



Universidad de Chile  
Facultad de Artes  
Departamento de Artes Visuales

# De cómo me convertí en *Kawaii Queen*

Memoria para optar al Título Profesional de Pintora

AGNELA CUEVAS REYES

Profesor Guía  
Arturo Cariceo Zúñiga

Santiago, Chile 2019

# ÍNDICE

CONTENIDO	PÁGINA
Prólogo	4
Un video terrible <i>cool</i>	
PRÓLOGO-2.mp3	6
CAPÍTULO I	9
Ed Wood, pero no <i>cool</i>	
CAPÍTULO II	12
<i>All you need is perritos</i>	
CAPÍTULO III	21
Gracias Mark, por darnos <i>Facebook</i> y gracias capitalismo por darnos <i>Animé</i>	
CAPÍTULO IV	27
<i>Love me love me, say that you love me</i>	
CAPÍTULO V	36
Espacios de convergencia	
EPÍLOGO	44
BIBLIOGRAFÍA	47

## **ADVERTENCIA**

He decidido a conciencia utilizar un lenguaje coloquial, lo que comúnmente se llama escritura de artista, haciendo referencias a la cultura pop y escribir escuchando a *Blackpink* en algunos capítulos. Escucharlas puede mejorar su experiencia de lectura. O no.

## PRÓLOGO

### Un video terrible *cool*

Hace algunos meses le mostré un video en el que he estado trabajando, una cuestión con unas *japos* raras, música rara, colores *cool*, a una conocida, una amiga de colegio. Yo toda emocionada ahí, mostrándole lo que tenía en mi teléfono, “tienes que escucharlo con audífonos” y todo el cuento, lista para decir un montón de cosas, pero no estaba lista para que ella me preguntara “¿y eso por qué, para qué?”. “Eeeeh, esto es lo que yo hago”, le digo con mi corazón roto. Y el clip de 50 segundos empezando de nuevo en la pantalla, mientras ella me empezaba a contar cosas de su universidad. Pensando en el asunto, y dejando de lado mi corazón roto, creo que en realidad esa es La pregunta.

Siento que siempre he estado tratando de responderme eso. De hacer “cosas” en las que pueda responderme esa pregunta y que aquella respuesta me haga sentido. Cada obra, cada “cosa” que he hecho responde a esa pregunta de maneras diferentes y la pregunta no tiene una respuesta cerrada, muchas veces esa respuesta son más preguntas, y siento que esa es mi manera de “hacer arte”. Tengo mil proyectos que empiezan pero que nunca llevo a ningún lado, que nunca “termino”. Demasiadas veces porque los estoy haciendo y de repente me doy cuenta de que no tiene ningún sentido para mí seguir con aquello.

Cuando empecé a hacerme las *selfies*<sup>1</sup> *kawaiis*<sup>2</sup>, cuando empecé a editar los videos de las coreanas, las imágenes de las muñecas sexuales, mi obra de egreso, solo empecé. No planifiqué previamente, solo algo me interesaba y

---

<sup>1</sup> Autorretrato, fotografía generalmente tomada con dispositivos móviles para ser publicada en redes sociales.

<sup>2</sup> *Kawaii*, palabra japonesa que describe una estética “tierna”, “linda”, muchas veces infantil, utilizada dentro de la cultura popular japonesa, formando parte de sus expresiones comerciales más reconocibles.

a todo le ganaba el impulso de hacer algo con eso, sin pensar seriamente en convertirlo en obra. Muchas veces he tratado de forzar las cosas, de planificar y meterme en un proyecto que realmente es eso, una situación forzada, en muchos sentidos vacía, escuchándome dar explicaciones y decir cosas y pensar al mismo tiempo: “¿Qué? ¿Qué estoy diciendo?”, en cambio esas obras a las que me refiero solo ocurrieron y en el camino comenzaron a tomar forma, a significar más cosas e incluso a hacerme mucho más sentido. Y eso es algo que me gusta de lo que hago, que las cosas fluyan, sentir que las obras emergen y se van construyendo de una manera súper natural para mí. Tal vez estoy súper equivocada, tal vez “la forma correcta” tenga mucho más que ver con la planificación y el conocimiento de la obra, los problemas y reflexiones que plantea, desde el principio. Pero mis obras nacen de todo lo cercano a mí en algún momento, cosas y pensamientos súper concretos, súper “del mundo real”. De repente es la peor manera de hacer arte, de repente es la peor manera de plantarse ante las cosas en el mundo del arte, pero al final, ¿eso importa tanto? ¿Hay una manera universal de hacer las cosas, una manera que certifique que se está haciendo bien, que se está destinado al éxito?

Pero si algo aprendí del *animé*<sup>3</sup> es que...

---

<sup>3</sup> Término para referirse a la animación de origen japonés.

## PRÓLOGO-2.mp3

Para hablar de mi obra, que de muchas formas es hablar de mí, veo necesario referirme a dos aspectos, la obra en sí misma, y el proceso, *aka* su contexto de producción y todas esas frases bonitas que ya conocemos para referirnos a lo mismo. Pero siento que lo más transversal es dejar en claro que mi obra es transparente, en el sentido en que deja muy claro a lo cual referirse, sin buscar metáforas ultra elaboradas, nada pretende ser conceptual ni sobreteorizado (inaccesible), sino que deja su intención a la vista. Mi obra no espera la fama gracias al sobre análisis de otrxs amiguitxs del mundo del arte. Oops.

Terminé descubriendo que, al menos ahora, no quiero trabajar en cosas que den cuenta solo de los problemas del arte propiamente tal, de esas cosas que son interesantes y que a todxs en este círculo *cool* nos gustan. Hay obras que hablan de eso, que intentan responder esas preguntas y reflexionar sobre esas cosas, y entre ellas obras que me encantan, pero no quiero hacer arte para artistas o para gente experta en el tema. Y esto me parece demasiado importante. Finalmente termina siendo una declaración de principios que, de cierta manera, me costó aceptar.

En ese sentido, hago arte para mí misma en mi calidad de persona común y corriente. La mayoría de los proyectos que he “terminado”, porque ya sabemos que una obra jamás está terminada realmente y etc, son cosas que empecé a hacer solo por hacerlas, digamos que por intuición, por el propio placer de una estética, del trabajo obsesivo frente al computador, y de repente veo algo, algo que me hace sentido, y de ahí “al estrellato *poh*, qué querí que te diga”. Siento que sí, que mi obra va a lugares concretos, preocupaciones y observaciones mundanas y poco rebuscadas, tipo, ok, no

soy súper especial, pero esto me parece importante y empecé a trabajar al respecto.

El otro lado de toda esta palabrería es lo que pudo y no fue. Hay muchas cosas que he iniciado y creo que sí podían hacerme sentido, pero aun así las abandoné. En algún punto estaba trabajando en *Premiere*<sup>4</sup>, utilizando videos de unas chicas de *Youtube* y me entró todo el pánico y el disgusto conmigo misma al sentir que estaba utilizándolas como objetos, sentí pánico porque era algo que justamente entraba en mis preocupaciones sobre la violencia contra las mujeres y en lo que quería empezar a trabajar en ese mismo video, tipo “estúpida mi deconstrucción, idiota”<sup>5</sup>.

También abandoné varios proyectos por el tema de los derechos de autor, incluso teniendo en mente que aquello estaba ya súper incorporado y trabajado en el arte gracias al apropiacionismo, pero me conflictuaba por inseguridad respecto a mi trabajo. También abandoné muchas cosas, ideas, que ni siquiera llegaron a ser proyectos, por algo muy *bacán* que hago, totalmente contraproducente y sin sentido, compararme constantemente con el trabajo de otrxs y resolver que jamás podré ser suficientemente buena o interesante o desarrollar una obra con O mayúscula. Mala idea, no lo intenten en casa porque **siempre** termina mal.

Muchas veces he sentido que entré muy pronto a la escuela. La mayoría de mis compañerxs habían estado, completado o no, en una carrera antes, o venían del Ciclo Básico<sup>6</sup>, eran mayores que yo, varixs sabían lo que querían

---

<sup>4</sup> *Adobe Premiere Pro*, software de edición de video perteneciente a la *Suite Adobe Creative Cloud*.

<sup>5</sup> Por un *meme* a raíz de un capítulo del programa *Caso Cerrado*..

<sup>6</sup> O Etapa Básica, programa de la Universidad, pagado, con una duración de dos años mínimo en el caso de Artes Plásticas, de estudios previos al pregrado, aceptando tanto a alumnxs cursando enseñanza media como a estudiantes en posesión de su Licencia de

y lo que no, al menos a grandes rasgos, pero yo venía saliendo del colegio, colegio religioso más encima. Decidí postular a último minuto, postulé a artes visuales y a teoría, “a teoría la patúa”.

Claramente no quedé en teoría.

---

Enseñanza Media al momento de la matrícula, distinguiendo Etapa Básica Inicial en el primer caso y Etapa Básica de Pregrado en el segundo.



## CAPÍTULO I

### Ed Wood, pero no cool

La cosa es que, y para revivir lindos recuerdos y victorias, mi primer año de U fue terrible (¿Solo el primero?). Al final de ese terrible 2014, sabía que si reprobaba no iba a continuar. Había sido demasiado duro emocionalmente para mí. Me sentía horrible. Y la posibilidad de reprobado era bastante alta en mis conclusiones. Tenía puras malas notas en *Color*, donde la ayudante del curso me decía que mi trabajo estaba bien y la profesora, Pxxxx Xxxxxo, me podía un 2, con suerte, y se burlaba de mis ejercicios frente a todo el curso.

