

“Una mariposa de chicle sobre mi nariz”

Alejandra Rodríguez Correal

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Artes

Directores:

Mónica Marcell Romero Sánchez

Gabriel Silva Rubio

Programa:

Artes Visuales

2021

UNA MARIPOSA DE CHICLE SOBRE MI NARIZ

Alejandra Rodríguez Correal
2021

Gracias a mi familia por siempre darme un lugar en el que pudiera soñar, a mis amigos por ver con amor mi trabajo, a mis asesores por escuchar tantas veces mis cuentos, a Julián por ser el mejor compañero de aventuras.

Este texto está pensado como el rastro o las memorias detrás del mundo que he ido creando. Puede parecer grande e incontenible y en realidad lo es. Este es sólo un intento por atrapar ese mundo entre mis manos para poder entregárselo a usted. Para leerlo es necesario que tenga los ojos bien abiertos, buscando pistas como quien está jugando al tesoro perdido. Algunas partes a veces parecerán inconexas pero quizás luego podrán ser importantes, por eso debe tratar de recordarlas. No se preocupe si por momentos se pierde de la ruta trazada, yo lo ayudaré a volver, pero disfrute perderse.

Esta es la transcripción digital del manuscrito original.

ÍNDICE:

1. Entre mis manos.

2. En un bosque, o quizás en una caverna, o en una nave, encontré un monstruo, o una cavernícola, o tal vez, un astronauta.

3. De sueños, flores y palacios.

4. Lenguas inventadas para poder cantar.

5. Recostados en el pasto comiendo fresas.

6. Con quienes he hablado.



1. Entre mis manos

Desde que me acuerdo me ha gustado jugar, probablemente por el hecho de que soy hija única. Siempre he jugado como lobo solitario, acurrucada en la punta menos filuda de los bordes de la cama, rodeada de objetos inútiles, artificiales, brillantes y mágicos, manteniéndolos cerca de mi cuerpo, mi pequeño e insignificante cuerpo animal. Sentía que estos objetos tenían que estar junto a mí para que pudieran existir, para que nadie fuera a ocultarlos de nuevo; vivían como extraterrestres en el mundo en que estaba este animal largo, sin pelaje, y extraño, una humana.

Siempre estaba en mi cama mirando estos objetos y sentía cómo mi dedo podía recorrer, ya sin ver, la forma de alguna figura de plástico; un animal miniaturizado se convertía en una nueva compañía, una imagen borrosa pero constante en mi cabeza. Objetos que hacían sombras suaves cuando era de noche, y que a veces terminaban cubiertos de pintura, nadando dentro de un balde, girando sin sentido, colgando del techo de un hilo transparente.

La casa de mis abuelos era mi lugar favorito para jugar, pero, como no era una casa donde vivieran niños, lo único que había eran objetos que ellos habían ido adquiriendo con el tiempo, objetos que yo sentía que iban muriendo, junto a ellos. Tal vez, en forma de legado, a mis abuelos les gustaba guardar, o mantener cerca de sus cuerpos, muchas cosas, justo como a mí.

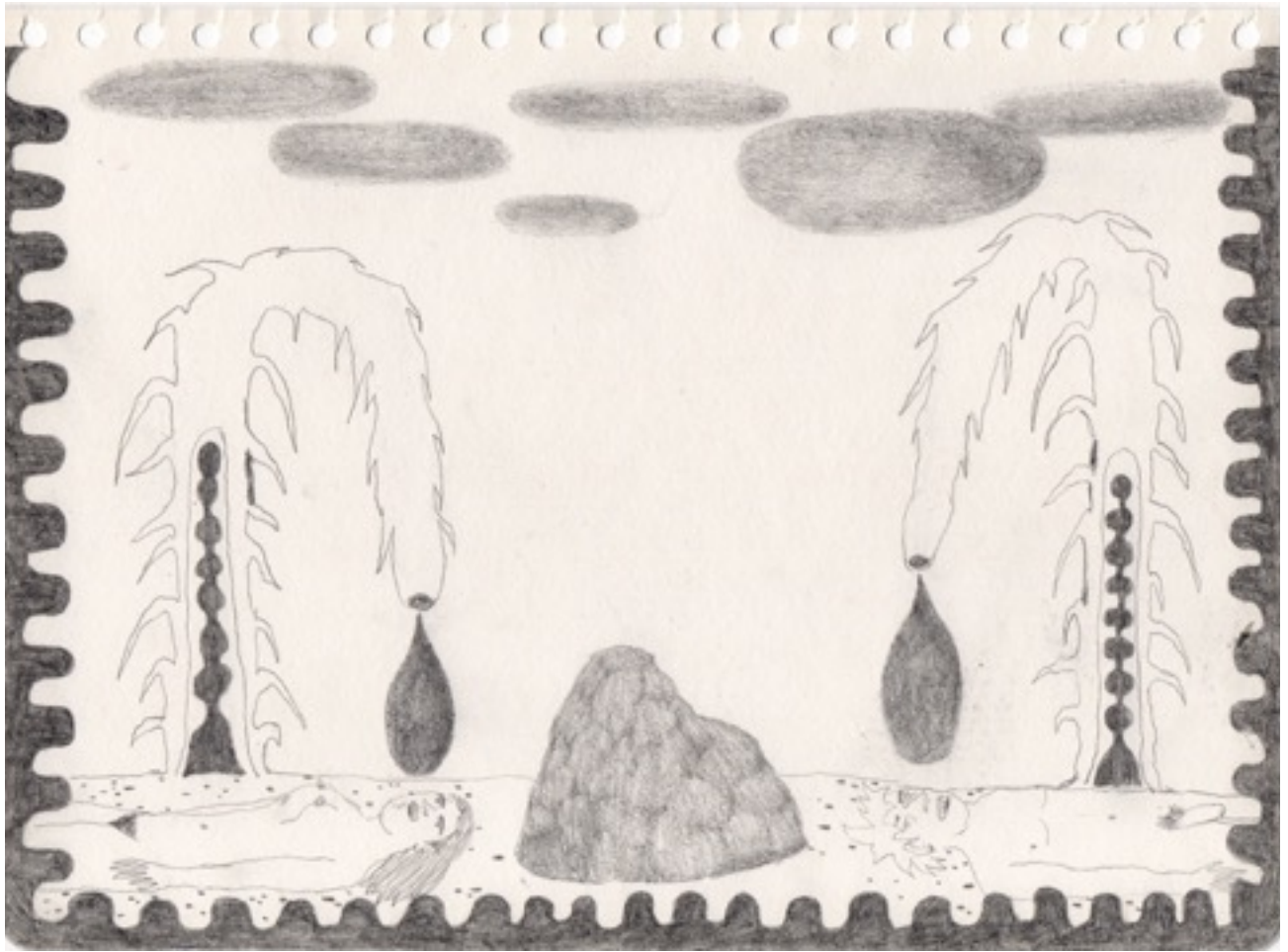
El único objeto que encontré en esa casa, que era diseñado para jugar, era una nave espacial dentro de un huevo de chocolate ; en el instante en que la descubrí, corrí a esconderla. Pasaron muchos años y yo la seguí guardando como el tesoro más importante de la humanidad. Una nave con secretos sobre reyes de otros mundos, pensaba. También recordé su forma, la señalé de lejos y de cerca, la olí por mucho tiempo y luego cuando la perdí, la dibujé.

Aprendí a conocer el mundo en esa casa de esquina, jugando con objetos encontrados por ahí, en alguna parte de la casa, a donde también llegaban los insectos que morían solos y frustrados por haber perseguido una lámpara pensando que era la luna. Era mi propio videojuego de fantasía, con pasajes escondidos, cartas de algún amor pasado, pinturas de cielos y montañas, flores aprisionadas entre directorios telefónicos. En esa casa había tantas cosas que yo, a los ocho años, pensaba que un día mi abuela simplemente se perdería en ella, olvidando por completo dónde era la entrada o dónde estaba escondida yo.

Mi abuelo, aunque tenía muchas cosas, lo que más tenía eran libros. Hubo un momento en el que había tantos que tocaba guardarlos debajo de las tablas de las camas, en el baúl del carro, junto a los juegos de mesa y hasta en el baño. Veo a mi abuelo riendo. Me gustaban mucho los libros de mi abuelo, en especial porque la mayoría de las portadas eran en cuero brillante y parecían muy elegantes, preciados, como si no nos pertenecieran a nosotros sino a un hombre que había decidido construir la biblioteca más grande de todas que luego nombraría como la Biblioteca de Babel. Esos libros estaban llenos de detalles en relieve, colores vivos, siluetas en dorado, animales peculiares y escurridizos, fotografías de fantasmas y misterios de asesinatos sin resolver. Sobre todo, me gustaban los libros de personajes perdidos, que nunca encontraban el lugar al que iban, siempre intentando volver a casa.

Los libros de esa biblioteca han ido desapareciendo, tal vez a razón de mi teoría de que los objetos de mi abuelo estaban destinados a morir con él.

