

An abstract graphic in the top right corner of the page, featuring several overlapping, elongated, parallelogram-like shapes in bright blue, black, red, and pink, creating a sense of dynamic movement.

Obras

Salas 5a, 5b y 6



Premio MAVI UC
LarrainVial
ARTE JOVEN

Auspicia:

LarrainVial 

Colabora:

**antenna
fundación**

Herencia II

Ignacia Heredia, 1996

Ñuñoa, Región Metropolitana

Instalación de cerámica y
video digital.

Ocho placas de cerámica son parte de una experimentación multidisciplinaria donde se utiliza la cerámica como soporte para crear un video en movimiento. Las placas replican una foto en la que aparecemos mi abuela materna, mi madre y yo en el hospital cuando nací. Estas se hicieron con la técnica de nerikomi, técnica japonesa en donde se hace un patrón con arcillas de diferentes colores, en este caso diferentes tonos de grises, y luego se rebana, sacando tantas copias de esta. En esta propuesta, la idea es que cada una de las placas, a pesar de tener la misma base, quedara deformada respecto a las otras. Con este trabajo busco reflexionar sobre la herencia de experiencias

a través de la biología, heredar las memorias de lo que la madre o abuela sufrió por compartir sus genes lo que lleva a heredar sus patrones, representado a través de la secuencia de placas. Y, por otro lado, cómo este traspaso de memorias personales se va distorsionando de generación en generación. De esta forma pensé en que estas placas al irse deformando serían una especie de secuencia de traspaso de memoria, la originalidad de los acontecimientos se va distorsionando al ser contados, por ello las placas presentan estas figuras deformes, porque obedecen a la estética de los recuerdos y pensamientos donde las formas no son tan concretas. Cada placa corresponde a lo que sería un frame, siendo el video presentado creado a partir de estas placas de cerámica. En la instalación además se puede apreciar la foto original puesta en una pequeña repisa y también una frase escrita en cerámica "Ella era así por su sufrimiento y yo había heredado su dolor", extraída de un relato de mi madre respecto a su abuela materna.

Catena Aurea X

Matías Valenzuela, 1989

Providencia, Región Metropolitana
Acrílico, collage y lápiz blanco sobre
papel gris oscuro.

Catena Aurea X surge del cruce entre un modelo matemático, la precisión técnica y la manualidad. Aparentemente contradictorios, estos conceptos coexisten en la obra a partir del dibujo, el cual surge de un sólo patrón que se repite sucesivamente. A lo largo de diez módulos, cada figura es puesta sobre el papel —ya sea pintada, pegada o coloreada—, urdiendo lentamente cada composición. A su vez, estas cadenas van configurando un políp-tico que se ordena según dichos encadenamientos. Laboriosas e intrincadas, las piezas son colocadas acorde a un sistema establecido cuyo carácter modular condiciona sus posibilidades. Sin embargo, no determina; cada cuadro es fruto de una

exploración, donde el juego y sus reglas van de la mano. Junto a una paleta acotada de colores, las pautas son claras afectando inclusive al enmarcado, el cual también responde cromáticamente al patrón establecido. Como señala Franpois Cheng, catena aurea, o la cadena de oro, “indica el canal de unión entre el cielo y la tierra, la vía en la que se producen la materialización del espíritu y la espiritualización de la materia”. De similar manera, Catena Aurea X es la unión entre un ideal geométrico y un quehacer manual cuyo vínculo revela cómo incluso dentro de un sistema cerrado existen infinitas oportunidades.

Dinámicas de mercado

Katherina Oñate, 1992

Ñuñoa, Región Metropolitana

Técnica mixta

(Materialidad: Polipropileno).

Dinámicas de mercado (2023) es una obra construida con cuatro bolsas de diferentes colores cuya materialidad es el polipropileno. Particularmente estas bolsas fueron obtenidas en la Vega Central y fueron sometidas a diferentes procesos para que estas pudieran tejerse y generar una trama. La obra está pensada para tematizar el mercado como nodo investigativo y materializar el intercambio y los flujos de uno de los mercados más emblemáticos del país. Se escoge el elemento “bolsa” como intermediario entre la transacción entre dos personas, el/la comerciante y el/la cliente (a). En la bolsa es donde se materializa el flujo, en la bolsa va lo que se vende y lo que se compra (el ir y

venir). También estas bolsas son ampliamente conocidas en diferentes mercados de América Latina, teniendo diferencias en sus patrones dependiendo del lugar geográfico. Además, estas tienen una gran resistencia, son utilizadas más de una vez y sirven para trasladar desde frutas y verduras hasta todo tipo de elementos.

Reminiscencia Disruptiva

Daniel Guajardo, 1998

Huechuraba, Región Metropolitana
Lápices grafito sobre papel.