Yo estaba demasiado asustada como para haberme defendido o haber ido a reclamar en jefatura de carrera o lo que fuera, porque además veía esos tratos de parte de la profesora en otras compañeras y todxs parecían verlo como algo súper normal, una normalización de la violencia que yo también acepté. Entonces pensaba, “bueno, soy demasiado sensible”, pensaba que estaba exagerando y que así eran las cosas cuando tu trabajo es terriblemente malo y no merece ni siquiera que gasten tiempo en verlo. Lo justificaba. Cuando exponía ideas en el curso de *Volumen* siempre eran rechazadas, solo para que con el tiempo, en segundo año por ejemplo, me diera cuenta de que no eran tan malas ideas y de que otrxs artistas habían trabajado cosas similares pero yo no lo sabía y asumía (aceptaba) que eran rechazadas por ser muy malas, porque tampoco era como que me convencieran taaaaaaaanto. Me fue horrible en *Foto* y nunca entendí por qué en ese momento, no entendía por qué mis trabajos estaban mal cuando yo realmente me esforzaba.

Me iba bien en los cursos teóricos, pero ni siquiera recuerdo de qué se trataban. El punto es que, era como no saber qué estaba pasando ni saber qué estaba haciendo y todo iba demasiado rápido y todo estaba en llamas, y sólo veía que todxs a mi alrededor estaban haciendo cosas (“buenas”,

“interesantes”, oh cuánto quisiera yo ser interesante) y les iba bien en esas cosas y los veía a todxs siendo muy exitosxs en el futuro y muy lejos de cualquier cosa que yo pudiera hacer.

Tipo, en un millón de años.

Pensaba que tal vez debía volver a mi plan original de irme a *Literatura* o a *Cine* y me preguntaba todo el rato qué estaba haciendo ahí en *Artes* (*spoiler*: eso trascendió primer año).

Pero no reprobé.

Sé que esto se llama memoria pero que eso no significa que tenga que escribir *Mis Memorias*, pero toda esta parte aburrida es para decirles, queridxs amigxs, que todo lo que he hecho (obras) y todo lo que he abandonado (¿obras?) ha tenido que convivir con algo que me ha acompañado hasta ahora: la inseguridad respecto a mí misma y la tortuosa comparación con lxs otrxs. No busco echarle la culpa ni a los *profes* de 1ro ni a nadie, pero entrar a la U fue un periodo de demasiadas transiciones y yo no sabía qué estaba haciendo el 90% del tiempo, bueno, hasta hoy ha sido así pero creo que el punto queda claro. Ya todo era muy inestable, todo era inseguridad para (sobre) mí y primer año lo llevó todo a un nuevo nivel de terror, tipo clase Z<sup>7</sup>, pero mal, no clase Z *cool* como película de Ed Wood<sup>8</sup> hoy, clase Z de *patético*.

---

<sup>7</sup> Clasificación cinematográfica, subcategoría del cine B, que hace alusión a películas de bajísimo presupuesto y pésima edición y actuación.

<sup>8</sup> Edward Davis Wood, productor, director, guionista, editor y actor estadounidense, considerado en 1978 el peor director de cine. Su película *Plan 9 from Outer Space*, inició el llamado cine clase Z.

Escribo esto porque es parte fundamental del intentar definir mi obra, porque, como mencioné antes, la entiendo desde dos puntos, este es uno de ellos y tiene que ver con lo más básico y contextual del asunto, mientras que el otro viene siendo lo más divertido y por lo mismo lo discursivo, el corazón del mar y todo eso.

## CAPÍTULO II

### *All you need is perritos*

He decidido hablar de ciertas obras en concreto porque son momentos relevantes, de una u otra manera, y no necesariamente porque las encuentre *ultra* trascendentales. Cuando me cambié de taller central estaba súper asustada. Estuve un semestre en pintura y aquello ocurrió sin nada más que frustración y sensación de vacío al estar pintando papel arrugado en 40x40cm buscando el realismo fotográfico. En todo ese tiempo en pintura jamás había tenido la presión de pensar concretamente en una dimensión autoral de mi trabajo, estaba todavía con nociones muy tradicionales y escolares del arte, me torturaba la pregunta de qué estaba haciendo ahí, de qué era el arte, de para qué servía todo aquello, para qué si nunca podría ser realmente buena.

Tortura aparte, en ese primer semestre en el taller experimental de Arturo Cariceo, claramente, todo estaba en llamas, y mi primera cosa en búsqueda de lo autoral, no digamos obra, fueron dos clips de 1 min aprox. cada uno. Terrible. De principio a fin. Ambos intentaban emular ser infomerciales<sup>9</sup>, ridiculizando de cierta manera “el mundo del arte” y lo que se supone es ser artista, usando todos esos efectos ordinarios de la tele de los ‘80 o ‘70. Ahí fue cuando edité videos por primera vez seriamente y fue un fracaso porque además mi PC de ese momento a penas corría *Premiere CS5* o *CS3*, ya ni me acuerdo, y no aprendí mucho en realidad del programa, también porque mi pobre PC ni siquiera podía correr la previsualización de los videos en la calidad más baja sin sufrir y demorarse años, y de hecho se demoró como 20 hrs en exportar los clips finales (sí, de 1 min c/u). La planificación fue terrible, todo fue grabado tipo ensayo y error con amigxs y conocidxs que prestaron sus caras y me permitieron usar su tiempo, que no tenían ninguna

---

<sup>9</sup> Quisiera disculparme con Andy Warhol por haber hecho eso sin conocer *Underground Sundaes*, *Andy Warhol's TV* ni *Andy Warhol's Fifteen Minutes*.

experiencia actuando ni nada, diciendo frases irónicas y ridículas que escribí varias veces en el intento de guion que tuvo aquello.

Uno de los videos vendía unos DVDs de un curso intensivo sobre cómo ser un artista + cómo aprender a dibujar, y el otro unas pinturas de paisajes, obvio siguiendo la fórmula de infomercial (que quede claro que amo los infomerciales reales mal editados y ridículos), y obvio mostraba testimonios además de los productos inventados pero infalibles, con esos efectos de imágenes que giran o que aparecen de la nada, con la voz exageradísima y mal grabada del artista Yordan Quiroz (gracias por tanto, perdón por tan poco). La verdad es que, pese a todo, eran chistosos, el audio estaba mal, demasiadas cosas estaban mal, pero de alguna manera me gustaron, más que nada porque, pese a todo, pese a querer abandonarlo a medio camino, fueron hechos. Lo importante de esos videos, en realidad, es que fueron el enfrentarme a la problemática de lo autoral, de lo propio, y al decir algo. No son una obra, pero son el momento en el que me tuve que enfrentar a pensar qué quería hacer al emplazarme en el arte, qué lenguaje me hacía sentido.

Pero como he decidido hablar de ciertas obras, voy a hablar de cuando hice un documental que no es un documental.

*El video de los perros.* En realidad, se llama *Me dan ganas de comprarme una pistola*. Un título sacado de una de las frases de un reportaje de TVN<sup>10</sup> que estaba en internet. Es dicha por un viejo de mierda, hablando de que los perros de su vecina lo tenían *chato* porque ladraban mucho, así que a él le daban ganas de comprarse una pistola y matarlos a todos.

Creo que este es el único video que hice con un norte concreto y no por intuición. Lo hice por rabia. Decidí hacerlo cuando pasó lo del viejo

---

<sup>10</sup> Televisión Nacional de Chile, servicio de televisión pública de Chile.

asqueroso que arrastró a una perrita en una camioneta blanca y salió en la tele. No era el primer caso lamentablemente, ni sería el último, pero salió en la tele con aparente indignación general en la población, y ahí se armó en mi cabeza el video de los perros, pero obviamente no terminó como lo imaginé en primera instancia (como siempre suele ocurrir en verdad) y lo primero fue el haberlo grabado con el celular.

Estaba conflictuada al respecto, porque me daba miedo que me robaran la cámara si andaba grabando y mirando el encuadre y actuando como alguien muy interesante con algo muy interesante que hacer en la calle. Y me conflictuaba, porque pensaba que el no usar la cámara era un problema, porque así debía hacerse, vas a grabar un video “de *artista*” entonces usas la cámara, el súper HD, pura ingenuidad e ignorancia al respecto, pero en algún punto me di cuenta de que no necesitaba la cámara como tal y muchxs otrxs artistas le dieron sentido a aquello como para sentirme cómoda con esa solución. Podía, perfectamente, usar la cámara del teléfono, y aunque también podían robármelo, era mucho más cómodo, (y más barato si me lo robaban) y de pronto más interesante si se convertía en una toma de posición al respecto. Y si decía alguna palabra más *cool* para hablar de ello.

La cosa es que tenía una cámara en mi teléfono, podía grabar audio sin mucho esfuerzo y quería hacer que significara algo. Siento que esta obra, de todas las cosas que he hecho, es mi trabajo más evidentemente personal y más cercano al activismo, tímidamente, ingenuamente, que a los problemas del arte, pero al mismo tiempo veo otras cosas que en ese momento intuía podrían ser relevantes, como la instancia performática del grabar e interactuar con aquello, la cual no termina de desarrollarse ni de tomar fuerza en realidad pero es el reconocimiento, incipiente, de que era algo importante. No siento que esta sea una gran Obra de Arte pero habla de un momento, un lugar de mí misma, en el que necesitaba urgentemente que lo

que hiciera tuviera sentido para mí. Necesitaba hacer algo en lo cual me sintiera profundamente vinculada, veía demasiadas cosas a mi alrededor que no me parecían significativas, que me parecían frívolas y demasiado *artísticas, ya, bacán, pero vacías. El video de los perros* era para mí la búsqueda de todo eso, porque me sentía conectada con aquello.