Entre los libros que fui encontrando de esa biblioteca estaba *El monstruo de Frankenstein* de Mary Shelley. Una vez soñé con ese libro. Estaba acostada en una cama inglesa antigua que en la cabecera tenía pegadas estrellas fluorescentes luminosas, que se prendían y apagaban dependiendo de a cuál estuviera mirando; si miraba fijamente la más pequeña, la que estaba a punto de desprenderse de la tabla en el borde inferior de la cabecera, entonces ésta se prendía, si dejaba de verla, así fuera por una milésima de segundo, la estrella moría ante la periferia de mis ojos. Estaba tan quieta en esa cama ajena que tenía mis brazos pegados a mis piernas como si la cercanía de la piel caliente fuera suficiente alivio para el que está desorientado. No entendía las razones que me habían llevado a convertirme en un científico inglés enfermo. Por momentos llegué a pensar que en realidad no era el científico sino el monstruo. Creo que ser el científico, el doctor Frankenstein, me asustaba más.



La idea del monstruo, al igual que muchas otras ideas que habitan y existen en lo que hago, y que luego explicaré mejor, tienen su nacimiento en los libros de la biblioteca de mi abuelo. Al igual que como leí a Frankenstein también leí a muchos otros, y fui viviendo con y a través de ellos. Los juegos que proponían los libros, al menos los de mi abuelo, me mantuvieron atenta, a la expectativa del próximo descubrimiento, de la siguiente frase que iba a desbloquear, como un relámpago, una nueva imagen, un nuevo sueño. Además de lo que esas letras arrumadas significaban a través del lenguaje, también empecé a pensar en cada elemento que hacía parte de estos libros, mirándolo como un objeto cualquiera, como una rama de un árbol; miré desde el color de la portada, el tamaño, el peso, hasta la manera en que quinientos pedazos de papel se arrumaban y cortaban en un rectángulo perfecto, también en la cola de hilo rojo que sale volando de entre el bloque.

Cuando veía los libros de mi abuelo, tenía la certeza que eran suyos y no de algún hombre que los había perdido al morir porque siempre, en la primera página de cada libro, sin falta, estaban las huellas de los dedos de la mano derecha de mi abuelo y abajo, su firma, recordándonos a todos que a esa mano pertenecían esos trozos de papel.

Como una niña poniendo el pie dentro de la huella de un monstruo, yo ponía las yemas de mis dedos encima de las huellas de mi abuelo, entendiéndolo que mis manos eran diferentes a las de él y que esos libros nunca serían míos y ni siquiera de Babel.

Mis manos siempre han estado un paso atrás en la evolución, son mucho más parecidas a las de un chimpancé que a las de un humano. Mi mamá me consolaba diciendo que eran diferentes porque eran manos de pianista, pero en realidad eran manos de simio. La palma de mis manos es mucho más alargada y grande que la de cualquier humano que conozca, y los dedos también; siguiendo la misma línea recta que viene casi que desde el brazo, pareciera que no existiera la diagonal que atraviesa al brazo por el dedo gordo.

Duré mucho tiempo tratando de entender a qué se parecían mis manos, mis amigos, al descubrir mi secreto, concluyeron que eran manos de extraterrestre porque en las películas de ciencia ficción tienen los dedos tan largos y delgados que parecen mangueras, así como los de E.T, el extraterrestre más tierno de todos, que luego de caer en la tierra y conocer a su mejor amigo, leería por primera vez una tira de cómic. Yo leía tiras de cómic y pensaba en mi abuelo.

Mis manos no se parecían a las de un extraterrestre, más bien parecían como pies, debido a que en los pies, al igual que en mis manos, los dedos ocupan una parte muy pequeña. La mayoría lo ocupa la planta del pie, que en mis manos es mi palma. Entonces entendí que mis manos parecían como un segundo par de pies, es decir, tenía cuatro pies, entonces, ¡podía caminar en cuatro patas! Ahí supe que mi ancestro más cercano tenía que tener manos parecidas a las mías.

El lobo solitario dejó de ser lobo y se había convertido en un chimpancé; pero luego de pensarlo por años, (ya alejada de esa casa y esos libros) tratando de imaginarme como una chimpancé corriendo entre pasillos, decidí que en realidad me veía como una cavernícola; imaginaba que la cavernícola era el punto medio entre el chimpancé y yo. Una cavernícola que tenía manos igual de peculiares que el chimpancé y que yo. Si yo fuera cavernícola y hubiera nacido millones de años antes, cuando aún temíamos por extinguirnos, explorando las cavernas húmedas que la tierra escondió, cazando en silencio como muestra de debilidad, habría tenido muchas ventajas: recoger más bayas en un solo viaje, agarrar troncos anchos que le servirían bien de lanza o de soporte, sujetarme con más firmeza a las rocas de una montaña inclinada, morir de formas menos dolorosas. La cavernícola tenía todas estas ventajas y yo sólo soñaba con ser igual a ella.

Ya que mis manos, por genética y otros conocimientos que no me interesaban, eran alargadas y extrañas, me gustó imaginarme como una cavernícola, suspendida entre el fuego y la electricidad, entre chimpancés y cyborgs, atrapada en un nuevo tiempo y cambiando por instantes el espacio; tocando los libros de mi abuelo, intentando igualar su mano a la mía.

La cavernícola estaba en el pasado y vivía como yo mientras que yo estaba en el futuro y vivía como ella.

En esa misma casa, oculta entre árboles que parecían brazos de robots, me volví muy buena construyendo cosas, en especial fortalezas, que en realidad, eran mis cavernas. Allí ocurrían cosas maravillosas, nunca antes vistas, al menos por mí. Las formas de mis cavernas siempre terminaban teniendo la misma estructura: los techos eran sábanas blancas con bordados en las puntas, flores que se entrecruzaban, con pequeñas espinas que sobresalían y terminaban en una forma circular imperfecta. Las ventanas eran pedazos de tela que cortaba con torpeza, un zig-zag eterno, kilómetros de tela arrugada. Los pisos y paredes eran las cajas de cartón que se iban acumulando en el garaje de la casa, esas armaduras débiles que antes habían abrazado licuadoras,

radios, juguetes americanos, zapatos de cuero, cómics, teléfonos, satélites de t.v, en realidad de todo, y que ahora me cuidaban a mí.

En estos espacios que habían sido alterados por mí empezaban también a aparecer mis sueños. Había animales como serpientes y caballos de tierra; un televisor en el que podría hablar con los actores de la película; instrumentos de música que sonaban a frecuencias inaudibles para los humanos pero no para los pájaros; una fogata que se mantendría prendida hasta el día que yo muriera; una caja en el que pudiera guardar las mejores canciones que las estrellas alguna vez tocaron y que sacaron del *intro* de mi anime favorito.

Ahora pienso que lo que verdaderamente había en esa casa y en esos lugares que construí, como una cavernícola pequeña, eran mis propias certezas (o más bien, preguntas) del mundo. Era el lugar en el que quería acurrucarme y esconderme hasta morir, ingenua y románticamente, donde mis secretos podían reposar para siempre, sin peligro a extinguirse así como tantos otros misterios e historias que había sido desvanecidos por años de guerra y piedra.

Había en esa casa una cavernícola desorientada y solitaria que necesitaba un lugar para construir aquello que no podía ser construido, las sombras que la humanidad se había encargado de ocultar, sombras que un fuego de papel intentaría iluminar, otra forma de mirar el mundo, un nuevo mito, uno mágico y blando.

Imagino que aquel prisionero del mito de la caverna, era melancólico no por haber permanecido cautivo toda su vida en una caverna, sino por el contrario, por no haber podido hacerlo, por ser lanzado con violencia en el mundo que unos pocos afirmaron como cierto. Imagino a este hombre feliz en mi caverna. Allí llevaba (y creo que sigo llevando), todo aquello que deseaba cuidar, proteger, pero también aquello con lo que quería jugar, que desaparecía como había sido pensado, que volvía a ser imaginado, nombrado, que por fin existía de nuevo y me daba calor. Un espacio que me permitía (y me permite) amar de nuevo todo aquello que creí haber nombrado para siempre.

Todo empezó ahí, en esa caverna, y me demoré en verlo, olvidé muchas cosas y otras las oculté por miedo. Todo lo que hago, pienso, dibujo, muevo, sueño, escribo, hoy, en este instante, está

siempre enlazado a estas primeras ideas, desinteresadas y fugaces, pensamientos que son mucho más importantes que cualquier otra cosa que haya podido imaginar. Millones de segundos después, sigo pensando y haciendo como una cavernícola, intentando inútilmente reconstruir la misma caverna que algún día logré crear. Pienso mucho en cómo, con el tiempo, el arte me fue acercando de nuevo a la misma esencia mítica, boscosa, barroca, artificial, fantástica que había en mis cavernas infantiles. En cómo, de a pocos, todo fue devolviéndose a mí, y fui volviendo a descubrir el mundo, fui entendiendo de nuevo la forma como yo miraba.

Carta a una mariposa de chicle

Una noche logré ver una mariposa. Se convirtió en mi compañera en este lugar oscuro de paisajes olvidados o nunca vistos. Éramos mi mariposa y yo, creación de mis manos, mi pensamiento y mi lenguaje, objeto que morirá al igual que yo, en esta caverna que ya nunca más será fría , gracias a ella. Me mostró el universo. Le digo mía porque pienso que yo le di la vida, pero creo que no es mía , es igual a mí. Yo sólo puedo llegar a soñar con ella, nada más. Ella hace que no olvide a mis antepasados y los piense con tristeza, tal vez fueron ellos, los hombres que primero vieron el fuego, los que la imaginaron, o eso quisiera pensar.