Esta obra surge a partir de una investigación pictórica sobre la cultura popular, su relación con la memoria y la influencia de lo digital en la cultura contemporánea a partir de la estética del bug y el glitch (un error de software involuntario), en donde las imágenes, cuando sufren este fallo, se modifican y se alteran, creando así diferentes formas, texturas y colores, interrumpiendo la experiencia esperada en una computadora o un videojuego. En este caso, la imagen es modificada a propósito por el artista, como si se tratara de un collage, pero digital, reorganizando los elementos para finalmente ser traducidos a la superficie matérica, siendo el bug, por lo tanto, un recurso para reflexionar sobre

nuestra memoria y la capacidad de recordar corrompiendo la estética original de las imágenes, pues el uso intencional de los errores y fallas es una manera de cuestionar nuestra percepción de la realidad, y la veracidad de lo que almacenamos en nuestros recuerdos. Por otra parte, la relación que establezco entre el material y la imagen es parte de la poética de la obra, en donde los códigos digitales, planos e inmateriales, son traspasados con la imprecisión de la mano, a la superficie pictórica, presentando textura y corporalidad a través del bastidor. Los textos originales también son modificados, expresando ideas que se tensionan con lo que significan estas imágenes en el presente, y cuál es el sentido que toman para las nuevas generaciones, pues aparecen como imágenes espectrales que acechan nuestro tiempo, siendo un interés el cómo re-interpretamos los signos de la cultura popular de nuestro pasado reciente, en este caso un videojuego clásico que se encuentra en nuestro imaginario colectivo, combinando diferentes elementos y cambiando el sentido original que tiene, reflexionando sobre el

contenido en sí, y la capacidad de influencia que tienen en nuestra cultura contemporánea aquellos íconos masivos, como se transforman, y afectan subjetividades de manera intergeneracional, ya que con el surgimiento de internet es posible visitar cualquier tipo de contenido de manera instantánea, apareciendo la nostalgia (en este caso corrompida por el glitch) como una reacción al rápido avance de la tecnología y la incertidumbre del futuro, buscando en el pasado una sensación de estabilidad y familiaridad que se ausenta en el mundo moderno, pero que sin embargo, es frágil cuando depende de nuestra facultad de recordar.

Excesos geométricos

Jeremy Marchant, 1993

La Florida, Región Metropolitana

Acrílico sobre tela.

“Excesos geométricos” es una pintura que presenta la imagen del paisaje urbano de una ciudad contemporánea, que es creada a través de una red isométrica, que se compone de más de 280 triángulos equiláteros y más de 90 rombos. Su construcción consiste en el trabajo individual de cada figura geométrica, enmascarando con cinta y pintando con acrílico cada triángulo y rombo de manera única, siendo estos actos repetidos dentro de toda la obra, dando paso a una imagen en donde cada uno de sus módulos están fragmentados, pero a la vez unidos a un todo. El proceso de ejecución de este trabajo de alguna manera replica la construcción estructural y repetitiva de las urbes.

La obra busca reflexionar sobre el crecimiento y expansión desmedida de las grandes ciudades en territorios ya sobrepoblados, y hasta qué punto es capaz de resistir el territorio, la naturaleza y sus habitantes, la descontrolada edificación y masificación inmobiliaria.

Vanitas

Pedro Albertini, 1998

Santiago, Región Metropolitana

Gel balístico, pintura acrílica, piezas metálicas e insectos encontrados.

La mayor parte de los agentes gelificantes están compuestos de colágeno, elemento encargado de dar elasticidad a la piel, músculos ligamentos, etc. En el caso del gel balístico, utilizado por diferentes agencias de investigación, gubernamentales y privadas, para indagar el efecto de distintos proyectiles sobre el cuerpo humano, el colágeno se ha exteriorizado del cuerpo para ser convertido en un cubo de color ámbar que imita la densidad de la carne humana al ser atacada. Cuando un insecto queda atrapado en ámbar, está suspendido en un estado intermedio entre lo vivo y lo muerto. El ámbar se encarga de que éste no pueda desaparecer, en cambio, preserva su última forma

en una opaca transparencia. Dentro de este cubo degel balístico he realizado distintas operaciones, en primer lugar, le hice incisiones que resultaron en figuras negras que vacilan entre la forma de una flor o un impacto que se ha detenido en medio de su trayecto. También he puesto al interior de la gelatina insectos y piezas metálicas, ambos cuerpos desahuciados y esqueléticos que fueron encontrados en el suelo, pequeños rastros permanentes e ignorados de la muerte constante. Este enfoque de la muerte no es sólo existencial, sino también una forma de recalibración del yo -no sólo de mí mismo, sino de cualquier individuo de mi generación- en el mundo que hemos heredado. Para reconstruir una voz, el lugar del individuo en la comunidad es necesario remodelar aquello que está antes de las palabras, antes del discurso. Es necesario remodelarlo a partir de las experiencias más pequeñas, de los objetos y seres más diminutos que se puedan encontrar. En mi trabajo recojo recuerdos, palabras, imágenes y objetos. He decidido volver a lo básico, a lo más pequeño, a lo doméstico y a partir de ahí construir una experiencia compartida.

La memoria contándole a la luz el sonido de la lluvia

Matías Serrano, 1993

Ñuñoa, Región Metropolitana

Instalación sonora.

Dos discos duros son ubicados alrededor de una ampolleta incandescente, enfrentándola. Los tres elementos, discos duros y ampolleta son sostenidos por cables de cobre, elemento que como dice Ingrid Wildi en "Arquitectura de las Transferencias" (2017), no sólo conecta a los aparatos electrónicos, sino que también los constituye. El disco duro y la ampolleta son elementos de larga distancia cronológica. La ampolleta es uno de los primeros objetos a través del cual se demostraron los principios de la electricidad. El disco duro es uno de los aparatos de almacenamiento y reproducción de memoria más reciente. Ambos se dirigen hacia la