Hice muchas pruebas en realidad, aunque no lo parezca. En unas me sentía incómoda por grabar a los perros como objetos, si me fijaba demasiado en el encuadre, en la luz y en todas esas cosas que ya todxs sabemos y que me hacían retroceder a la idea de la cámara, sentía todo aquello demasiado falso, demasiado impersonal con los perros a quienes conozco y quiero mucho, a algunos los veía todos los días, les hacía cariño cada vez que los veía, les llevaba comida, agua, y de nuevo les hacía cariño. Salían unas tomas bonitas, “pa qué decir que no si sí” pero las odiaba por todo lo demás.

Me conflictuaba (conflictúa) demasiado la instrumentalización de los animales, el convertirlos en objetos y quitarles su personalidad, aunque fuera con una “buena intención”, aunque no estuviera como tal haciéndoles daño ni nada por el estilo. Y en esta parte es ineludible hablar de eso justamente, de la utilización de animales en el arte, ¿se acuerdan de Guillermo Vargas y la perrita que supuestamente (porque ya sabemos desde hace mucho que sí la alimentaron y que se escapó de la galería) dejaría morir de hambre en una *expo*?<sup>11</sup> ¿O de Boyer Tresaco y las 15 ovejas en la galería de la su esposa, hacinadas, golpeándose entre ellas, en un mini corral ante un urinario para el centenario de *La Fuente* diciendo que

---

<sup>11</sup> Era bien terrible porque, tengo entendido, nadie de quienes asistieron a la muestra y vieron a la perrita amarrada intentaron hacer mucho más por ella que tomarle fotos, donde la situación se expuso en esos términos, en que ella no sería alimentada. Por otra parte, aunque la pequeña Natividad sí fue alimentada, es indudable el estrés al que se vio expuesta.

“estamos adorando a un Becerro de Oro”?<sup>12</sup> ¿O de Damien Hirst, de Marco Evaristti?<sup>13</sup> ¿O de Katinka Simonse, que mataba animales domésticos (entre ellos a su propio gato) para supuestamente “hablar del maltrato animal en cuanto a las mascotas pero también de la hipocresía e indiferencia” de las personas ante el maltrato y el asesinato de animales en la industria alimentaria o textil?<sup>14</sup> Existe un laaargo etc. ¿Es necesario discutir por qué el accionismo vienés, el Teatro Orgiástico, Otto Muehl, Hermann Nitsch, está mal y es horroroso? Incluso el bueno de Beuys<sup>15</sup> me genera una extraña sensación al respecto, porque mientras formó el famoso *Die Grünen*, su liebre muerta hace que me cuestione todo su rollo de chamán buena onda y misterioso. En ese sentido, me quedo con Da Vinci, gracias.<sup>16</sup>

La cosa es que, para dejar de sentir que estaba utilizando fríamente a los perritos, dejé de mirar la pantalla. Solo iba y les hacía cariño como siempre, pero ahora con el teléfono grabando en la mano izquierda. Se me cayó varias veces y fue muy poco glamoroso, pero finalmente empezaron a pasar cosas. La imagen se movía y no era limpia y eso comenzó a hacerme mucho sentido a nivel discursivo y estético.

---

<sup>12</sup> Se hace inevitable, al recordar eso, mencionar a Santiago Sierra y *El Rebaño*, al menos las ovejas de Sierra tenían más espacio. Poco importa que hubiesen estado cumpliendo las leyes locales respecto a las ovejas, como se intentó argumentar a favor de estos hechos; las leyes que protegen animales no domésticos no tienen que ver con el bienestar de estos.

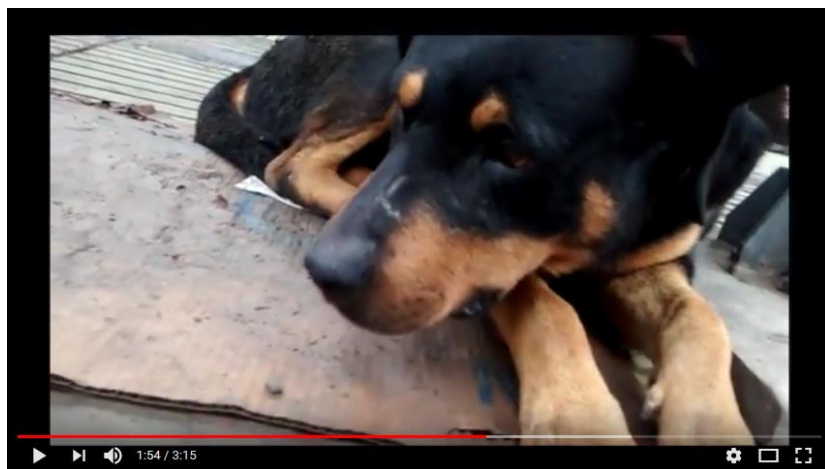
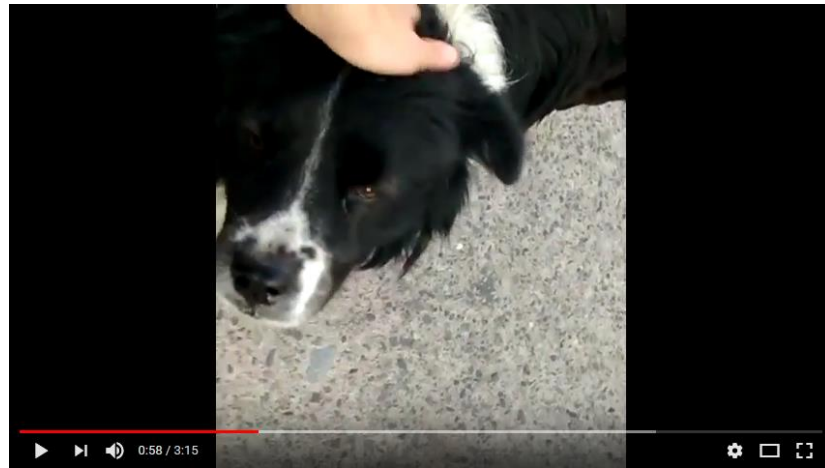
<sup>13</sup> Hay tantas cosas que me parecen terribles al respecto de Hirst y Evaristti relacionados con los animales y el medio ambiente que no me atrevo a solo destacar una.

<sup>14</sup> Que quede claro que estoy en contra del especismo, de la industria de todo tipo utilizando animales, y que no creo que haya diferencias entre el valor de la vida un animal, doméstico o no, con la de una persona, que la dignidad de unx vaya por sobre la del otrx, pero siento que lo que hace esta mujer no tiene nada que ver con eso en realidad y si ella de verdad cree que sí, qué manera más pobre y cruel de intentarlo.

<sup>15</sup> Oye, pero, todxs concordamos en que Joseph Beuys es bacán ¿o no?

<sup>16</sup> Me lo imagino dibujando rodeado de animalitos felices, pajaritos libres, felices y todo eso.





No estaba haciendo el video para que todxs vieran lo sensible y buena persona que soy. Lo estaba haciendo justamente porque me dolía y principalmente porque tenía la esperanza, quizás inocente, de que alguien más lo viera y le doliera, le importara la situación de los animales abandonados/maltratados, y en el proceso estaba aprendiendo hartas cosas.

Pasaba entonces algo con la imagen, la idea de la migración, por decirlo de alguna manera, de la imagen artística a la imagen documental y viceversa, y la única manera de internalizarlo finalmente era ver. Ver documentales, entender que aquello que yo estaba haciendo, en efecto, no lo era, pero tampoco era la imagen artística. ¿Qué imagen estaba buscando? Y aunque vi documentales de una manera más incisiva en cuanto a la imagen, el montaje, la dirección ideológica y todo lo formal, me preguntaba todo el rato si mi motivación tenía que ver con eso o no.

Todo este espacio de tiempo es desesperado y tímido, desordenado, incluso inconsistente. Pero al final, creo, todo se trata de a dónde (y por qué) dirigirás tu energía y eso empecé lentamente a entenderlo, a cuestionarme a mí misma si quería dirigir esa energía al mundo del arte o no, a la imagen artística/al videoarte o no, pero creo que el punto es decidir dirigir esa energía a cosas que te hagan sentido desde un lugar, como artista y como no-artista, aunque en realidad aquella disociación no tiene sentido: “ser artista”, creo, tiene que ver con una manera de mirar y de hacer, con el deseo finalmente y no puedes disociarte, no hay un hoy me levanto artista, ay ahora ya no. El arte, siento, no es activismo y a la vez lo es, tipo... ¿Qué es el arte? Aaah no, *qué paja*, eso ya sería un clásico que no necesariamente nos lleva a algún lugar concreto, una pregunta sin propósito real ni importante, digamos que el arte es a veces el gato de Schrödinger en relación a tantas, tantas opciones y deseos, pero, nuevamente la pregunta

es en qué lugar situarse en lo inmediato y a mediano/largo plazo si se quiere “hacer” desde el arte por el arte o el arte vida o el arte lo que sea.

En lo concreto, lxs artistas pueden tener como meta o como punto de partida o como eje principal causas y preocupaciones sociales, convicciones, como quieran llamarle, y dirigir así sus obras a lo que todxs envidiamos de una u otra manera: cambiar el mundo, “hacer algo” (léase con ojos brillantes de *animé*), ser significativxs en el curso de la historia y todo eso. Pero pensando en la idealista y frustrada resolución del fin del video de los perros, siento que desde el arte, por ejemplo, no se pueden solucionar o trabajar situaciones que necesitan respuestas inmediatas, ya sea (y para mencionar cosas con las cuales me siento comprometida) el maltrato animal, la violencia contra las mujeres, o cualquier otra causa, porque la concientización y el grabar un video no hace que aquella pieza sea, en lo primordial, una obra de arte ni ayuda al otro si no te involucras de verdad.