Tanto para mí, como para mi mariposa, ambas somos igual de reales, de ciertas en el mundo.

Mi mariposa se puso en la punta de mi nariz mientras trataba de cerrar los ojos y fue hasta entonces que supe que era en realidad un pedazo de plástico azul; tenía pegada en el centro una bolita blanca, un chicle de menta, el cual hacía que el plástico de la envoltura se quedara adherido a mi nariz, pegado con tanta fuerza que parecía como si tuviera miedo de acabar en otra parte, en un lugar donde no hubiera más narices, donde nadie la fuera a ver de nuevo como una mariposa.

No puedo dejar de pensar en lo confundidas que se deben sentir las mariposas cuando se crucen en los árboles con una mariposa de chicle, deben sentirse ofendidas o asustadas tal vez, aunque ni siquiera estoy segura si la verían como parte de su especie o si simplemente la verían como un trozo de basura cósmica.

2. En un bosque o quizás una caverna o en una nave, encontré un monstruo o una cavernícola o, tal vez, un astronauta.

Creo que de mi interés por los libros salió mi interés por las cartas, cartas de sueños, de guerras, de amor, de promesas. Las cartas que escribo las imagino como pequeños cuentos y espero que estos cuentos algún día se conviertan en poemas. La carta más importante para este trabajo es la que escribí a la mariposa de chicle de la cavernícola, aquella chica con la que soñé cuando descubrí la particularidad de mis manos. Unos años atrás, antes de ser una carta sobre una mariposa, era una carta sobre una nave espacial, quizás la idea nació de aquella nave que encontré dentro de un huevo de chocolate. En la carta mantuve casi las mismas palabras, porque aún me seguían importando, sobre todo me atraía la relación tan profunda que se crea entre un humano y aquellos seres y objetos que lo rodean; solo cambié la palabra *Nave* por la palabra *Mariposa*, y agregué el descubrimiento, (porque es importante decir de dónde vienen las cosas, o más bien, de dónde viene el nombre que le damos a las cosas). Decidí cambiar la carta porque ya no sólo veía una nave espacial sino también a una mariposa, una de chicle. Y ya no sólo imaginaba a un astronauta escribiéndola, sino también a la cavernícola, y a mí.

Carta a una nave espacial:

Una noche logré ver una nave. Se convirtió en mi compañera en este lugar oscuro de paisajes olvidados o nunca vistos. Éramos mi nave y yo, creación de mis manos, mi pensamiento y mi lenguaje, objeto que morirá al igual que yo, en este lugar que ya nunca más será frío , gracias a ella. Me mostró el universo. Le digo mía porque pienso que yo le di la vida, pero creo que no es mía , es igual a mí. Yo sólo puedo llegar a soñar con ella, nada más. Ella hace que no olvide a mis antepasados y los piense con tristeza, tal vez fueron ellos, los hombres que primero vieron el fuego, los que la imaginaron, o eso quisiera pensar.

Tanto para mí, como para mi nave, ambos somos igual de reales, de ciertos en el mundo.

Entonces pensé que la mariposa y la nave no eran tan diferentes entre ellas, a ambas las imaginamos y ambas vuelan en lugares que parecieran infinitos, son deambulantes. Tampoco creo que el astronauta y la cavernícola fueran tan distintos, ambos son solitarios, tristes, delirantes en un espacio que los abraza, que les recuerda el hogar que nunca han tenido. Así como la cavernícola no podría vivir sin su mariposa de chicle, el astronauta tampoco podría hacerlo sin su nave espacial; están atados con pegamento el uno al otro.

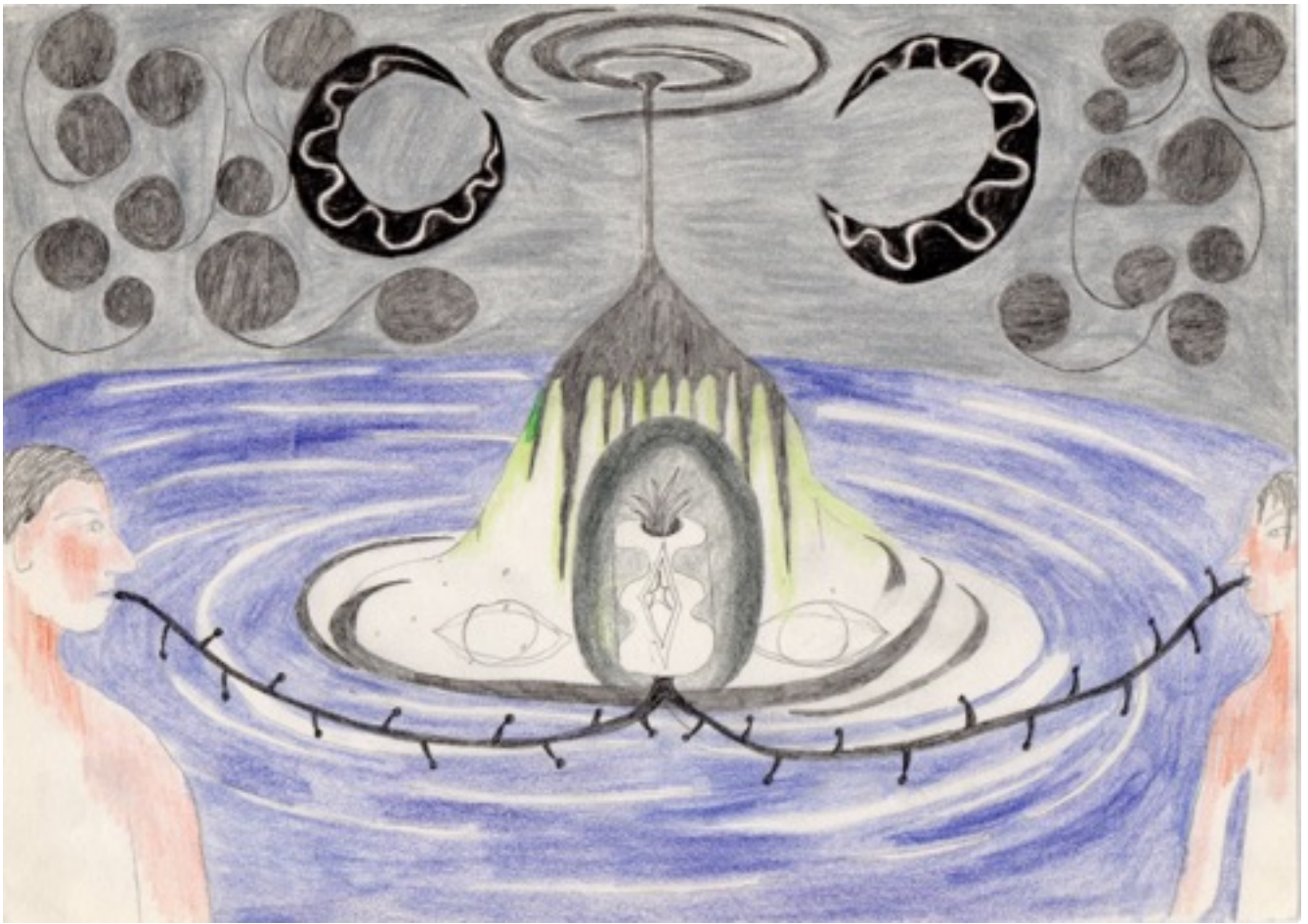
Y el cambio, en este cuento universal, de compañeros eternos, aparece (de nuevo) de repente, ese astronauta que yo me imaginaba acostado sobre un colchón plateado, escribiendo sobre el rastro de su aliento en una ventana y que luego se convirtió en una cavernícola, en cuclillas, con las uñas de los pies ensangrentadas, escribiendo en la tierra, se volvía finalmente, pero no definitivamente, un monstruo extrañamente grande, incómodo, recostado sobre un árbol de manzanas, escribiendo una carta a una flor de papel que un día aprendió a hacer.

Carta a una flor:

Una noche logré ver una flor. Se convirtió en mi compañera en este lugar oscuro de paisajes olvidados o nunca vistos. Éramos mi flor y yo, creación de mis manos, mi pensamiento y mi lenguaje, objeto que morirá al igual que yo, en este lugar que ya nunca más será frío, gracias a ella. Me mostró el universo. Le digo mía porque pienso que yo le di la vida, pero creo no es mía, es igual a mí. Yo sólo puedo llegar a soñar con ella, nada más. Ella hace que no olvide a mis antepasados y los piense con tristeza, tal vez fueron ellos, los hombres que primero vieron el fuego, los que la imaginaron, o eso quisiera pensar.

Tanto para mí, como para mi flor, ambos somos igual de reales, de ciertos en el mundo.