obsolescencia. Mientras la ampolleta incandescente es reemplazada por la tecnología LED, mucho más barata y eficiente, el disco duro es reemplazado por dispositivos de estado sólido, los que carecen de piezas mecánicas y utilizan pequeños transistores para almacenar la información. Ambos llevan en sí la inminencia de la desaparición, expectantes a las nuevas tecnologías que traerán posibilidades que a éstos aparatos se les escapen y que el progreso global necesita. Más eficiencia, más velocidad, menos tamaño y menor ruido. En un gesto poético-material, los discos duros son modificados para cumplir otra función. Ya no almacenan memorias, sino que a través de la vibración de la aguja sobre su espejo transparente se convierten en parlantes. El sonido que genera cada una de las piezas es el registro de una de las últimas lluvias de Santiago, ocurrida un 3 de septiembre de 2021, finalizando la temporada invernal. En poca fidelidad, ambos discos duros intentan reconstruir el relato sonoro de lo que fue esa lluvia, tensionando la relación entre el progreso, y el impacto que tiene la producción tecnológica

sobre la atmósfera. No es posible que un aparato que no fue diseñado para reproducir sonido genere una buena experiencia sonora de la lluvia, así como tampoco es posible que un aparato de registro y reproducción cualquiera se acerque mínimamente a la experiencia de la percepción. Es una lluvia torpe, que no deja charcos. En la época del capitalismo tardío y su velocidad, digitalización y crecimiento exponencial, no alcanzamos a notar la densidad material que hay detrás de las tecnologías de la información y comunicación. Cada año la lluvia en Santiago es una vivencia más escasa. Quizás en el futuro, la experiencia de la lluvia no sea más que una memoria guardada en el cobre.

3.12 km

Pablo González, 1997

San Bernardo, Región Metropolitana

Esmalte sintético, carbón, pastel

y marcadores de tinta sobre tela.

Proyección de video sobre tela.

La obra "3.12 km" surge desde la idea del devenir del paisaje, su representación y sus modos de comprenderlo cuando la visión y acción humana se ven cada vez más desplazadas por aparatos y tecnologías de visualización. Tradicionalmente entendida, la representación del paisaje se produce a través de la interpretación del entorno natural por medio del ojo humano, para luego ser expresado en una superficie. Lo limitado en cuanto a aprehender completa y precisamente el fenómeno del entorno y el territorio a través de la mirada, produjo la construcción de diversos métodos de visualización, desde los primeros aparatos prostéticos del

renacimiento, hasta la fotografía aérea y satelital, los cuales relegan progresivamente la exclusividad humana de comprenderlo y representarlo. humana de comprenderlo y representarlo. Este fenómeno da espacio a nuevas visualidades en torno al paisaje, fuera de la concepción de la acción de la luz y el espacio sobre las formas naturales. En este sentido, la obra parte desde una intención de generar un paisaje no influido por la sensibilidad del ojo humano, sino como resultado de operaciones tecnológicas de diferentes aparatos. Esta representación comprende el espacio que se da desde mi casa hasta la cima del cerro Chena. La primera configuración se da sobre el cuerpo. A partir de la lectura de un manual de uso de una estación total (aparato utilizado en topografía para recopilar datos y medidas de un espacio), extraje una indicación de posicionamiento: "Dirigir el aparato a un punto situado a unos 100m del instrumento, que se encuentre por lo menos a 27° por arriba o por debajo del plano horizontal". A lo que yo, reinventando la indicación, me digo: "Posicionar el instrumento (el cuerpo) en un punto y trazar una línea recta en dirección a la cima. Cada

100m, recoger un objeto de la posición y marcar la coordenada". Entonces, el fenómeno de paisaje se concibe como un recorrido que se construye a partir de diferentes datos más o menos precisos, considerando la propia imposibilidad del cuerpo de conseguir cabalmente la precisión de lo indicado, evidencia también de la distancia con los aparatos. Esta indicación resulta en un recorrido que pretende formar, a través de 19 objetos escogidos aleatoriamente cada cien metros y sus respectivas coordenadas, una línea recta desde mi casa a la cima del cerro. Además, esta acción fue registrada por una aplicación móvil que grabó en tiempo real el trazado del movimiento del cuerpo dentro del espacio. Y es a partir de esta grabación, donde se extienden las posibilidades de visualización. Este archivo fue incluido en la aplicación Google Earth, y luego se extrajeron las mallas tridimensionales del mapa para incluirlas dentro de un programa de edición 3D. Los resultados de estos procedimientos representan el recorrido dentro del paisaje, convertido en entramado digital.

Las operaciones realizadas, concluyen en una producción en torno a un paisaje visualizado desde diferentes perspectivas, siendo todas mediadas por aparatos tecnológicos que minimizan la acción del cuerpo. El cuerpo funciona como punto de partida, pero su acción y su esfuerzo se reduce tras cada proceso aplicado, volviéndose detonador del despliegue tecnológico de aparatos. El entorno, ahora dato digital, puede ser manipulado, modificado y reconstruido por medio de softwares. La representación es ampliada, sino reemplazada, por la visión de las maquinas, que forman un nuevo paisaje que relega la sensibilidad sobre el entorno. Cada procedimiento distorsiona la comprensión del fenómeno espacial, alejándolo de la aprehensión humana y su capacidad de acción sobre él. Actualmente, toda parte del mundo puede ser accesible por medio de lo digital, volviendo el paisaje un terreno vasto e inconmensurable, expandiendo la noción de lo sublime hacia lo inabarcable.

El cristal de hielo en las manos es al principio un placer novedoso

Eva Busch Verni, 1997

Lo Barnechea, Región Metropolitana

Videoperformance.