El individuo reflexivo, contemplativo, flaco favor hace si sólo contempla una situación que requiere acciones inmediatas, pero pensar las preocupaciones sociales como un “proyecto de vida”, en efecto como una meta, entrando en la parte de mediano a largo plazo, sí te necesita en la parte de individuo activo como creador/creadorx, como participante, como individuo crítico, contemplativo, perceptivo y empático. Creo fervientemente que el arte **debe** ser empático.

Pensé mucho al respecto cuando hice el video de los perros, pero hoy entiendo que superficialmente. Cuando estaba haciendo el video de los perros inevitablemente surgió la pregunta de si quería “hacer” en el activismo o en el arte. Entendí, no sé bien si en ese momento o no, que pueden ser ambas cosas, solo se trata, creo, del lugar desde el cual entender el mundo y pararse ante eso. El video de los perros tenía un poco de esto, un poco de lo otro, y en concreto lo veo como una etapa de

indecisión y por lo mismo de reflexión. Pero lo importante para mí, a parte de los vínculos que desarrollé con esos perritos y perritas, es que tenía sentido hacerlo. Tenía un “por qué” que significaba mucho más para mí que el mundo del arte en los términos que en ese momento lo entendía y mis motivaciones al respecto.

### CAPÍTULO III

#### Gracias Mark, por darnos *Facebook* y gracias capitalismo por darnos *Animé*

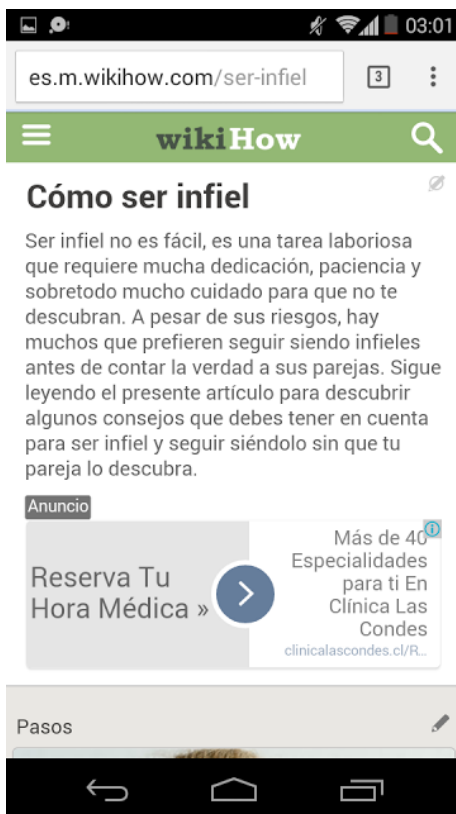
El video de los perros terminó y yo estaba en un lugar muy extraño de mí misma, las cosas no terminaban de encajar, por decirlo así, y estaba de nuevo en la nada. Estaba desesperadamente buscando hacer un Arte, una obra, “alguna cosilla *bacán poh*”. ¿Quién no quiere eso? Déjame decirte que no, no entendía nada. Era algo demasiado infantil, un lugar en que me preocupaban cosas que hoy entiendo no valen la pena como para restringir el deseo del arte o no son relevantes para el desarrollo de unx como persona, como artista, y por lo tanto el desarrollo de obras.

Hice algunas cosas, como empezar a tomar *screenshots*<sup>17</sup> mientras veía *Facebook* en mi celular, sin pensar en ello como una obra, solo lo hacía, de repente lo hacía con artículos de *WikiHow*<sup>18</sup> (amo *WikiHow*), de revistas y diarios *online*... Pero sin considerar las *screenshots* como algo válido sobre lo cual trabajar o mostrar a alguien más, sólo lo estaba haciendo en paralelo a mis deseos de hacer un Arte. En algún punto empecé a pensar que esas cosas podían ser mostradas en los términos del mundo del arte, empecé a meterme un poco en el tema del *device art*, muy por encima, y pensé “¿por qué lo estoy guardando para mí misma, en la eterna espera de que una idea de obra 10/10 llegara a mí con un halo brillante desde el cielo?”

---

<sup>17</sup> Capturas de pantalla de dispositivos digitales.

<sup>18</sup> Sitio *web* “colaborativo” que reúne diferentes manuales, hechos por usuarixs, o maneras de hacer o llevar a cabo tareas/objetos de diversa índole.



Las *screenshots* no llegaron particularmente a ningún lado. Creo que la relevancia del tema de las *screenshots* no son las *screenshots* en sí, me gustan mucho, pero creo que fueron un ejercicio, sino el haber empezado a mirar otras cosas, a retomar la idea de que un celular puede ser mucho más que un instrumento poco relevante en el arte y no sólo por el hecho de ser tan válido como una cámara profesional, empezar a entenderlo como una problemática seria, empezar a entender las maravillas de las redes sociales en tu bolsillo desde la mirada del arte. Mi teléfono, en su categoría de *smartphone*, y el internet empezaron a ser mucho más interesantes y divertidos vistos desde el mundo del arte, muchas posibilidades y preguntas empezaron a surgir, solo había que aceptar el reto seriamente, pero lo entendí de una manera bastante ligera y poco productiva mientras investigaba al respecto.

No sé exactamente en qué momento fue que, producto de la necesidad económica y utilizando un taller complementario, junto al artista Gabriel Sierra empezamos una tienda de artículos de *animé*, para *cosplay*<sup>19</sup>, a base de puro moldaje, mientras yo trabajaba en una *app* para *Android* y su correspondiente *trailer* para un curso de dibujo (al final del semestre monté esta obra, *Easy Dots*, en dos *tablets* a la pared y se veían bastante *cool* “déjame decirte”, creo que fue una obra bien resuelta en cuanto a lo que yo buscaba en ese momento, discursiva y técnicamente, en mi nuevo descubrimiento del *device art*). A mí me gustan los *monos chinos*, leer *manga*<sup>20</sup> y el trabajar en la tienda claramente respondía a mis/nuestros intereses como *fans*. La cosa es que invertimos en su momento casi todo nuestro tiempo en eso, hicimos la página en *Facebook* con unas fotos bonitas, gasté toda mi agenda azul, *made in* supermercado, planificando

---

<sup>19</sup> Contracción de “*costume play*”, donde se busca representar, y de la misma manera interpretar, lo más fielmente posible, personajes ficticios específicos utilizando maquillaje, vestuario, accesorios, etc.

<sup>20</sup> *Cómics* de origen japonés.

(para que quede claro el compromiso, puntualizaré que era mi agenda favorita) y anotando todo obsesivamente, empezamos a recibir pedidos y a correr en el Metro para entregar las cosas con tarjetitas y bolsitas de tela. Con la tienda, tratando de mantener la tienda más bien, no teníamos tiempo para abocarnos completamente a otros proyectos más demandantes sumados a lo que estábamos trabajando para el curso de dibujo, no teníamos plata y en realidad lo que vendíamos servía con suerte para los materiales, pero creíamos, y creemos, que podíamos sacarla adelante y encontrar ahí la forma de ingresos que urgentemente necesitábamos sin tener que recurrir a un trabajo formal ni perder todo aquello que estábamos aprendiendo en el proceso, así que nada, empezamos a hablar de la tienda, en otros términos, en los términos del arte. De hecho, la “convertimos” en nuestro proyecto en el taller central y fuimos súper *cool* por un rato. Pero como que mi corazón se resistía a todo eso.

*Facebook* fue, indudablemente (y con ello es ineludible pensar en un acercamiento al *Web art* y las dinámicas interactivas) uno de los puntos fuertes de la tienda como obra, básicamente porque gracias a eso la tienda funciona, habita, la utilización de las posibilidades de difusión y la creación de contenido *para internet*, para “hacer existir” la tienda, era algo que podía problematizar también la relación que establecíamos con esta idea de Arte y comercio y de la situación de traer “al mundo real” algo inexistente, algo imaginario e ilusorio. La tienda necesitaba de *Facebook*, en su maravillosa situación de ser “gratis”, para funcionar, sin aquello los objetos que estábamos produciendo existían y a la vez no, la utilización de la plataforma me parece algo demasiado intrínseco a la tienda y por tanto destacable. Y ahí estaba yo, haciendo un logo, haciendo imágenes para poner de *perfil* y de *portada* en la página, sin ningún tipo de conocimiento en diseño, de la manera más pobre e intuitiva, sin que hubiésemos llegado, de hecho, a un acuerdo sobre la estética que queríamos mostrar.



En ese sentido, es una cuestión tan rara. Estaba todo el rato produciendo material multimedia de una manera tan extraña, “organizando” y “subiendo” imágenes a la página, generando, generando, todo el rato generando cosas sin saber nada de esas cosas, ahora lo encuentro tan extraño. Teníamos que encontrar soluciones para materializar objetos, estereométricos, que parecieran no ser artesanales, a partir de imágenes borrosas o vistas 2D y pésimas indicaciones de parte de nuestros clientes, encontrar soluciones que nos permitieran replicar una y otra vez, con éxito y similitud, esos objetos para una tienda informal mientras trataba de generar contenido que pareciera único sin saber nada de eso. Es raro, ¿o no?

Sé que la tienda era algo interesante como obra, que podía entenderse como obra y que hay de donde apoyarse para darle fuerza a aquello dentro de la misma institucionalidad, hay textos, hay artistas, etc. Pero como que no lograba darles sentido a todas esas cosas en “los términos del arte” como los entendía en ese momento ni me parecía significativa como problemática personal. Me refiero nuevamente a la pregunta por el sentido el hacer, al querer hacer obras que hablen de cosas, obras con las que sentir un apego emocional y estético, y con la tienda no me pasaba eso, por mucho que me dijeran lo *bacán* que era como obra, por mucho que leyera al respecto y que encontrara *bacán* lo que hacían otros artistas, era como que no, sentía que no tenía nada que ver con mis inquietudes.