Esta carta se ha convertido en una especie de estructura fundacional de todo el trabajo. Se volvió importante precisamente por la relación que he ido cocinando con los libros de mi abuelo y luego, con contar historias, unas que no tengan ni principio ni fin, como las cartas; me gusta imaginarlas como fragmentos sueltos, igual de perdidas que los personajes que empiezan a flotar sobre ellas. Pienso mucho en las historias que aparecen detrás de cada objeto que existe, y de cómo un dibujo, una cerámica, una pintura, pueden llegar a convertirse, desarrollarse, en historias, tiempos y acontecimientos muy distintos.



Busco que siempre exista la posibilidad de imaginar historias detrás de lo que hago; por ejemplo, un iPod atado con una banda de caucho a una bolita de plástico alguien, al mirarlo, podría decir que es una obra de arte del futuro, pero quizás, otro observador, podría pensar que es simplemente el resultado de un niño distraído que ya no sabe qué hacer con un pedazo de tecnología obsoleta.

La historia y su imagen, el mito y su objeto. Me interesa que estas historias empiecen conmigo, con lo que yo imagino que significan las cosas, las relaciones que hago, las mismas que hacía de pequeña, pero que no queden encerradas en mí. Intento que el visitante pueda inventarse otras historias, imaginarse otro mundo, pensar conmigo; que finalmente el encargado de cerrar mis imágenes, mis espacios, sea el otro. Yo busco ser mediadora entre el espacio y el que llega a habitarlo, señalando suavemente, pero nunca entregando respuestas cerradas. Ni siquiera acá, mientras escribo, las van a haber.

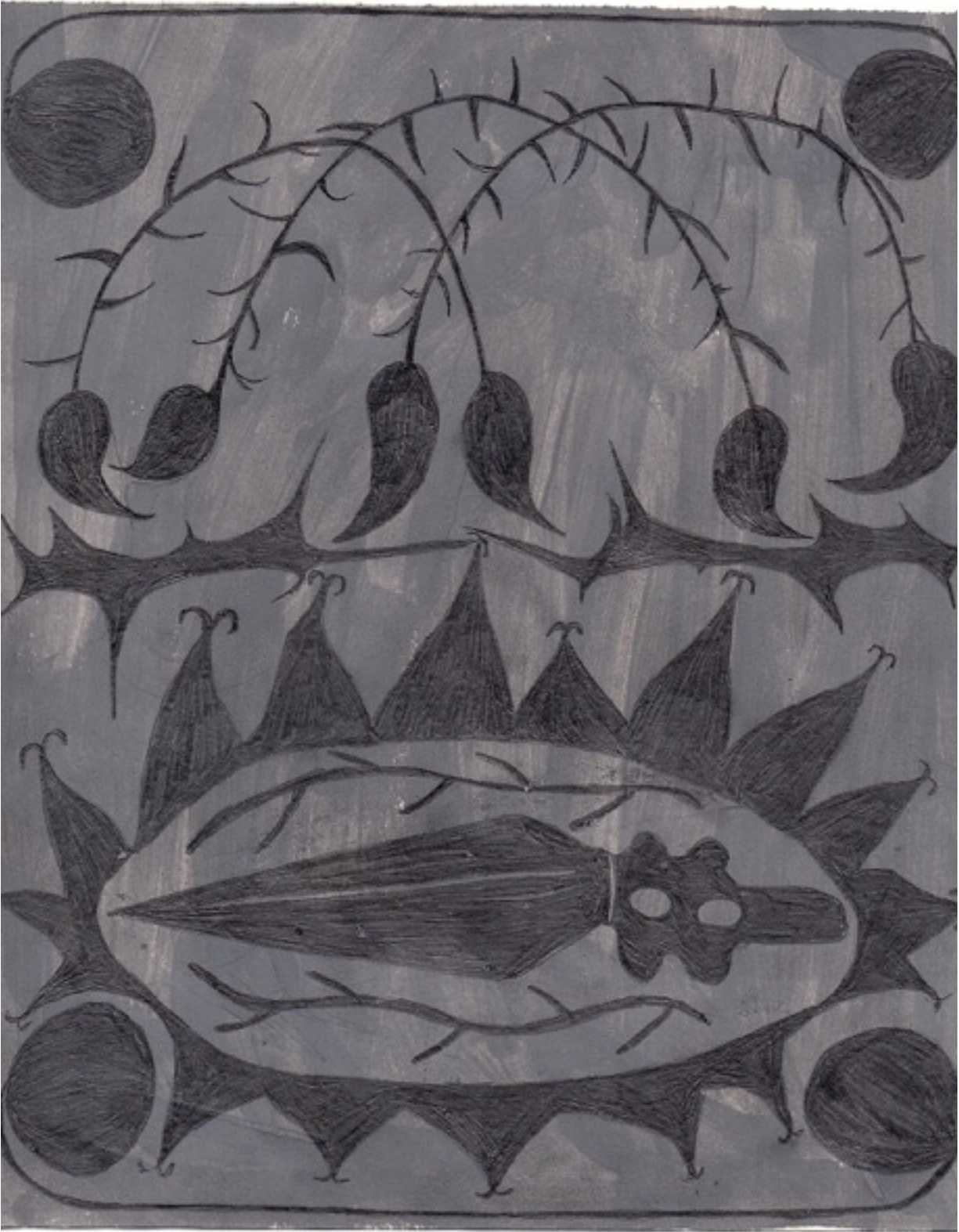
La carta de la mariposa de chicle es el ejemplo más claro de las historias que intento contar, que dejan más preguntas que respuestas. Me interesa la naturaleza narrativa de las cartas, porque son sólo un pedazo extraído de una historia mucho más extensa. Los detalles que entrega una carta muy pocas veces le permiten al que husmea entender con certeza una vida entera, una historia completa. Imaginé que esta carta, escrita (entre muchos) por una cavernícola, era un pedazo de escritura extraído, miles de años después, por arqueólogos, quienes la encontraron junto a los huesos de esa humana del pasado. Pero la historia de esta cavernícola junto a su mariposa de chicle no cabe dentro de una carta, es mucho más extensa, pero la carta le permite al que la encuentra, terminar su historia, soñar con ese personaje y su compañera eterna. Quiero lanzar al mundo objetos que puedan contar historias.

Pensando en cuentos, en historias, no puedo dejar de recordar uno de Bruno Schulz, La República de los sueños. Este cuento resulta importante en mi proceso no sólo por la forma en que está escrito sino por la historia misma contenida en él. El narrador del cuento habla de cómo alguna vez imaginó, junto a sus compañeros, la posibilidad de escaparse más allá de un balneario al que iban y fundar en una tierra sin nombre ni dueño, una república exclusiva para los jóvenes; un lugar para vivir aventuras románticas, para dejarse llevar por olas inspiradas de historias y acontecimientos. Una república que era al mismo tiempo un laboratorio de visiones.

Me parece muy interesante imaginar lo que sería este laboratorio de visiones, lo que estos jóvenes quisieron construir. Schulz también deja con muchas más preguntas que respuestas. Solo me queda robarlo, para decir que quizás esta constante relación que busco entre las historias que empiezo (como el cuento de la mariposa, el astronauta y el monstruo) y las imágenes que hago, está vivo un experimento. Mi trabajo termina convirtiéndose en el laboratorio de este experimento. Pero este laboratorio, el que imaginé junto a Schulz, es para tener visiones y así poder completar pasajes de estas cartas e historias extraviadas. En mi trabajo nada está del todo resuelto, porque aunque haya quienes necesiten de la certeza y la claridad, me interesa mucho más estar eternamente perdida entre estos personajes huérfanos y aquello que los rodea. Por eso mismo, busco la manera en que todo lo que aparece en mi trabajo siempre conserve este carácter narrativo, casi teatral.

Estas historias que he ido armando, desde hace muchos años, están enlazadas a personajes, a criaturas y seres mágicos, a humanos y a animales. No podría imaginar una historia sin personajes. Y los personajes son los mismos que aparecían y desaparecían de esa carta (o cuento) fundacional del que hablaba anteriormente. Estos personajes, con los que empiezo a relacionar mi práctica, van apareciendo con el tiempo. Me interesa que, siguiendo la naturaleza misma de sus cuentos-cartas, los personajes no sean específicos, ni concretos, que solamente su nombre, o la manera como hemos decidido nombrarlo, y lo que creemos conocer de él, sea suficiente para que aparezcan. Es decir, inicié el diálogo con estos personajes con la primera imagen que se me vino a la cabeza al escuchar su nombre, ese rayo fugaz que atraviesa todos nuestros recuerdos, todas las asociaciones que hacemos entre una palabra y su imagen.

Primero me encontré a mí, con mis manos de chimpancé, y me imaginé acurrucada, moviendo objetos con mis raras extremidades; pero entonces, mientras trataba de darle nombre a mis construcciones de sábanas y cartón, en relación a mi cuerpo, pensé en una cavernícola. Y apareció en mi cabeza la imagen de una chica de pelo largo, con ropa rasgadas y pies descalzos; la imaginé dentro de su caverna, dibujando, así como yo dibujaba los objetos que me rodeaban. Entonces empecé a preguntarme por todas las posibilidades de encuentro que podían haber entre esa cavernícola y yo; cómo trabajábamos igual como constructoras y dibujantes. Pero, otro día, esa niña que por momentos era cavernícola, leyó Frankenstein y conoció al monstruo. Y apareció en mi cabeza la imagen de un hombre de ojos tristes, sucio y maltratado. Al imaginarlo pude ver que era un personaje que tenía las mismas preguntas e



inquietudes que la cavernícola y que yo.

