 1976.

-RIEMSCHEIDER, Burkhard & GROSENICK Uta. *Arte de hoy*. Editorial Taschen: Italia, 2001.

-RUHRBERG, Kart & SCHNECKENBURGER, Manfred. *Arte del Siglo XX*. Editorial Tachen: España, 2001.

-WEITEMEIER, Ana. *Yves Klein*. Editorial Taschen: Alemania, 1994.

2. Revistas y entrevistas:

-CAMUS, Albert. *Un arte despiadado: El siglo XX, ese siglo despiadado*”.

-HEIDEGGER Martin. *El Arte y el espacio*. Revista *Eco*. Bogotá. Tomo 122, Junio 1970, pp. 113-120. Traducción De Tulia De Cross.

-KUSPIT, Donald. *Del Arte analógico al arte digital: De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones*. Nueva York, 1935.