Podía entender la complejidad del asunto y era interesante, en efecto, incluso a nivel reflexivo en cuanto al moldeaje, y por tanto el desarrollo de una técnica, y el “traer a la realidad” objetos-conceptos, el problema era que la tienda para mí no nacía de esas cosas, me sentía constantemente forzándome a ver la tienda de una u otra manera cuando yo todo lo que quería era ganar plata con algo que sabía hacer y sabía que podíamos hacer bien, porque en efecto habíamos aprendido muchas cosas y no terminaba de aprender y de perfeccionar las técnicas que trabajamos y

siempre es *bacán* aprender y encontrar algo que de una u otra manera resulta interesante, en ese caso también en lo temático del asunto, pero no me parecía correcto llamarlo obra.

Me encanta la complejidad del trabajo en relación a la cultura de masas y el conflicto con los espacios que se supone son los espacios reconocidos del arte. Me encantan las obras de Murakami<sup>21</sup>, encuentro que es un seco. Me gusta todo eso que es como medio *kitsch*<sup>22</sup> y súper pop. Pero no podía ver la tienda en esos términos. Logramos defenderla, creo que favorablemente, no recayendo en la vieja confiable de justificarse con Warhol, pero siempre me he sentido lejos de ella como obra, yo incluso me planteaba tener un local y toda la cosa, la veía de una manera muuuucho menos *cool*. Me sentía extraña al respecto.

Pero siento que estas dos instancias, las *screenshots* y la tienda (que sigue activa, recibo pedidos por *Inbox*, *grax*), son especialmente significativas porque me hicieron reflexionar, básicamente pensar en qué entendía por mi obra, qué tipo de obra quería desarrollar, qué tipo de herramientas, por decirlo así, me eran interesantes para trabajar, qué tipo de situaciones quería replantearme y por qué. ¿Por qué hacer? Hay mil cosas que una quiere hacer o que tiene que hacer, pero ¿a qué llamar tu obra? ¿Por qué forzar tu obra? Entendí que no me interesaba la portada, que definitivamente no me interesaban tantas cosas que en algún momento pensé que conformaban a un artista. No quiero escucharme decir cosas sobre una obra o un proyecto, sean correctas o no, que no se sienta importante para mí. Empecé a entender qué quería y qué no.

---

<sup>21</sup> Takashi Murakami, artista japonés que utiliza una amplia gama de medios, con un interesante empleo del color, la incorporación de elementos culturales tradicionales y populares japoneses, la problematización en la relación entre alta y baja cultura y, cultura/arte y mercado.

<sup>22</sup> Categoría estética, que denominaría un arte “vulgar”, de mal gusto, relacionado con la copia, la utilización de materiales baratos que intentan imitar materiales caros, terminaciones muchas veces brillantes, exagerados.

## CAPÍTULO IV

### *Love me love me, say that you love me*

*Facebook*, obvio. En algún momento vi en inicio de *Facebook* un video de unas muñecas sexuales súper realistas y lo encontré *jarcor*<sup>23</sup>. Más allá de que estuvieran tan bien hechas, fue verlo y *cachar* que pasaban muchas cosas interesantes al respecto. Eran hermosas y era demasiado *bacán* ver cómo las hacían, cómo pintaban, con los mismos pinceles que yo tenía guardados en una caja debajo de mi cama, los ojos pintados con lupa de relojero casi, los materiales *bacanes* que usaban, la maquillista y su trabajo en un *close up*, cómo las peinan, la manera en que las embalan y la manera en que las apilan como la carne en ganchos, cuerpos colgando sin cabeza en ganchos.

Me pareció *jarcor* y fascinante, y ponerme a buscar más al respecto fue algo totalmente natural, no estaba pensando en ningún caso en que esto llevaría a una obra. Vi muchos videos al respecto y sólo contribuía a que el tema me fascinara más y más, obvio todxs sabemos de las muñecas sexuales, de los *japos* y los *yankis*, de las clásicas muñecas inflables horribles... y es que sí *poh*, estas son hermosas, hechas de materiales que simulan piel, simulan el peso comparado con mujeres reales, la ilusión. Leí muuuchos *threads*<sup>24</sup> de diferentes foros y todo el rato pensaba “¿¿¿¿qué le pasa a esta gente????”, posteaban fotos de sus muñecas, fotos de sus muñecas recibiendo a una muñeca nueva sentadas en el *living* junto a su propietario, fotos recreando historias con las muñecas, *threads* explicando cómo habían arreglado los genitales de las muñecas maltratados por el uso, demostrando experiencia en moldaje y materiales *pro*, explicando cómo las bañaban o mantenían su pelo. *Jarcor*. Y me encantaba, estaba obsesionada completamente con el

---

<sup>23</sup> Por “*hardcore*”, expresión que será utilizada en múltiples ocasiones en el presente texto.

<sup>24</sup> Traducible como “hilo”, post que inicia una conversación, pública o no, entre participantes de foros online.

tema y en algún punto empecé a ver todas las fotos que había guardado en mi PC, y en algún punto, por puro placer estético, empecé a editarlas en *Photoshop*<sup>25</sup>.

Y empecé a darle tantas vueltas al asunto, mientras, en paralelo, encontré una manera de pasar el tiempo banalmente revisando *apps* de edición para *smartphones*, buscando algo como *Photoshop*, pero terminé bajando las *apps* para editar *selfies* y, obvio, tenía que probarlas. Mis favoritas fueron las *apps* para verse *kawaii* y *fab*<sup>26</sup>, obvio.

Me demoraba una hr en llegar a la U y quería seguir jugando con las *apps kawaiis* así que empecé a usar ese tiempo tomándome *selfies* y editándolas, aprendiéndome de memoria cada *app* y desechando las que no eran tan interesantes. Hacía eso camino a la U y en la noche editaba más y más imágenes de las muñecas. Todo esto terminó por convertirse en obra, las muñecas en *Baby Girl Series* y las *selfies* en *Kawaii Queen Selfies*.<sup>27</sup>

Editaba las imágenes de las muñecas y pensaba en lo *jarcor* que son estas dinámicas sexuales y esa relación de dependencia y dominancia con otrx que existe solo para, en ese momento de pertenencia de un cuerpo, entregar a un único, dependiente e incompleto *dueño*, ese deseo de *tener* una muñeca y no tener que entrar en las complejidades de relacionarse con personas, ese tipo de placer que busca ser satisfecho inmediatamente, la

---

<sup>25</sup> *Adobe Photoshop*, software de edición de imagen perteneciente a la *Suite Adobe Creative Cloud*.

<sup>26</sup> Por “fabulosx”

<sup>27</sup> Se hace evidente el traer de vuelta a Murakami al pensar en la imagen del animé en el arte y de lo que él mismo denominó “*Superflat*”, así como la occidentalización de Japón y el generar imágenes exageradas/grotescas relacionadas a esta estética comercial del *animé*, como también el juego entre lo exótico y lo deseado-prohibido, y el interés de lo exótico, lo primitivo, en el arte por los artistas occidentales tipo Siglo XVIII - XIX ante la imagen de las culturas asiáticas (Gauguin en Tahiti, la maravillosa *Olympia* de Monet, etc), entre otros temas y artistas interesantes al respecto.

manipulación de un cuerpo, un cuerpo que le debe todo a quien lo adquiere, que es inorgánico pero tiene que jugar a que no lo es sumisamente, la demanda del placer en una imagen perfecta, única aunque hecha en masa.<sup>28</sup> Leí de personas que sólo las tenían para sentirse acompañados y me acordaba de esos lugares donde los *japos* pagan por dormir, literal dormir, nada sexual, con una niña linda o porque les hagan cariño con la cabeza apoyada en sus piernas. *Jarcor*.

Y hacía las *selfies*, pensando por un lado en la mirada occidental que se tiene del *animé*, de Japón, de una estética y tradiciones culturales que estamos lejos de entender en su complejidad, apropiaciones culturales ridículas e idealización de Japón y Corea del Sur, la romantización ciega de aquello, y por otra parte en cómo las mujeres nos vemos, nos editamos, nos digitalizamos para vernos “hermosas”, cómo nos miramos y qué consideramos relevante de nosotras mismas, cómo todo aquello hace mella en cada una, cómo el no sentirte “linda” o “suficiente” puede afectar todos los aspectos de la vida y cómo se generan estas dos o más versiones de cada una, la exposición, la mirada que corroe y **la mirada que ama y destruye**, y la manera en que las redes sociales y los cánones imperantes nos moldean.

¿Qué es lo que vemos de nosotras mismas, qué tipo de imagen nos parece deseable respecto a nosotras mismas? ¿De qué se trata finalmente la imagen digitalizada, la imagen fantasma, la imagen? ¿Qué es ese convertirse en un “ser digital” fuera de lo digital, ese “ser perfecto” fuera del “ser”? Me hace pensar un poco en los *cyborgs* de Donna Haraway, en ese

---

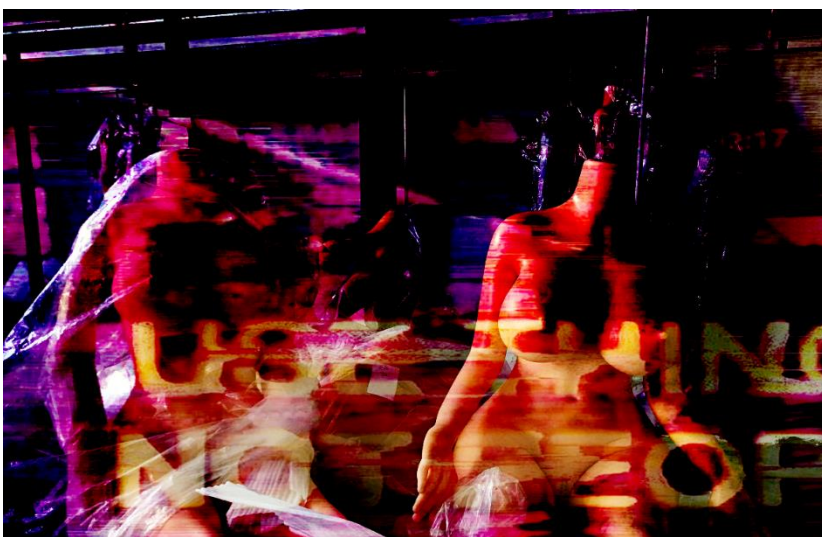
<sup>28</sup> Se ha reabierto el debate hace poco respecto a la utilización de las muñecas sexuales a partir de la apertura de un “prostíbulo” de muñecas, un servicio de arriendo de muñecas, las muñecas sexuales con inteligencia artificial y a que una reconocida empresa en el rubro comenzará a fabricar muñecas personalizadas, en donde el comprador enviaría las especificaciones detalladamente, incluyendo la posibilidad de utilizar la imagen de una persona sin previa autorización o notificación de ésta. Una de las dueñas de la compañía manifestó no estar preocupada por la utilización de la imagen ya que “solo son imágenes”.