La cavernícola es el personaje que construía lo que no podía ser construido, que además era feliz atrapada dentro de su caverna oscura, con sus manos suspendidas en el tiempo. Intentando sobrevivir pese a la debilidad de su cuerpo. Imaginé a una cavernícola que dibujaba no sólo lo que le ocurría en el día, sino que también dibujaba las cosas con las que soñaba, así como yo.

Por otro lado, el monstruo, el de la historia de Mary Shelley, me emocionó por la manera en que había sido lanzado al mundo sin mucha información, y debía empezar a conocer lo que había sido declarado como real y aquello que estaba destinado a la ficción, como él. Yo pensaba que un astronauta y una cavernícola eran los personajes más solitarios y deambulantes que podían existir, sin darme cuenta que el ser más solitario y deambulante de todos es el monstruo.

El monstruo es un personaje que ha nacido de la ciencia, aquella que se piensa como singular, afirmativa y definitiva. Sólo gracias a esos conocimientos (no a la alquimia o a la magia que el científico desechó) es que el monstruo es nombrado como ser vivo. Sin embargo, el monstruo es un personaje contrario al científico y a la ciencia que le dio vida. El monstruo conoce el mundo gracias a sí mismo, a sus propios descubrimientos, observando el mundo que lo rodea. Va aprendiendo a vivir y a crear a partir de su propia observación.

En La República de los sueños los jóvenes querían someter la vida a sus fabulaciones. Conocer el mundo a través de la aventura, de su encuentro con la naturaleza y con el mundo. En el cuento de Schulz, estos jóvenes nunca lograron llevar a cabo su plan, pero, tiempo después, el narrador conoce a un hombre, que describe de ojos muy azules, el cual sigue al pie de las letras los sueños de estos jóvenes, viviendo en una república de los sueños, territorio soberano de la poesía, un reino exclusivo de la fantasía. Este hombre se convierte en un director de escena, un realizador de paisajes y decorados cósmicos. Su arte es leer la naturaleza y entender las aspiraciones secretas del mundo.

Cuando leí ese fragmento del cuento y de unos ojos tan azules que no servían para ver sino para poder sumergirse en sueños, pensé mucho en el monstruo. Podía imaginar cómo, perdido en el bosque,

muriendo de frío, el monstruo encontraría ese territorio, esa fortaleza, que los jóvenes habían abandonado. Puedo ver a un monstruo de ojos azules que ya no está intentando volver a casa. Creo que los jóvenes habrían encontrado en el monstruo el personaje perfecto para sus teorías y aspiraciones, es un ser, entre humano y animal salvaje, que llega al mundo sin saber nada pero con la posibilidad de aprenderlo todo; viviendo todo tipo de aventuras, enfrentado a la naturaleza y a sus caprichos, entendiéndola de a pocos.

El tercer personaje, el astronauta, es quien de alguna u otra manera siempre estuvo presente, porque es quién estaba más cerca a mí. Más cerca a la humanidad, a lo real y a las certezas. Pero este astronauta, el de la carta fundacional y el del huevo de chocolate, no lo imaginé como un científico concreto, diciendo en voz alta qué es posible y qué no. Ese astronauta, el certero, es el que aún está en la Tierra, mientras que el que yo imagino, aquel que escribe a su nave, es el astronauta que ya está en el espacio; es un humano asustado, abandonado por la gravedad entre la nada y las estrellas. Es el científico que se convierte en poeta. Su cuerpo vuelve a ser joven, ya que, al igual que el monstruo y la cavernícola, debe conocer un mundo desde cero, su cuerpo de nuevo es novato, ingenuo y débil, igual que el cuerpo de la cavernícola, que se tenía que enfrentar a animales fuertes y dominantes para poder comer, igual que el del monstruo, que debía intentar sobrevivir entre seres que se proclamaban hombres pero que intentaban asesinarlo salvajemente.

El mundo en el que viven, tanto el monstruo, el astronauta y la cavernícola, se va acomodando a lo que ellos le van exigiendo. La naturaleza misma va cambiando. La historia (o la narrativa) detrás de estos personajes gira al rededor de la manera como se relacionan con el mundo que los rodea. Y cómo este mundo se va transformando por ellos. Por eso mismo, la carta se convirtió en un elemento tan importante en relación a estos personajes; Las distintas cartas hablan de la relación vital que hay entre cada personaje y aquel otro ser, parte de ese mundo, que ha sido creado por él mismo. Soñé con una cavernícola haciendo su mariposa a partir de un chicle y su envoltura de plástico. Soñé con un astronauta construyendo su propia nave espacial. Soñé con un monstruo que escondido entre arbustos aprende a hacer el origami de una flor.

Además de los compañeros eternos de estos personajes, y la forma como se relacionan con ellos, me interesan los diferentes elementos que también hacen parte del mundo de cada uno de estos personajes, la escenografía detrás de cada teatro. Cuando sólo existía yo, este mundo estaba reducido a camas, ventanas, techos de casas, sillas, televisores y algunos juguetes. Pero cuando llegó la cavernícola, la naturaleza de este mundo empezó a cambiar. Entonces, además de todos esos elementos de mi cotidianidad y mi tiempo, también aparecieron cavernas, piedras, lanzas, ropas desgarradas y el fuego. Luego, cuando leo a Shelley, y me encuentro con el monstruo, salen los bosques, la corteza de los árboles, flores y pantanos, patrones de espirales, también llegan las ramas y cuencas para poder tomar agua. Y por último, el astronauta hace que esta gran puesta en escena empiece a incorporar meteoritos que están a punto de caer, estrellas infinitas, planetas con anillos giratorios, seres astrales y un gran fondo negro; todos los decorados cósmicos que puedan ser pensados.

En el cuento de Schulz, los chicos buscan transformarse por medio de la naturaleza, por el mundo vivo que los rodeaba, en mi cuento (que igual abraza al de Schulz) la naturaleza se empieza a transformar a través de los personajes que la habitan, los escenarios de esta obra de teatro, pensando en el director de escena de ojos azules, se van ampliando, así como se amplía el mundo en un videojuego.

Se podría decir que la historia que cuentan estos personajes, se fundamenta en la manera como se van relacionando con la naturaleza de su mundo, con los objetos que los rodean, de la misma forma en que yo, cuando era pequeña, me veía afectada por cada artefacto encontrado y por cada rincón en el que me escondía. La historia de estos personajes gira en torno al amor profundo por sus objetos, la necesidad de un otro para poder existir. Sobre todo porque los tres son humanos que están alejados completamente del mundo real y concreto del presente. La cavernícola murió miles de años atrás, el astronauta está a miles de kilómetros de la Tierra y el monstruo existe solamente en la ficción. Estos personajes son huérfanos, formando lazos de amor y cercanía con aquello que tienen a su alcance, construyendo el mundo en el que quieren vivir. Es el mismo sueño que tenía yo de pequeña, cuando mantenía cerca a mi cuerpo todos los objetos que me importaban.

Al final es una misma historia que se repite en un *loop* eterno, cambiando simplemente de protagonistas, pero hablando de lo mismo.

Imagino que mi trabajo se convierte en el espacio compartido por todos. Un lugar que abraza las posibilidades que existen en cada historia, que nunca será del todo cerrada y precisa, entre el personaje y aquellos elementos que construyen su realidad.

Como armando una teoría conspirativa, voy uniendo las historias, y en consecuencia, los mundos de estos tres personajes y el mío. Y entre más escribo más parecidos se vuelven. A partir de estos tres personajes centrales empiezan a salir, como ramas, muchos otros personajes y seres que acompañan estos mundos: guerreras, caballos briosos, fantasmas, humanos con cuerpos animales, en fin, otros tantos personajes que continúan vibrando con las ideas que hay detrás del monstruo, la cavernícola y el astronauta. Por eso estos tres personajes los pienso como elementos que anclan mis pensamientos, me ayudan a entender cómo hago las cosas, y sobre todo, la posibilidad infinita de unirlo todo.

Quiera que mi trabajo, al final, termine siendo otra historia también.

Una historia sobre las formas de coincidir en un mundo donde ya no nos importan las respuestas, porque las preguntas son lo que nos permiten soñar.

Una historia para pensar en cómo todo puede encontrar la manera de unirse inevitablemente si prestamos atención.

Una historia donde creamos personajes, que somos nosotros, pero que nos permiten imaginarnos como otro.

Un teatro para recostarnos a comer frutas y a mirar estrellas.

Un gran espiral de palabras, que logran rozar con lo que cada dedo alargado señala.

Una aventura compartida.

Un sueño hizo un palacio y luego, otro sueño, sobre el palacio, hizo
un poema

Un día alguien mencionó un cuento, era de Borges, tenía la palabra Coleridge en él, fue mencionado en referencia a una escultura de una flor que yo había hecho. Cuando busqué en mi computador Coleridge-Borges-Flor salió un poema:

“Si un hombre atravesara el Paraíso en un sueño y le dieran una flor como prueba de que había estado ahí, y si al despertar encontrara esa flor en su mano... ¿entonces, qué?”