El video “el cristal de hielo en las manos es al principio un placer novedoso” muestra el proceso de un bloque cuadrado de hielo derritiéndose a medida que una lengua lo lame y lo atraviesa. El hielo se derrite poco a poco, desde el centro, y el video termina cuando este se deshace por completo. En esta obra es central la huella de la acción, que es prácticamente inmaterial salvo por el video que la registra: la huella es tanto el agua que chorrea como el vacío que queda cuando desaparece la materia que existía en un principio. En este caso, el video resulta ideal como medio, ya que permite reproducir acciones que de otro modo no podrían ser registradas. En este formato, se

puede transformar, repetir y reestructurar el tiempo. El aspecto temporal de la obra se define en un primer momento por la acción específica de derretir el hielo, cuya duración depende de las propiedades del material mismo, y en un segundo momento por la reedición del registro. En cuanto al material, en la obra se exploran las cualidades específicas del hielo de una manera simple pero efectiva: su transparencia (que permite generar una imagen difusa de la lengua cuando esta comienza a atravesarlo), su posibilidad de solidificarse y adaptarse a un molde (para crear un bloque de hielo de forma cuadrada), su cambio de sólido a líquido con el calor y el contacto, y también la relación implícita que tiene con el cuerpo humano, en tanto podemos —y solemos— ingerir hielo con bebestibles. Así, desde las cualidades del material se genera una secuencia sencilla, que consiste en este bloque que gotea y desaparece debido al calor y presión que ejerce la lengua. Por otro lado, también es interesante que la sensación del hielo se transforma a medida que este se derrite y el video avanza: se vuelve cada vez menos áspero y

más suave el contacto. Esta obra tiene una evidente connotación erótica y sensual; aparece el cuerpo como una extrañeza, al ser la lengua la principal protagonista de la video-performance: la vemos desde un ángulo poco común, incómodamente cercano, aunque el gesto en sí no tiene nada de extraordinario. Nos enfrentamos también a los fluidos, a sensaciones implícitas de temperatura corporal, a la relación entre sabor, placer, y erotismo, a la tensión entre lengua-calor- movimiento-saliva y hielo-frío-dureza-agua. La proyección a gran escala, que agranda significativamente el tamaño de la lengua respecto a su escala real, hace que el impacto de la imagen sea mayor. Además, la inmaterialidad envolvente de la proyección permite que, dependiendo del montaje, esta pueda ser atravesada por las personas que transitan el espacio; se puede “entrar” en ella. En cuanto a la temática, la obra explora el placer sensorial, rozando lo absurdo, la noción de juego y la curiosidad por lo novedoso. El título de la obra viene de un poema atribuido a

Sófocles, citado por Anne Carson en el capítulo “Ice-pleasure” de su libro “Eros the Bittersweet”. En este capítulo, Carson se aproxima a la transitoriedad del placer y del deseo tomando el hielo como metáfora: aquello que en un principio aparece como novedad para los sentidos y que luego desaparece al derretirse. El placer depende de la temporalidad y de lo novedoso, de lo que desaparece; sin tiempo no hay deseo. En el poema que cita Carson, este placer transitorio es experimentado por niños que se encuentran con hielo y se sorprenden con la —levemente dolorosa— sensación de frío que produce. En ese sentido, se alude al juego y a la curiosidad presente en todo placer y en toda búsqueda sensorial.

También somos una cortina de cordeles

Sofía Bernasconi Le Roy, 1994

Concepción, Región del BíoBío

Videoinstalación. Proyección de video sobre cortina y track sonoro.

“También somos una cortina de cordeles” es una video-instalación que reflexiona sobre la condición cuerpo-tecnología. La obra plantea nuevas formas de comprender el cuerpo desde una mirada transhumanista, presentando la corporalidad como un entramado híbrido, volátil y tensionado. En la instalación, el cuerpo se funde en cordeles a través de una proyección en bucle, la cual nos muestra una corporalidad desnuda que experimenta distintas emociones. La cortina de cordeles es transitable, permitiendo que el cuerpo se arme y desarme al antojo de quién interactúe con ella. De esta forma, la corporalidad se torna inestable,

existiendo en la medida de las relaciones que se generen en la interacción, otorgándole protagonismo al público con la obra y evidenciando la condición relacional del cuerpo. Esta obra se realizó con la colaboración de una actriz y un artista sonoro.

La búsqueda de cuerpos híbridos, deformados y tensionados a través del roce y la fricción tecnológica es un asunto que se relaciona con la concepción cyborg donde los cuerpos fluctúan entre diferentes formas, materiales, tiempos y dimensiones. Se puede pensar la corporalidad como un devenir existencial que se forma y materializa en la coexistencia intersubjetiva de los “objetos” en con-tacto y liberarlo de definiciones fijas. Se trata de un todo integrado y sistemático que sólo es en el fenómeno de esta dialéctica.

Aparece necesario jugar con las corporalidades, tensionarlas, quebrarlas, rasgarlas, juntarlas, separarlas y recomponerlas poéticamente con el fin de reivindicar el cuerpo y la otredad en una dinámica no jerárquica, y como diría Nancy, singular y plural a la vez. El cuerpo amerita ser reflexionado

y repensado desde diferentes perspectivas que le permitan habitar lo imposible. ¿Cuáles son esos cuerpos que acontecen, en con-tacto con materiales, espacios, tecnologías, territorios, otredades?

Lo bueno de ser peón, es que no decido yo

Allan Daille, 1996

Ñuñoa, Región Metropolitana

17 tableros de ajedrez.