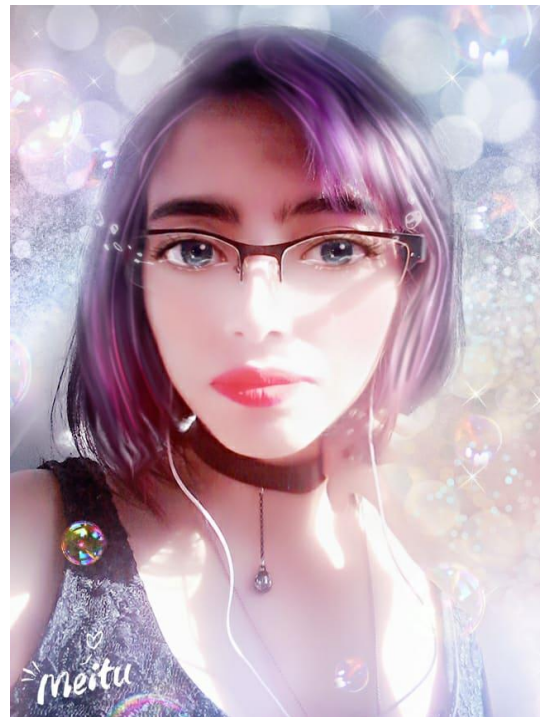
espacio de afinidades en que se es todo y no se es nada, te construyen lxs otrxs y te construyes en el espejo y en la foto y en *Facebook*, por y para la imagen. Esa manera de vivir en la imagen sea ésta la imagen digital o no. Lo que deseamos, lo que te impide dejar de mirar y por tanto dejar de desear esa imagen. Lo que exigimos de “el otro” y lo que parecer ser exigido de cada unx. El tipo de relaciones afectivas que vamos generando con nosotrxs mismxs para proyectarlas en lxs demás, que, finalmente, conforman una manera de mirar, la manera en que la mirada se convierte en algo mucho más indescriptible y el hecho en que convertirse en imagen, en mil imágenes, se vuelve algo totalmente necesario. Ser deseable, por un lado, y suplir aquellas ansias de serlo por otro.













## CAPÍTULO V

### Espacios de convergencia

Mi obra de egreso se llamó *Life in plastic*, (video, 3'16") en paralelo hice varios videos, pero finalmente ese se convirtió en algo más que un proyecto. En el video se muestra la grabación del escritorio de mi PC mientras "hacía" un personaje, una mujer, blanca, rubia, guapa, *barbie*, en los *Sims 4*<sup>29</sup>, y superpuestos varios clips, también grabados del escritorio, de videos de *Youtube* de los *Sims 4*, *mods*<sup>30</sup>, *challenges*<sup>31</sup>, y cosas así. Amo jugar a los *Sims*, de hecho, es el primer juego de computador que conocí que no eran los predeterminados de *Windows*, ese juego me lo instalaron en mi primer computador, cuando no tenía internet ni TV cable ni nada. Y como amo jugar a los *Sims*, también me encanta "bajar" accesorios, ropa, peinados, *mods* y un largo etc. gracias a páginas de *fans*, me encanta la parte de "hacer" los personajes, de "hacer" las casas y todo el cuento, incluso más que el juego en sí mismo si hablamos de los *Sims 4*.

Instalé los *Sims 4* pero no había tenido tiempo de jugar, obviamente había visto *gameplays*<sup>32</sup> e imágenes, obvio, pero no le había prestado tanta atención porque estaba ocupada, entre otras cosas, sintiéndome miserable y preocupada por estar en cuarto año y en el futuro. Y lo encontré *jarcor*. El nivel de detalle, de edición que permite esta versión del juego, de

---

<sup>29</sup> *The Sims 4*, cuarta versión del juego *The Sims*, juego de simulación social para computadores desarrollado por *Maxis* y publicado por *Electronic Arts*.

<sup>30</sup> Término asociado a la cultura de los videojuegos, abreviación de modificación, correspondiente a *softwares* que permiten agregar extensiones al juego base, tales como nuevos objetos, diálogos, lugares, opciones y herramientas, etc, muchas veces creados por fans y por tanto no oficiales.

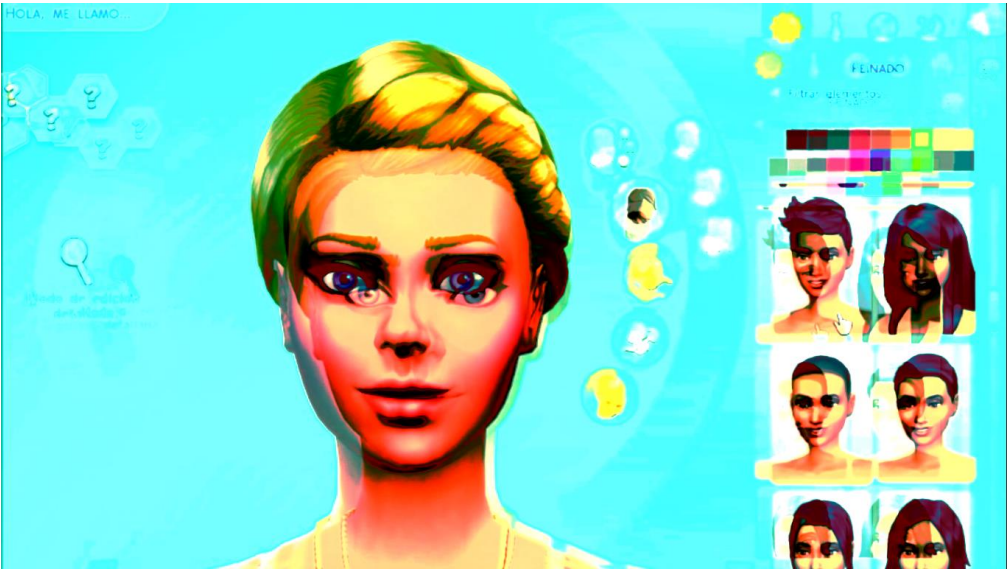
<sup>31</sup> Literalmente "desafíos". Consisten en situaciones o acciones que deben llevarse a cabo y suelen publicarse ya sea en foros o, desde hace algunos años, en plataformas como *Youtube* o *Facebook*.

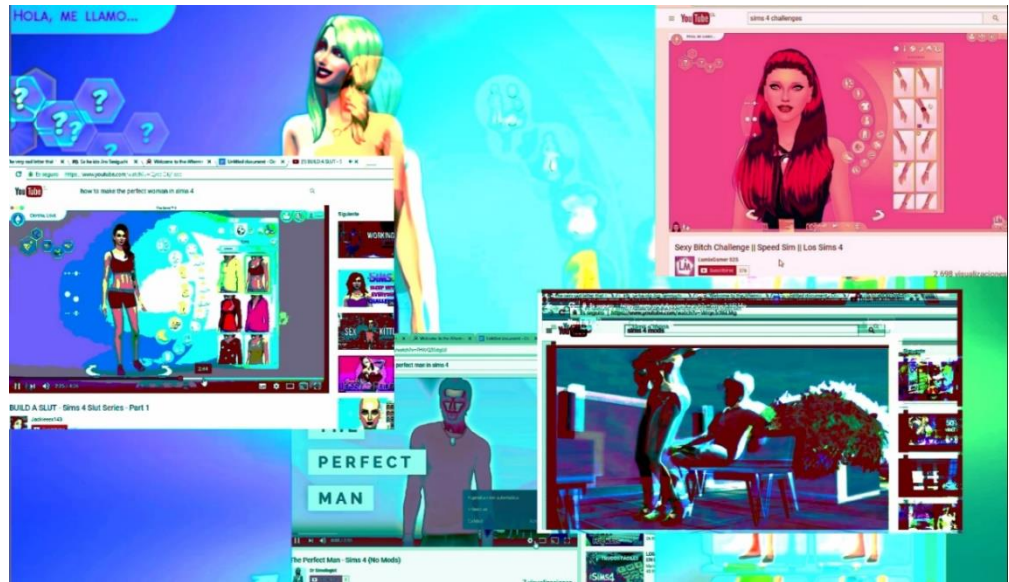
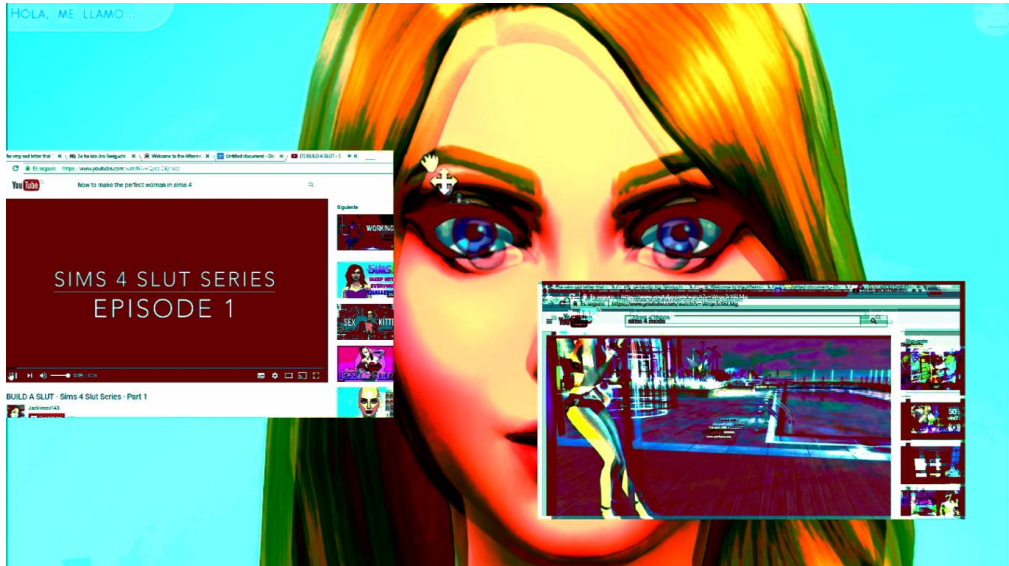
<sup>32</sup> Literalmente "jugabilidad", reseña de un videojuego donde un jugador muestra, y muchas veces comenta, el *software* mientras lo juega, ya sea el juego base o con sus expansiones, publicando en foros o mediante videos en *Youtube*.