En realidad esto no lo había escrito Borges, lo había escrito Coleridge, aunque Borges sí habla de Coleridge y de los sueños. Entonces me sentí como en una película de Paul Thomas Anderson, donde todas las historias, al final, se unen, porque lo primero que pensé fue que sería muy extraño si, algo de Coleridge, escrito por Borges, sobre los sueños, estuviera en un libro que había comprado, también de Borges, hace como seis meses: Libro de sueños. Cuando lo compré lo puse en la torre de libros que voy a leer, no inmediatamente pero quizás pronto. Hace seis meses leía Dracula, no le había ni quitado la envoltura al de Borges. Abrí aquel libro de sueños y empecé a pasar hoja por hoja, salía Platón y Homero, y después, página 67, “La prueba”: S.T Coleridge:

“Si un hombre atravesara el Paraíso en un sueño y le dieran una flor como prueba de que había estado ahí, y si al despertar encontrara esa flor en su mano... ¿entonces, qué?”

Seguí pasando las páginas, no sé por qué, si ya había encontrado a Coleridge; pasé Nietzsche, Baudelaire, y en la página 159, El Sueño de Coleridge. Ese fragmento lo escribió Borges, en él cuenta sobre la noche que Coleridge se acostó a dormir, con la cabeza llena de hongos, luego de leer sobre un palacio construido por Kubla Khan y despertó con la certeza absoluta de que en los sueños de esa noche se le había revelado un poema de

forma muy clara, poema que llamaría Kubla Khan o la visión de un sueño. Borges cuenta que, investigando sobre el poema de Coleridge, encontró que la idea de hacer el palacio, el mismo sobre el que leyó Coleridge antes de dormir, había aparecido en los sueños de forma muy clara a Kubla Khan. Un sueño hizo un palacio y luego, otro sueño, sobre el palacio, hizo un poema. No he podido dejar de soñar con Kubla Khan, imaginando su gran palacio, ni con Coleridge, cayendo en ese sueño profundo mientras le susurran poemas al oído. Y sueño conmigo, construyendo el palacio de Kubla Khan, llenándolo de flores hechas en arcilla, haciéndolas con tanta precisión que de la nada, y sin nunca antes haberlo leído o escuchado, empiezo a recitar:

“Si un hombre atravesara el Paraíso en un sueño y le dieran una flor como prueba de que había estado ahí, y si al despertar encontrara esa flor en su mano... ¿entonces, qué?”.



3. Sobre sueños, flores y palacios.

De los sueños salieron los poemas, y de los poemas, salió la vida. Lo que imagino, cuando estoy a punto de dormir, en ese preciso momento, que es lento y es ruidoso, en el que se juntan mis pestañas y respiro al ritmo que respira mi perro, sueño con otros mundos, puedo vivir otra vida.

Creo que compartir un sueño es, al final, compartir la vida; Coleridge, Kubla Khan y Borges vivieron juntos aún estando separados por millones de segundos y millones de milímetros. Hicieron un palacio, un poema y un libro. Quedaron unidos infinitamente, por un sueño, por los sueños. De la misma forma en que junté a una cavernícola, a un monstruo y a un astronauta, Borges unió a Kubla Khan y a Coleridge, y de la misma forma en que yo me uní a la vida de una cavernícola, un monstruo y un astronauta, Borges se unió a Kubla Khan y a Coleridge. Y así como soñé con estos seres mitológicos, universales, tristes, solitarios, extraños, antiguos, también pude soñar con palacios enterrados y con poetas drogados. Soñé que estaba cerca del pasado y entonces viví en el pasado.

Quizás la astronauta soñó al monstruo y luego el monstruo soñó con un astronauta que después soñó conmigo. Todo por estar cerca, todo por vivir junto a otros el más lindo de los sueños.

Una idea, brillante o lamentable, antes de existir, pasó primero por los sueños. Me gusta pensar que todo lo que hago, pienso, dibujo, escribo, muevo, canto se me apareció primero en un sueño; porque sólo en los sueños aparece el nombre de las cosas importantes.

Tengo la sospecha de que somos una especie soñadora, y que, por ejemplo, antes de llegar a la Luna, alguien tuvo que tener un sueño en el que volaba y veía a lo lejos, como una bolita de Ping Pong, la Tierra; antes de construir una fortaleza alguien tuvo que soñar con que asesinaban a su madre por la guerra; antes de poder mover una piedra pesada con una rueda alguien tuvo que soñar con Sísifo,

cargando en su espalda, el peso más grande del mundo. Y así hasta este instante, porque antes de escribir estas palabras, soñé con una chica que escribía una nota a mano que dice: La poesía solo es posible cuando se te escapa algo o cuando algo se te está por escapar.

Pienso mucho en cómo los sueños, al igual que los cuentos y las cartas, son moldeables, cada vez que uno recuerda un cuento o un sueño uno siempre cambia algo. La primera vez cuentas cómo tenías miedo de morir en el precipicio de una montaña, luego, cuando vuelves a contar el sueño dices que en realidad saltaste al precipicio y te sentiste más libre que nunca.

Toca esforzarse para recordar los detalles de un sueño, para poder aventurarse a contarlo sin que, a mitad de un frase, lo olvides por completo. Hay que tener la mente muy despierta, mientras uno recuerda el sueño, cuadra las piezas del rompecabezas, vuelven a aparecer la cara de los protagonistas y el espacio en que todo sucedió. Hay que atesorar los sueños como se atesoran las historias.

Borges me mostró que, igual que la vida y las historias, los sueños han existido desde hace miles de años. El otro día, antes de acostarme, voltee a ver a mi perro, estaba completamente dormido, indefenso, y noté que movía una de sus patas traseras, quizás en un intento de correr. Pensé en todos los perros que han soñado corriendo detrás de un pájaro, ansiosos de cazarlo para poder regalárselo a su amo. Y así mismo pensé en la cavernícola, moviendo, al igual que mi perro, sus pies, soñando que tiene las extremidades tan fuertes como las de un jaguar. Hemos tenido sueños desde siempre, y es en ese momento, más cerca del universo y de lo mágico, en el que podemos ser otros, sin olvidarnos de quienes somos. Un instante que dura para siempre, o hasta que caiga la última gota de lluvia en el lago.

Es el momento compartido, entre todos los tiempos, en el que vivimos como extraños en nuestro propio cuerpo, somos más altos, delgados, felices, tristes, hambrientos, fracasados, muertos, guapos, viejos, egoístas, generosos, románticos o infantiles. En los sueños me encuentro con estos personajes de los que tanto he hablado, porque en los sueños, al igual que (espero) en el arte, podemos sentirlo todo mucho más y estamos más vivos, y las ideas siempre son mejores.



Me parece muy interesante hablar de los sueños como un lugar importante de mi pensamiento, en especial porque siempre los sueños se asocian al tiempo perdido, al sin sentido, a una vida, que es nuestra, pero que en realidad no importa mucho. Su valor se pierde por completo en el momento en que despertamos y después de unos 3 o 4 segundos recordamos nuestro lugar en la Tierra, quiénes somos y quiénes no. Siempre imagino que el soñador es igual que el que juega videojuegos, personajes que parecen estarse perdiendo de la vida, acostados por siempre o sentados en frente del computador.

Las relaciones que encuentro con los sueños y la vida son las mismas que puedo encontrar con los videojuegos. Ambos se convierten en otras maneras de estar en el mundo, porque aunque parezca que el cuerpo no lo está viviendo, en realidad, de otra manera, muy distinta, sí se está presente: como el perro moviendo sus patas traseras el jugador mueve sus dedos velozmente entre las teclas de un aparato.

Son una especie de mundos paralelos, a los que se puede huir por momentos y ser capaz de producir experiencias, igual que como las podría vivir en el mundo real. El sueño, como los videojuegos, no busca desesperadamente parecerse al mundo llamado real, sino que vive bajo su propia naturaleza, pero nunca olvidando el mundo del que nacieron. Intento que mi trabajo tenga esa misma capacidad, de ser un espacio para ser vivido, que el espectador nunca sea solo un observador, que en él pueda agacharse, acostarse, comer algo, prender una linterna, sentir el piso que es frío.

En los videojuegos y en los sueños, la naturaleza se va transformando en simultáneo con el mundo real. Hay un momento en el que uno no sabe si está soñando o está despierto, donde uno se olvida que está jugando un videojuego. Hay algo de magia en ambos, en la forma tan extraña en que un humano logra sentirse en completo movimiento sin estarlo en realidad. Son refugios y por eso son sensibles y románticos. Se puede llorar intensamente cuando en un sueño o en un juego ocurre alguna catástrofe, cuando el personaje (porque tanto el sueño como el juego también tienen historias) está cerca de morir y no hay nada que se pueda hacer al respecto. Un jugador puede enamorarse profundamente de su compañero de batalla así como un soñador lo hace con una mujer que en su sueño le dice en voz lenta: ven, sueña conmigo, y él le responde, tengo prisa, pronto debo levantarme a ir a estudiar.