Durante el último tiempo, mis composiciones se han centrado en el estudio de diferentes tipos de juegos. De esta manera me he enfocado en las posibilidades de movimientos que brindan estos juegos tanto análogos (tales como batalla naval, el ajedrez), como también los digitales (ejemplo el buscanninas, sudoku). Donde a través del constante análisis de lo que sucede en los tableros, es que comienzo a crear relaciones con la cartografía, ya que evidencié en la cartografía temática, modos esquemáticos que, enlazados con los otros mecanismos, me ayudaron a crear nuevas piezas y formas para expandir mi lenguaje artístico. Los juegos tienen un espacio determinado y dentro de aquel espacio se mueven o aparecen diversos

elementos (objetos, números, piezas), que desde la partida hasta el final dejan una memoria, un antecedente, una trayectoria. Ya que pueden eliminar, agregar y/o revelar, como también dejar un rastro. Los juegos tienen la virtud de otorgarnos composiciones que van a variar según el estado de ánimo, el planteamiento del contrincante o del algoritmo. Por consiguiente, "Lo bueno de ser peón, es que no decido yo" es una instalación que se crea a partir de la observación del tablero de ajedrez, en específico con tableros magnéticos ya que esto me permite poner el tablero en vertical sin que se caigan las piezas. La distribución de las piezas está dada por los movimientos del caballo, cuya pieza es la única que se mueve en L y que tiene el carácter de "saltar" otras piezas. Aquel carácter es el que da las composiciones de lo que ocurre al interior de los 17 tableros, por otra parte, la forma general que se da por los tableros dan alusión a la forma de otro juego como el crucigrama o el dominó, que tienen estas estructuras que se construyen de una manera similar.

La importancia de la protección no radica en el contenedor

Margarita Talep, 1995

Providencia, Región Metropolitana

Técnica mixta: placenta, bronce, láminas de bioplástico y micro plásticos.

“La importancia de la protección no radica en el contenedor”, es una obra reflexiva y de carácter crítico, que cuestiona los comportamientos humanos en el contexto de gestación de nueva vida en la era del antropoceno. El momento de gestación de la vida humana es considerado -a nivel sociedad- uno de los acontecimientos más valiosos e importantes que permite la perpetuidad de la especie. Lo que genera en nosotros un sentimiento de protección y prioridad absoluta hacia la persona gestante como también a la persona en formación. La obra realiza una analogía entre el momento de gestación y la actual crisis

climática que enfrenta nuestro ecosistema.

Queriendo despertar, desde una temática muy vinculante para los humanos, sentimientos de empatía, reflexión y respeto. Comprendiendo que nuestro entorno -el que propicia las condiciones necesarias para la gestación de todas las formas de vida- y la importancia de la gravedad de la crisis climática merece nuestra total atención y preocupación, tal como se lo daríamos a una persona gestante, y del mismo modo que esa persona cuidaría, protegería y nutriría al feto en gestación. Hoy la contaminación por plásticos abunda hasta en las áreas más prístinas del planeta; las corrientes marinas comienzan a formar islas de plásticos; científicos logran bajar al rincón más profundo del mar y su hallazgo es basura plástica. La contaminación ha colonizado incluso lo esencial y sagrado para nuestra vida: la leche materna.

Cartas a las personas que me vieron desnuda

Fernanda Fuenzalida Bavestrello, 2001

Ñuñoa, Región Metropolitana

Piezas cerámicas recubiertas de cera de abeja y fotografía.

El despoje de la ropa puede llegar a ser de lo más antinatural y terrorífico en nuestras vidas; reconocer y mostrar esta desnudez es parte de la exposición que nos vemos obligados a enfrentar desde el momento en que llegamos al mundo, esta misma desnudez física trae consigo inminentemente una desnudez interna, cargada de ennocionalidad y significancia. "Cartas a las personas que me vieron desnuda" es una obra que consta de tres piezas cerámicas. Cada una representa una hoja de papel que remite a una carta enviada a tres distintos destinatarios que, por diversas razones, me han visto sin ropa. Estas piezas cerámicas toman como matriz partes de mi

cuerpo, utilizando la significancia que le doy a cada espacio de mí como mensaje final. La primera carta (de izquierda a derecha) va dirigida a los cuidadores; trata de una desnudez inevitable, de crianza y familiar, esta pieza fue realizada con la matriz de mi abdomen bajo, remitiendo al vientre materno. La segunda carta tiene como destinatario a los amantes; una carta sobre la desnudez consciente, sexual y adulta, esta pieza tiene la forma de uno de mis pechos con el fin de representar el deseo. La tercera y última carta va dirigida a mí; habla sobre la desnudez del auto-reconocimiento, la aceptación y reconciliación, esta tiene la forma de una de mis manos ya que por medio de ellas vivo y creo. Esta obra deja al descubierto la vulnerabilidad que trae consigo la exposición de la desnudez (tanto propia como externa) representando una especie de hoja-humana como mensaje gracias a su forma, color y textura que remite a la carne y al papel. Están dispuestas en este orden para representar la temporalidad en la cual descubrí y encontré cada desnudez, un recorrido que pasa desde la infancia a la adultez, terminando con el reconocimiento y

aceptación de mi propio cuerpo desnudo. La obra se encuentra acompañada del registro fotográfico del proceso.

Zurcir un cuerpo en olvido

Paulina Jara, 1998

Peñalolén, Región Metropolitana

Fotografía impresa en velo, tejido en hilo a crochet, pespunte a mano con pelo.