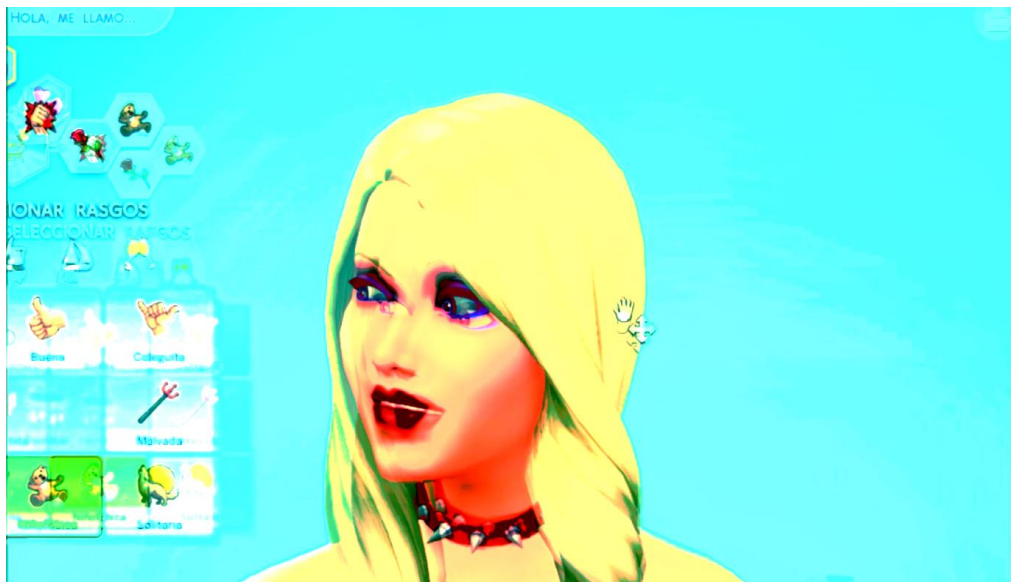
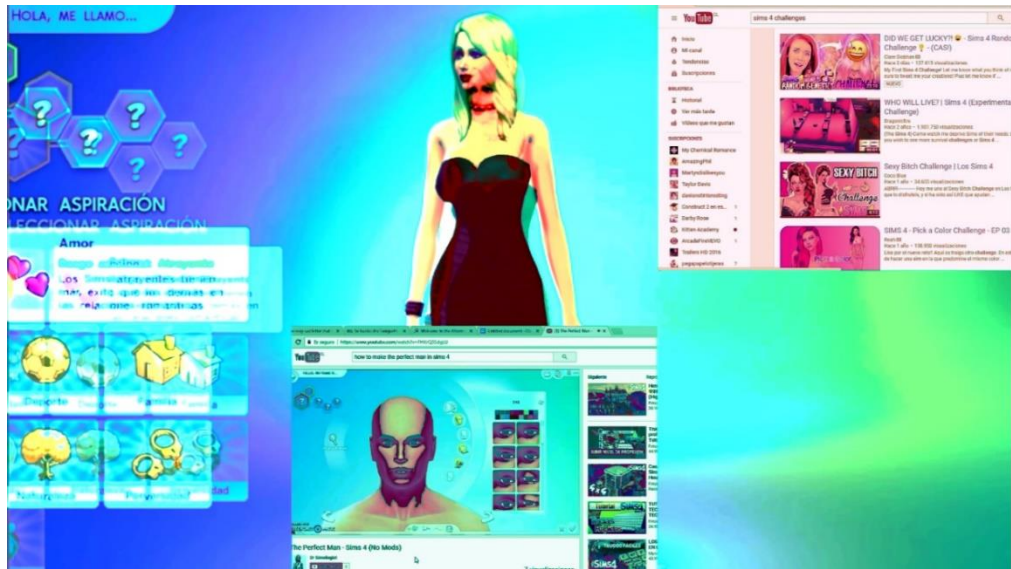
personalización y a la vez los rostros predeterminados en cuanto a si pones que la piel sea más o menos oscura. Y me acordé de los típicos *mods* sexuales, o sea cualquiera que jugó a los *Sims* sabe de todos los *mods* de los *Sims*, así que supuse que había *mods* sexuales para el *Sims 4* también. Y sí, pero otro nivel. Los gráficos, las opciones, los objetos, y con ello los videos en *Youtube*. Y sentí que se replicaban tantas cosas en los *Sims*, en los videos de *sims* guapas, con poca ropa, bailando, *sexys*, frente a *sims* hombres...

Hacía tiempo me había puesto a leer en relación a los juegos de computador. En algún momento había revisado libros y había leído y visto mucho al respecto, así que de alguna manera tenía varias cosas y datos internalizados, los videojuegos y el arte, el tipo de personajes y acciones que suelen elegir las mujeres y los hombres, etc., etc. Y mientras más jugaba a los *Sims* más pensaba al respecto y traía de vuelta cosas de mi vida jugando a los *Sims*. Ahora veía tantas cosas, en la conformación de la propia identidad, en la conformación del yo y del yo siendo mujer mientras “creaba” y “manejaba” *sims*, pensando “qué significa”, fuera de las ansias por jugar un juego del que, puede decirse, se es *fan*, todo eso de crear personales, de moldear, de moldearse, de buscarse en todo eso, de reproducir, por ejemplo, lo que te gustaría ser o tener en el juego, y el tipo de contenido cada vez más *NSFW* y *R18* de los *Sims* en internet, y la problemática de la utilización del contenido generado por otros, la apropiación de los *mass media*, y todo aquello que se superpone, donde la operación que existe en la edición de *Life in plastic* se trata justamente de cómo se superponen todos estos factores en cierto tipo de imaginario y en cierta manera de relacionarse con la realidad, la manera en que se desarrollan las problemáticas respecto al cuerpo, al establecimiento de los roles de género en la sociedad y la conformación de la propia identidad en el espacio digital y social.

# *life in plastic*









Ese año, mi último año, y algo del anterior, había empezado a trabajar en la recién conformada SESEGEN<sup>33</sup> de Artes Encinas, a raíz de un caso de acoso sexual en el que me vi involucrada en tercero, haciendo acompañamiento de algunas víctimas. Fue un proceso bien *jarcor* para mí la verdad, pero siento que aprendí tantas cosas, entendí tantas cosas, empecé, lógicamente, a estudiar respecto al tema y al feminismo y bueno, hoy me encanta que me digan *feminazi*<sup>34</sup>. Y empecé a ver correlaciones con lo que ocurría con los *Sims*, con los videos como “*Making a slut in The Sims 4*” y los comentarios que hacían quienes jugaban, y pensaba de nuevo en las muñecas sexuales y las *selfies kawaii* de una manera aún más problemática.

No sé, era *jarcor* y estaba muy metida en el tema, aprendiendo también, conociendo cosas y concientizándome respecto a tantas, tantas cosas que pasaban por todas partes, respecto a que yo misma fui una persona súper machista, entendiendo situaciones que me habían llevado a relacionarme con hombres y con mujeres de una u otra manera, pensamientos que tenía o que aceptaba, y un largo etc., cómo había vivido hasta ese momento la vez que en 8vo básico un hombre me toqueteó en la calle, a un par de casas de mi casa, el acoso callejero y un aún más largo etc. Dándome cuenta de lo normalizada que está la violencia, la violencia en situaciones de poder, pensando de repente en que jamás debí de haberme quedado callada ante la violencia de Paola Moreno en primer año, la violencia contra la mujer, la magnitud de violencia hacia las personas LGBTI+, tanta, tanta violencia. Lo violenta y machista que es la escuela, que es el mundo, la importancia y la necesidad de espacios de mujeres y por sobre todo la rabia y dolor que sentía.

---

<sup>33</sup> Secretaría de Sexualidades y Géneros, organización estudiantil interna, de corte feminista, que suele funcionar en la mayoría de las facultades de la Universidad de Chile.

<sup>34</sup> Si te dicen “Feminazi” te demuestran mil veces que tienes razón.