Imagino a una niña melancólica, que no puede distinguir entre su vida y un videojuego, así como el hombre del poema de Coleridge que no puede distinguir entre la vida y el sueño.

Las flores que moldeé en mi sueño, cuando recitaba el poema de Coleridge, primero las planté en un videojuego que luego se convirtió en un sueño en el cual jugaba un videojuego:

Mi sueño apareció una noche, a mitad de noche, cuando los sueños agarran mejor. Lo primero que vi , frente a mis ojos, fue un gran terreno, de verdes y azules muy vivos, un paisaje, pero no era un paisaje como el que uno ve por la ventana del carro mientras viaja, era un paisaje geométrico, más bien cúbico, aún más geométrico y cúbico que el del mundo real, si es que eso es posible.

Cuando por fin veía mi cuerpo me daba cuenta que yo era igual al paisaje, y como un instinto que aprisiona mi mente, empiezo a moverme. Muevo mi dedo índice de la mano derecha de un lado al otro y oprimo teclas con mi mano izquierda: W para adelante, S para atrás, D para derecha y A para izquierda. Oprimo w, espacio, s, s, espacio, click, click, d, d, a, espacio, w, w, w, espacio, click, espacio, click, a, a, click, a, click, a, click, y luego repito el baile, w, espacio, s, s, espacio, click, click, d, d, a, espacio, w, w, w, espacio, click, espacio, click, a, a, click, a, click, a, click. Entonces paro, observo el terreno, que ahora, además de ser verde y azul es también gris, parece una gran muralla, y entonces repito, de nuevo, los pasos de mi teatro, de esta vida que es re linda, a, a, click, w, espacio, espacio, d, d, d, s, d, d, a, a, click, espacio, w, w, w, s.

Me muevo muy suave, en serio parece un baile; empiezo a cantar bajo, al ritmo de las pisadas de las botas de mi *skin*; suena tan baja mi voz que creo que canto casi que para mi estómago. Sigo con mi tarea, estoy verdaderamente comprometida con mi oficio. Pero, después de un tiempo, mis ojos empiezan a dolerme, pienso en ponerme mis gafas pero ponerme gafas me recuerda que estoy en realidad frente a una pantalla y que necesito lentes que protejan mis ojos, porque si fuera mi cuerpo el que estuviera ahí, no necesitaría gafas, solo un árbol que me haga sombra y un poco de agua del lago azul.

Unas horas después, cuando apago el computador, mis ojos me siguen doliendo, pero lo ignoro, y me doy cuenta que, atrás mío, detrás de la pantalla y de mi cuerpo, hay una gran pared de piedra gris, mide

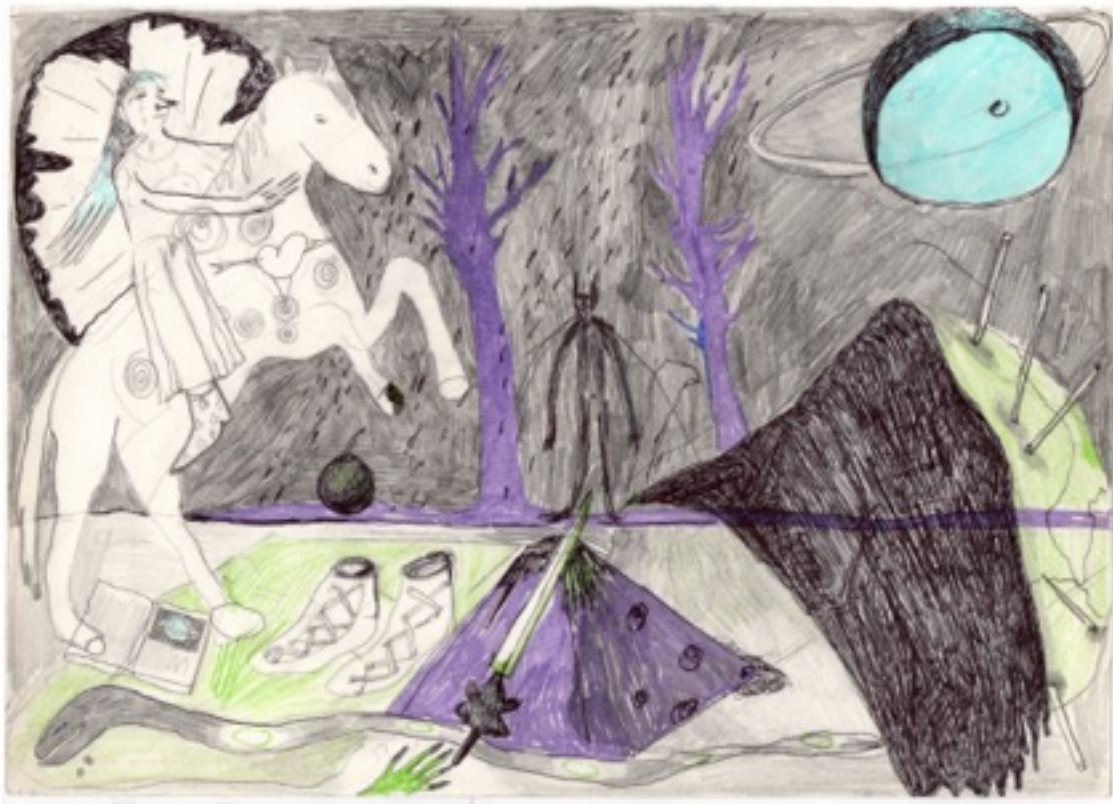
como 5 metros de largo, la roca brilla de una forma que nunca había visto a una roca brillar; entonces entiendo que el castillo que hacía, como bailando, en Minecraft, es en realidad igual al lugar en el que vivo, y entonces voy a una ventana y lloro. Creo que olvidé lo importantes que eran las paredes de mi fortaleza, lo mucho que me había esforzado, años atrás, por construirlas, y por eso mismo, tuve que volver a hacer las paredes de piedra, para poder amar de nuevo mi refugio, tanto aquí como en mi videojuego.

Después de un rato despierto de mi sueño pesado con los ojos rojísimos.

Una vida, dentro de otra vida y otra más. Es como una maqueta, dentro de un cuarto, que está en un edificio, y así por siempre. Este sueño tiene la dinámica, el mismo entrar y salir, que ocurre en el texto de Borges del Sueño de Coleridge. Casi al final de mi sueño, como una revelación, entiendo que jugar un videojuego, igual que soñar, igual que hacer una instalación, es la forma de volver a nombrar y a amar aquellas cosas que olvidamos por momentos. Así como olvidé mis cavernas infantiles y tengo que volverlas a construir. El mismo castillo, que aparece en mi sueño, como mi hogar en la vida y como mi hogar en el videojuego, lo intento hacer aparecer en mi espacio, en la instalación, en la otra vida fuera del sueño. Una misma imagen, una pared de piedra, va uniendo la vida, los sueños, el juego y el arte.

Lo mismo que ocurre con el palacio de Kubla Khan ocurre con mi castillo de piedra: un lugar o un objeto se presenta de diferentes formas, en distintos mundos, conectados por los sueños. Primero el palacio lo sueña Kubla Khan, luego lo sueña Coleridge, y quisiera pensar que luego lo soñó Borges. Así mismo ocurre con la fortaleza y la pared de piedra con la que sueño. Primero aparece en un sueño, luego, en un videojuego y por último en mi instalación. El palacio al igual que el castillo, van mutando, en el tiempo y la forma. La imagen de algo, cuando está atravesada por los sueños, o por los videojuegos, o por el arte, o por la vida, se va convirtiendo, son las distintas salidas de un mismo pensamiento. Una misma idea puede volverse mil objetos y mil historias, y esto sólo es posible a través de las muchas vidas que podemos vivir, pero que al final, son una sola.

Y así como contar historias, juntar personajes, pensar en ellos, es una de las formas en que trabajo y construyo mi pensamiento, igualmente lo es el acostarme a dormir y soñar, y así como también lo es sentarme en mi computador y durar horas jugando Minecraft, moviendo cubos de un lado a otro, construyendo mi propio mundo, que es el mundo.



Las gotas más espesas

Una pestaña salía volando de un párpado
y esa pestaña
la más corta de todas
terminaba cayendo encima de un trozo de pasto
era verde
era sintético
el sitio más suave del mundo.
El pasto le daba la bienvenida a la pestaña
y le decía al oído
bueno, no al oído
porque las pestañas no tienen oídos
pero le decía
acá encontrarás un hogar
el más lindo de todos
¿sabes por qué?
porque somos donde se acuestan los soñadores
las chicas enamoradas
los chicos enamorados
los artistas que creen en la magia
todos saben que acá
entre tú y yo
entre las estrellas y la tierra
podemos volver a vivir.
Entonces ellos cierran los ojos
tan lisos y babosos
y regresan al hogar
como tú y como yo,
la alegría no les cabe en esos cuerpecitos largos
salen corriendo
flotan sobre nosotros

se acurrucan
se sientan
se mueven
se besan
y vuelven a ser grandiosos
gladiadores futuristas
futbolistas prodigiosos
cantantes que llenan estadios
pintores que pintan bien
y entienden de nuevo
lo que tú y yo ya sabemos
que en el mundo
hay muchos más mundos
que el mundo
pero ellos no lo sabían
pero ellos ahora lo saben
por eso son mágicos
y hasta sus ideas son mejores.
A veces también lloran
y esas gotas son tan espesas
que nos bañan completos
nos nacen flores
entonces un niño le pregunta a otro
¿por qué lloras?
y él le responde que no sabe
que despertó de un sueño muy triste
pero como ahora sabe que lo que sueña
es también su vida
entonces algo súper triste le está pasando
y aunque en ese momento no sepa la razón
quizás mañana ya se acuerde.