“Zurcir un cuerpo en olvido” es un ejercicio para remendar la experiencia corporal y traducir materialmente el registro de una acción. La obra está hecha a partir de una fotografía de un cuerpo femenino, el cual se ubica en cuclillas y de espalda al espectador. Esta imagen fue posteriormente impresa en velo y dividida en módulos, para luego ser recompuesta sobre un tejido a crochet de hilo y cosido a la tela con una costura de pelo hecha a mano. El gesto de coser y rearmar manualmente estos fragmentos permite que surjan temporalidades propias del cuerpo, haciéndolas presentes en la reconstrucción de su imagen.

Por otro lado, se pone en dialogo el cuerpo en acción de recogimiento y su reconstrucción sobre un soporte leve, que deja entrever lo frágil de la estructura que lo sostiene y le da forma. Asimismo, aparece la transparencia del velo como una apertura, donde se difuminan los límites del cuerpo entre lo íntimo y el espacio que lo rodea.

Papel camisa

Catalina Korze, 1998

Las Condes, Región Metropolitana

Antotipia sobre papel camisa.

Papel camisa trata de reiteradas impresiones de antotipo de las camisas de dormir de mi madre.

Sobre el soporte de papel camisa, la obra se encuentra desarrollada en torno a la exploración sobre la memoria, la intimidad y la efimeridad.

La técnica de la antotipia se caracteriza por el hecho de que la imagen no perdura, pudiendo llegar a desvanecerse por completo con el tiempo. Un acercamiento a lo que sucede con los recuerdos. En esta oportunidad, representado con una insistencia por impregnar fotográfica y directamente el objeto para transmutar luego en torno a ellos. Reiteradas veces, en intentos únicos por insistir en preñar un recuerdo ínfimo. Las camisas son expuestas, transparentadas

y dibujados por la luz solar, impredecibles e incontrolables en su danza en la impresión. Una propuesta para representar y replantear una vez más lo que ocurre en el ejercicio sobre la materialidad de los recuerdos ante la fotosensibilidad que pudiese representarse en torno a ellos.

Animita de Alanis Correa

Daniel Viscarra, 1994

Talagante, Región Metropolitana

Óleo sobre papel.

Alanis Correa es el nombre de una niña de dos años que murió en un accidente de tránsito en el puente San Francisco, comuna de El Monte. El taxi en el que iban ella y su madre colisionó contra una furgoneta, provocándoles a ambas la muerte. Tiempo después, se improvisó una animita a unos metros de la peligrosa curva donde ocurrió el accidente. Junto a las velas y a la cruz con sus nombres grabados, una estructura de madera con dos pisos se fue llenando de peluches y muñecas, gracias a esa costumbre chilena de ver en niños fallecidos la figura de un «ángel», seres ajenos a la institucionalidad, capaces de conceder deseos a cambio de un regalo acorde a su edad. Así también

con la animita de Astrid Soto en la Autopista del Sol, que aún existe como tal, y que incluso fue remodelada hace un año, siendo quizás el mejor ejemplo de lo anterior; ya que, pese a haber sufrido un incendio, cada día crece más y más. Sin embargo, la animita de Alanis Correa no ha logrado permanecer de la misma forma. Situada en un lugar de difícil acceso peatonal, en medio de la ribera del río Mapocho y sus inclemencias climáticas, los peluches y muñecas se desgastaron poco a poco hasta desaparecer, pasados a llevar por la fuerza de los autos, por el viento, sepultados bajo los basurales clandestinos a los pies del puente, o llevados por alguna de las muchas bifurcaciones del río. Fue un día en que decidí caminar desde El Monte a Talagante para llegar a mi casa que la vi llena de peluches y muñecos. No dudé en tomarles una foto para luego llegar a pintarlos uno por uno, con las marcas que ya dejaban en ellos las asperezas de la intemperie ribereña, sobre un fondo cargado de eucaliptus. Tanto visual como experimentalmente, la obra resultante busca ser una traducción no solo mimética de la fotografía

y de la realidad en sí; sino más bien de las motivaciones y pensamientos que me llevaron a capturarla y, luego, no contento solo con eso, a pintarla. Con trazo expresionista, la obra busca connotar metonímicamente la experiencia de vivir en provincia desde la figura de la animita como ruina, lugar de tragedia y abandono en continuo desgaste. Representa la memoria de la muerte y un intento de conectar ambos mundos: el de la muerte y el de la vida, a través de la ambivalencia entre el título y la referencialidad de la obra, con la evocación a la infancia y a la ternura que generan los peluches; entre la voluntad humana de materializar la emoción de la pérdida y la fuerza devastadora de la naturaleza. La pintura, entonces, se vuelve un intento de materializar una mirada crítica y reflexiva sobre el territorio al que pertenecen tanto Alanis como el artista, pero también aludiendo a la comunidad en general que lo habita. Si suponemos que cada peluche proviene o fue puesto allí por una persona distinta, entonces la animita también representa un sentir colectivo ante

la muerte que la obra, a través del contraste, intenta poner de manifiesto. El claroscuro que se genera entre peluches no solo denota los diversos grados de profundidad o la irregularidad de su orden, sino que además connota un espectro diverso de subjetividades provincianas, con luces y sombras de origen histórico y transgeneracional, resultando una suerte de polifonía pictórica, efigies de una comunidad que se busca aunar y politizar, a través del arte, para dar cuenta de su experiencia vital, conectando con otras zonas periféricas y regionales del país.

Serie Roce

Paulo Ravanal Torres, 1998

Las Condes, Región Metropolitana

Técnica mixta: esmalte al agua, sintético y óleo sobre cartón.