Recuerdo compañeras que fueron acosadas verbalmente, en el típico tono de broma que **no** es broma, y también directamente, por profesores o ayudantes de taller, pero ellas no quisieron hacer denuncias ni nada, ni siquiera encararlos, porque, por un lado, buscaban quitarle importancia al asunto y porque les daba miedo que aquello repercutiera negativamente en sus clases y más aún en sus “futuros artísticos” incluso antes de empezar, que quedaran tachadas, básicamente, que unas personas importantes en el mundo del Arte en Chile *se las cagaran*. Compañeras que fueron acosadas y abusadas por otros compañeros quienes hoy están exponiendo mientras ellas rechazan ir a lugares o exponer en ciertos eventos para no topárselos.

Se trataba, lógicamente, de tomar una postura al respecto.

En agosto, junto a las artistas Nicole Caro y Daniela Vera, formamos el “Colectivo Maleza”, con el fin de generar espacios de difusión del arte feminista emergente en Chile, espacios inclusivos, interdisciplinarios, espacios de mujeres y espacios de arte y de impulso al emprendimiento en un mundo hostil para nosotras y las, para usar el eufemismo favorito, “minorías sexuales”. Aquello se intentó canalizar en un evento “híbrido”, un poco feria, un poco espacio expositivo, donde, en ambos casos, trabajamos estableciendo bases y abriendo postulaciones vía *web* con fichas. Tuvimos música *live*, *performance-s*, danza tribal, *expos*, *stands* de ilustración, comida, confecciones textiles y un, a mi parecer, memorable etc. con luces y decoración hecha a mano, en una planificación de meses, y si bien no fue un súper mega evento, siento que aprendí tantas cosas respecto a lo que quería, respecto a una manera de hacer las cosas, a cómo funcionaba todo aquello incluso en lo más práctico y concreto, lo que me parecía interesante seguir trabajando y lo que no, respecto a los espacios que buscaba y las posibilidades de todo aquello...

Así que básicamente, en lo creativo, el 2017 se trató de *Life in plastic*, (y la frustrante preparación al respecto), editar videos usando videos musicales de grupos *kpop*<sup>35</sup> de mujeres, Maleza, e intentar mantener la tienda activa, y, en todo lo demás, en las ganas de “hacer algo” con todas esas cosas de las cuales estaba concientizándome cada vez más crítica y reflexivamente, en las ganas de generar, de trabajar con otras mujeres, y de estar enojada, dolida, y también asustada por el ser mi último año y no tener un plan para el 2018.

Cuando reviso *Life in plastic*, siento que, como con todo, hay muchas cosas que pueden mejorarse, pero que aún me hace sentido, como que a veces lo encuentro terrible y no me gusta, pero después lo veo y vuelve a parecerme significativo de cierta manera. Recuerdo que verlo “terminado” proyectado en una pared completa me había significado un extraño y placentero alivio, pero también algo de fascinación y el convencimiento de que es una obra totalmente accesible y que puede, por lo mismo, parecerle significativa a alguien “que no sepa nada de arte”, porque *qué paja* las palmaditas en la espalda de otrxs amiguitxs artistas repitiendo como locxs que todo es interesante (tantas veces que ya no significa nada) y que el cóctel está *la raja*, ¿vamos a tomarnos un vinito?<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Contracción de “*Korean popular music*”, música pop coreana, específicamente procedente de Corea del Sur. El término incluye diferentes géneros musicales.

<sup>36</sup> *Por fis* no vayan a emborracharse a las inauguraciones, es bastante patético.

## EPÍLOGO

Creo que lo que me dio la U, la Facultad de Artes concretamente, no es tanto conocimientos duros ni trascendencia espiritual ni mucho menos la formación completa y definitoria para ser una artista 10/10 (¿eso existe?), diría que lo realmente importante, el corazón del mar, es en realidad el espacio reflexivo y el contacto con el arte, con gente que ve tu trabajo desde otros lugares y te permite nutrirte de eso. Lógicamente aprendí muchas cosas en cuanto a Historia o Estética o técnica o artistas y podría hacer una lista de todos los cursos de los cuales me sentí decepcionada o de los que me gustaron o de los que me sentí profundamente fascinada, mención honrosa a Paula Arrieta, tkm<sup>37</sup>, o, en el caso de color, por ejemplo, también vulnerable y finalmente violentada. Pero creo que lo importante, más que decir que no aprendí nada en Gestión de Proyectos o *pelar*, es que también aprendí tantas otras cosas, comencé a observar de otra manera y entendí la manera en que, al menos por ahora, quiero que sea mi manera de hacer arte y de qué se trata, para mí, el deseo del arte.

Aprendí muchas cosas buenas y cosas malas, justamente comencé a adentrarme en la complejidad de tantas cosas que parecían obvias y cotidianas y jamás quiero olvidar todo lo que sentí cuando escuché testimonios, cuando intenté apoyar en los casos de denuncias de abuso y acoso sexual, en parte de este maravilloso, feminista y movilizadísimo 2018, participando de un comité que intentó, hasta hace algunos meses, hacerse cargo de llevar el curso de las denuncias y prestar apoyo a denunciantes junto a otras compañeras y algunas profesoras, y no quiero nunca dejar de sentirme sensibilizada por esas cosas ni de sentir rabia. No quiero cansarme jamás de decir que la escuela, que la sociedad es violenta y el proceso de deconstruir todo aquello es arduo, pero inmensamente necesario, que la escuela, el mundo, necesita a las mujeres peleando y exigiendo y

---

<sup>37</sup> Por “te *kiero* mucho”.

conformando espacios de sororidad y, por tanto, de lucha y aprendizaje, pero fuera, ¡fuera! de la instrumentalización de aquello con fines políticos. Que es ineludiblemente necesario, terriblemente necesario, dolorosamente necesario, que tomemos posición ante las cosas que ocurren por todas partes, los derechos de los animales, que son lejos las criaturas más hermosas y dulces, capaces de tanto, tanto amor, y la terrible necesidad de darle importancia y quitar el estigma a las inestabilidades emocionales y enfermedades mentales sin romantizarlas ni utilizarlas para justificar hechos violentos. Que no tenemos por qué ser amables y quedarnos calladas cuando somos violentadas o nos vemos expuestas a situaciones de violencia ya sea hacia nosotras como hacia otrxs.

La sororidad no puede ser un acto simplemente nominal y buena onda. Chao con la buena onda ante la violencia y el *hippismo* y chao con la buena onda que busca votos pero te da la espalda, chao con los *feministas*<sup>38</sup> (por fis ***never trust a feminista***), chao con lxs “artistas” *fancys* que no conocen la palabra autoría más que para repetirla en entrevistas y ahí están en ferias *cuicas* o galerías raras vendiendo servilletas o retratos o fotos “atrevidas” (de todo menos atrevidas o interesantes de verdad) o papeles rayados que no ¡NO! son un *Erased De Kooning Drawing*<sup>39</sup>, con sus flamantes iniciales, en marcos horribles, chao con los concursos que en sus bases exigen que les vendas tu alma, chao con trabajar una y otra vez “la problemática de la memoria” desde la buena onda y el *povera* decorativo.

Si un epílogo se trata de dar una conclusión o un cierre o una luz de esperanza, lamento decir que estoy lejos de poder ofrecer algo como eso. Por el contrario, siento que sería totalmente incorrecto e inconsecuente

---

<sup>38</sup> Para referirse a hombres que se autodenominan y proclaman feministas y utilizan el feminismo para sus propios intereses, usualmente queriendo ser protagonistas de la lucha feminista.

<sup>39</sup> Obra de Robert Rauschenberg, 1953, consiste en un dibujo borrado por Rauschenberg, perteneciente a las primeras obras de De Kooning.

hablar de una conclusión. Creo que, finalmente, lo importante es el deseo del arte y cuáles son, finalmente, las motivaciones de ese deseo. De aprender y de crear, de la manera en que sea que te haga sentido sin violentar o vulnerar al otrx. No puedo decir qué entendí cómo se hacen las cosas, porque, en ese sentido, solo se trata de lo que aprendí de mí misma en estos contextos. Cada unx entenderá o querrá adentrarse y trabajar en torno a ciertas problemáticas desde un convencimiento personal de una u otra manera, y creo que, amiguitxs, el arte es también dejarse ver, es un estado de vulnerabilidad maravilloso y un lugar de lucha.

Por favor nunca dejemos que el arte deje de ser un lugar de lucha.

## BIBLIOGRAFÍA

DONNA HARAWAY

Manifiesto Cyborg (1984)

Cuando las especies se encuentran (2008)

HITO STEYERL

Los condenados de la pantalla (2012)

JUDITH BUTLER

El género en disputa (1990)

LUCE IRIGARAY

Espéculo de la otra mujer (1979)

LINDA NOCHLIN

¿Por qué no ha habido grandes mujeres artistas? (1971)

SUSAN SONTAG

Ante el dolor de los demás (2003)

### **Agradecimientos especiales a:**

[0100101110101101.org](http://0100101110101101.org)

ANDY WARHOL

AYA SATO

BAMBI NAKA

BLACKPINK (todos los videos son buenos)

CHRISTIAN BOLTANSKI

CHAELIN CL (*The Baddest Female*, *Hello Bitches* y *MTBD* mis favoritos)

CINDY SHERMAN

DEFTONES

HITO STEYERL

Jodi.org

MITSURO KUBO y a todos quienes hicieron posible *Yuri!!! on Ice* (2016)

N.E THING Co. Ltd

NAM JUNE PAIK

TAKASHI MURAKAMI

Todas las películas y series que he visto (hasta las que eran malas)

TRACEY EMIN

TRIPLE H (gracias por tanto Hyuna, perdón por tan poco)

VNS MATRIX

YOKO ONO