El tríptico que presento a MAVI Arte Joven, es parte de una obra mayor que he denominado "Serie Roce", de la cual, estas tres pinturas de pequeño formato y técnica mixta que postulo, son representativas de las problemáticas sociales e individuales que he estado trabajando durante el último año. No podemos evadir las convulsiones globales que hemos vivido estos tiempos, sin hacernos cargo del cómo nos han afectado, dejándonos tal vez, en un estado latente de ansiedad; es así que, durante el período de confinamiento pandémico nace el "roce", como idea e imagen en mí pintura. Estas obras figurativas apelan directamente a la piel, a la necesidad de

contacto con el otro, ya sea, con un toque ligero y casual, el golpe violento de cuerpos en lucha o la unión sexual de cuerpos cuyo género no importa, solo la capacidad de fundirse en un solo cuerpo/ masa en movimiento. Aquí, aparece mi segunda ocupación a raíz del roce: el tiempo. El movimiento que ha sido capturado como una imagen referencial anónima y online, se transforma en una unidad de tiempo particular, que activo a través del gesto pictórico y mi cuerpo, que se hacen parte de esos roces capturados o imaginados al ser trazados sobre grandes lienzos ,o planchas de madera u obras de pequeño formato, dónde, la necesidad del otro se condensa y expresa como deseo sobre la superficie pintada y fuera de ella, en la mirada de quien reencuadra la obra. Pintar es pretexto, ante el cómo se pinta. Mi particular interés es indagar entre lo abstracto y lo figurativo, la pintura en sí misma me es evanescente: fragmentos de tiempo que se esfuman y que en el acto de pintar se congelan, sin prejuicio alguno.

Revelar para construir un cuerpo

Bettina González, 1989

Viña del Mar, Región de Valparaíso
Cianotipia sobre papel.

Esta obra muestra mi capacidad y mi discapacidad en su conjunto; estoy convencida que una forma de combatir la discriminación y exclusión intrínseca en la sociedad es mostrarnos, mostrar nuestras diferencias y cuan capaces somos con todas las dificultades que ello implica. Es lo que me interesa transmitir a mis pares, su entorno y a la sociedad, la capacidad de ser el artífice de cada fase hasta llegar a la obra final y sobre todo mostrar mis diferencias sin tapujos, encontrando en las imágenes una sensualidad que existe, a pesar de una evidente discapacidad. En esta serie fotográfica de autorretrato muestro los hallazgos de mi propio cuerpo traumatizado, con

deformaciones y cicatrices, donde una pequeña fuente de luz hace aparecer exóticos paisajes rojos. Durante las sesiones fotográficas, la piel se vuelve protagonista, me encuentro con las singularidades de mi cuerpo, figuras bellas, extrañas, sutiles y grotescas, que surgen en medio de una especie de ritual de introspección y autoconocimiento que culmina con la aceptación de este cuerpo reconstruido. Estar en cada parte del proceso de la obra se vuelve una necesidad por lo que comienzo una búsqueda de técnicas de impresión que logren transmitir la intensidad de las imágenes. Esto me lleva a la cianotipia y tal como las sesiones fotográficas, el revelado no es el mero proceso mecánico para la aparición de la imagen, sino que es la insistencia de revelar lo invisible, en consecuencia, de esto la construcción de la imagen pasa por la cianotipia como método análogo de impresión, el cual está puesto a prueba en su sentido lógico de color, siendo la experimentación con los soportes y sus posibilidades cromáticas, el anclaje al rojo definitivo. Las imágenes se fijan al muro mediante soportes de fierro que dejan al

desnudo la presencia de un cuerpo frágil y delicado como el papel, permitiendo que la luz siga siendo protagonista evidenciando las marcas de un arduo proceso. La altura de la disposición en la pared no debe superar 1,50 mts. como un acto de inclusión que permite al usuario de silla de ruedas apreciar la obra de manera frontal.

La orilla es la frontera

Ana Castillo, 1999

Providencia, Región Metropolitana

Videoperformance.

En esta obra se indaga sobre un proceso de separación, específicamente en la relación madre e hija, entendiéndose ésta como un vínculo que encarna una oscilación tensa entre libertad y apego. Se explora el concepto de la separación sintetizada en la imagen de la herida, esto bajo dos escalas que se contraponen; lo micro y lo macro. Lo micro se relaciona con la dimensión íntima de la separación, con lo corporal, con la piel. Mientras, lo macro se vincula con la separación en su nivel territorial, con lo público. La artista desde su posición de hija, previamente escanea los brazos de su madre, los cuales contienen quemaduras hechas con cera depilatoria, para extraer su silueta y simbolizar en esa figura la imagen de la herida

relacional. Posteriormente confecciona cuatro paños de gasa quirúrgica hechos a partir de dieciséis partes cada uno, los cuales soportan dicha silueta pintada con la sangre de los brazos de la artista. En la performance registrada en video, la artista realiza las acciones de lavar y tender dichas telas a las orillas de una playa de la zona central de Chile. Se entiende la orilla del mar como frontera entre los cuerpos de madre e hija, los cuales se encuentran hoy desplazados kilometricamente en continentes distintos. El mar simboliza un elemento fundamental que se comporta de manera ambivalente, ya que si bien por un lado significa el lugar que los separa, a la vez entrelaza y une ambas corporalidades. Se decide lavar ahí la sangre que impregnan las gasas para apagar las heridas relacionales y dejarlas cicatrizar tendidas al sol. A través de conceptos como la huella y la silueta se pretende dar cuenta de la ausencia materna y mediante la opacidad y las capas, de su lejanía. Se busca establecer una compenetración entre ambas escalas de la separación; mientras los paños hablan

de la herida que fisura la piel de la madre y la hija, el tendedero de ramas los arraigan al territorio. Por otro lado, el sonido del video se compone de dos partes, en primer lugar, la madre lee con su voz un texto de la autoría de la artista que narra mediante un lenguaje poético su experiencia como hija. Esta operación difumina e invierte los roles de ambas, en donde cada una toma por instantes la posición de la otra. De esta manera el elemento sonoro comienza a significar parte importante del lenguaje de la obra, en ese sentido el sonido de fondo del video toma una dimensión simbólica. Se incorpora el registro de la profundidad marina que se vuelve un susurro, tanto del mar como del recuerdo de la experiencia del útero materno. Por medio de revisar la historia de su propia relación, se busca comprender la articulación del vínculo entre ambas desde una mirada singular, con una perspectiva de género. Para esto se ha ido configurando un imaginario desde la construcción de un lenguaje visual con una intencionalidad poético-afectiva. Dicho lenguaje es esencial para establecer una

ruptura frente a otras representaciones idealizadas, en este caso se decide dar importancia a un quehacer artístico cuya principal motivación es el afecto. Se establece una actitud afectiva como una herramienta de reivindicación de la figura de la madre, desde la validación, para así dar cabida tanto a su historia particular como a otras relaciones del vínculo materno-filial.

El derrumbe del modelo

Kevin Parra Avendaño, 1992

Santiago, Región Metropolitana
Instalación.

“El derrumbe del modelo” es una instalación que consta de tres elementos que dialogan entre sí. Primeramente, la pieza consiste en la reversión de la escultura clásica de la Luperca romana, construido con materiales industriales. La figura se presenta en un estado desmaterialización o derretimiento, sobre un grupo de muebles escolares que sirven a modo de plinto. Este grupo de sillas, mantienen una apariencia de corrosión, propia del desgaste temporal como también a causa de cargar con el peso del modelo clásico. Finalmente, en el suelo, se ubican un grupo de hojas de periódicos intervenidos a mano, a fin de eliminar su condición temporal. Este imaginario resuena en la idea de hablar de un momento suspendido

en el tiempo, incierto. Bajo la mirada de la atención mediática, la educación va detrás de modelos/ sistemas que lideren pruebas internacionales u estandarizadas. Por otro lado existen situaciones como Finlandia o Singapur, que más allá de optar por un camino opuesto, se logran posicionar en lo más alto en distintas ediciones PISA. Sin embargo, en Latinoamérica es el modelo chileno, el que acapara la mayor cantidad de investigaciones educativas. En gran parte, gracias a la enorme fuente de estadística educativa de la que se dispone, pero también a las peculiaridades del sistema: en vez de financiar a la oferta, financian a la demanda. Subvencionan a los alumnos en lugar de a las escuelas y eso genera una lógica de mercado, de competencia entre los establecimientos por la matrícula. El proceso de construcción de este trabajo busca representar la realidad del sistema educativo actual y la espera por una reformulación del modelo neoliberal que lo ensombrece.

Indicación de posicionamiento: "Dirigir el aparato a un punto situado a unos 100mm del instrumento,

que se encuentre por lo menos a 27° por arriba o por debajo del plano horizontal". A lo que yo, reinventando la indicación, me digo: "Posicionar el instrumento (el cuerpo) en un punto y trazar una línea recta en dirección a la cima. Cada 100m, recoger un objeto de la posición y marcar la coordenada". Entonces, el fenómeno de paisaje se concibe como un recorrido que se construye a partir de diferentes datos más o menos precisos, considerando la propia imposibilidad del cuerpo de conseguir cabalmente la precisión de lo indicado, evidencia también de la distancia con los aparatos. Esta indicación resulta en un recorrido que pretende formar, a través de 19 objetos escogidos aleatoriamente cada cien metros y sus respectivas coordenadas, una línea recta desde mi casa a la cima del cerro. Además, esta acción fue registrada por una aplicación móvil que grabó en tiempo real el trazado del movimiento del cuerpo dentro del espacio. Y es a partir de esta grabación, donde se extienden las posibilidades de visualización. Este archivo fue incluido en la aplicación Google Earth,

y luego se extrajeron las mallas tridimensionales del mapa para incluirlas dentro de un programa de edición 3D. Los resultados de estos procedimientos representan el recorrido dentro del paisaje, convertido en entramado digital.

Las operaciones realizadas, concluyen en una producción en torno a un paisaje visualizado desde diferentes perspectivas, siendo todas mediadas por aparatos tecnológicos que minimizan la acción del cuerpo. El cuerpo funciona como punto de partida, pero su acción y su esfuerzo se reduce tras cada proceso aplicado, volviéndose detonador del despliegue tecnológico de aparatos. El entorno, ahora dato digital, puede ser manipulado, modificado y reconstruido por medio de softwares. La representación es ampliada, sino reemplazada, por la visión de las maquinas, que forman un nuevo paisaje que relega la sensibilidad sobre el entorno. Cada procedimiento distorsiona la comprensión del fenómeno espacial, alejándolo de la aprehensión humana y su capacidad de acción sobre él. Actualmente, toda parte del mundo puede ser

accesible por medio de lo digital, volviendo el paisaje un terreno vasto e incommensurable, expandiendo la noción de lo sublime hacia lo inabarcable.