4. Lenguas inventadas para poder cantar

Así como escarbé en la biblioteca de mi abuelo y apareció Mary Shelley con Frankenstein entre mis manos; así como alguien mencionó un libro de J. L. Borges y luego lo encontré arrumado entre los libros sin abrir; así mismo un día, navegando en las aguas profundas de mi computador, me encontré con un texto de Ursula K. Le Guin.

Hasta acá, en este texto que imagino que alguien lee recostado, he hablado de mi pasado y de cómo los libros y la casa de mis abuelos me enseñaron el mundo; sobre cómo el arte me hizo recordar esa casa y empecé a acercarme a un universo en el que empiezan a salir personajes de todo tipo y las vidas que tienen junto a sus compañeros eternos; sobre cómo los mundos en los que habitan mis construcciones infantiles, impulsadas por los libros y el aburrimiento, son los mismos en los que viven mis personajes y sus historias y que a la vez terminan, de nuevo, apareciendo en los sueños y en los videojuegos.

Por momentos asumí que mi trabajo (y en su naturaleza fantástica, mítica, mágica, que empezaba a aparecer, sin darme cuenta, luego de juntar mi infancia, mis sueños, mis juegos, mi imaginación y mi intuición) estaba alejado de la realidad y del mundo. Pero entonces, como náufraga de mis ideas, me encontré en internet con Ursula y con un libro que recopilaba los escritos de su vida, que casi al final, tenía el título: “Cosas que no están realmente presentes: sobre la fantasía, con un tributo a Jorge Luis Borges”. Me volvía a suceder, mi corazón palpitaba, otra de esas coincidencias que me hacen sospechar que las personas lo encuentran a uno, igual que las palabras; de un momento a otro todo mi desaste literario, mágico, onírico, barroco, adolescente, infantil, artístico, hacía un pequeño sonido, las piezas encajaban. En ese texto aparece Mary Shelly y Frankenstein, aparece Borges, aparece la fantasía, aparecen los libros y los sueños, ¡aparece la vida!

Trataré de contarles lo que Ursula me contó, pero quizás invente un poco, y agregué mis ideas, pero bueno: Antes, en la Edad Media, el término fantasía se refería a la capacidad de la mente de relacionarlo a uno con el mundo exterior. La fantasía era la forma en que como humanos creábamos relaciones entre nuestro cuerpo y la naturaleza, con los animales, las cosas del mundo. Pero luego de un tiempo, el sentido se invirtió completamente, ahora la fantasía tenía más que ver con las alucinaciones, con las percepciones falsas y con la capacidad de alejarse completamente del mundo. Y por lo mismo, la literatura de fantasía empezó a relacionarse con lo inocente, lo infantil, una especie de escalón debajo de la literatura seria, real. La fantasía no servía de mucho, así como los niños. No era verdadera, no hablaba del mundo, era tan salida de la realidad que muy poco tenía para decir más allá de la entretenición que trae el poder olvidarse de quién es uno por momentos.

Pero Ursula, y por ella supe que también Borges, junto a Silvina Ocampo y Bioy Casares, pensaban la fantasía como algo mucho más grande. En una noche en Buenos Aires, que imagino como calurosa y muy muy azul, los tres escritores argentinos se sentaron a hablar sobre sus historias de fantasía favoritas y decidieron que la convertirían en un libro: Antología de Literatura Fantástica. Ahí la fantasía acoge en sus brazos los cuentos de hadas, de fantasmas y de ciencia ficción. La fantasía contiene a los excluidos de la literatura, los del mal gusto, grotescos, barrocos, ya muy salidos de sí mismos que son sólo producto de una imaginación que supuestamente de poco servía. Empecé a imaginar la Antología de Literatura Fantástica como una enciclopedia robusta en la que estaba todo el conocimiento del mundo y entonces, de mis ideas. La fantasía termina por convertirse en un lenguaje universal, el tipo más viejo de ficción. Uno puede leer un cuento sin necesidad de haber estado en ese espacio o en ese tiempo, porque, como dice Ursula, es un hecho que cualquiera, en cualquier lugar, incluso sin haber visto uno antes, reconoce a un dragón.

Pero lo más importante que entendí es que, al igual que los videojuegos y los sueños, la fantasía, y la ficción, son formas de pensar constantemente en el mundo en el que vivimos y saber qué cosas del mundo debemos celebrar y a qué cosas debemos temerle. Escribir, hacer cuentos, sobre todo de fantasía, es la forma de vivir experiencias y aprender de ellas de forma casi inmediata, a diferencia de lo que ocurre cuando vivimos una experiencia y sólo años después, pasado el sentimiento, aprendemos algo. Puedo decir lo siguiente: Al final, todo termina apuntando hacia un

mismo lugar: a aprender a vivir de otras maneras en el mundo. De encontrar un lugar en el que sea posible vivir y sentirse abrigado, siendo otros sin dejar de ser uno mismo. Todas estas acciones: leer, contar, soñar, jugar, dibujar, son búsquedas incansables, ingenuas, simples, en las que pienso en el futuro y en el pasado, en los humanos y en los animales, en la naturaleza y en los sentimientos, en buscar relaciones con todo lo que existió, existe y podrá existir. Con la imaginación.

Empecé a leer a Le Guin buscando respuestas, tratando de entender qué era lo que tanto me interesaba de los bosques encantados, de la ciencia ficción y los monstruos, de los fantasmas y sus escondites secretos, de la oscuridad, de la magia y de la mitología. Y al leerla entendí muchas cosas como, por ejemplo, que mis personajes, los tres, el cavernícola, el astronauta y el monstruo, son personajes universales, no tienen tierra ni tiempo, son exiliados del mundo, igual que el dragón; pero, un poco contradictorio, todo el mundo sabe quién son; por eso pude hacerme tan rápido en mi cabeza la imagen de cada uno de ellos. Las historias, los sueños y hasta los videojuegos que me interesan tienen todos marcados con claridad este carácter ficcional, mítico y fantasioso. Tiene que ver, otra vez, con los lugares a los que señala mi dedo, mis ojos, mi cuerpo.

Los exiliados antes los nombré como huérfanos, pero es que al final ambas palabras significan lo mismo, *exiliado-huérfano*, ambos pierden lo más importante, el hogar. El exiliado y el huérfano aparecen todo el tiempo en la fantasía, y es a través de los viajes de estos desterrados, que se abre ante nuestros ojos el mundo, vivido a través de ellos, igual que como el personaje de un videojuego, a medida que escalamos en los niveles, vamos aprendiendo de su universo. Estos exiliados están buscando su hogar, una tierra, una república, un abrigo, un mundo. Y aunque la literatura de fantasía sea categorizada como infantil, como algo negativo, me atrae mucho más, porque tal vez eso es lo que hacen los cuentos importantes, enseñarnos desde pequeños a ser exiliados, a buscar la aventura en la naturaleza, a rechazar la realidad que nos repiten como locos, a buscar nuestro propio hogar. Las aventuras, son la experiencia que se va recogiendo, y la verdad... la verdad le pertenece al que vive en el mundo y pone sus propias reglas de juego, que decide crear una república de los sueños, que dura horas construyendo un castillo en un videojuego, que canta en lenguas inventadas, que un día le dice a su madre, me voy lejos para volver al hogar. Puede que nada de lo que pienso sea importante, pero de verdad, para mí lo es. Creo que todas las acciones que giran en torno a mi trabajo son guiadas por estos deseos, que

parecen intuiciones, pero que en realidad están cocidos a un universo, o mejor, a una constelación, de ideas, de preguntas veloces, de imágenes, de textos leídos, de espacios recorridos, de la memoria, del recuerdo de todo lo que he vivido. La fantasía se vuelve el lugar de unión, donde todo cobra sentido, en donde entiendo mis intuiciones, mi necesidad de dibujar y de armar fortalezas.

Una chica está corriendo entre un bosque, se escapa de los territorios de su especie y llega al lugar donde viven los seres extraños que llegaron exiliados a su planeta. Ella está confundida, incómoda, con miedo; de repente, dentro de su mente alguien le grita, ¡Cuidado! y la salva de morir ahogada. Luego entiende, que esa vocecita, que le gritó dentro de ella, era un chico, de esta especie de piel oscura y ojos negros; el chico le había hablado por telepatía.

Ambos empiezan a hablar, entonces él se disculpa por haberle hablado telepáticamente, está en contra de las reglas de su comunidad. El chico le cuenta de su especie, le habla de libros, de canciones, de otros planetas, la chica no entiende mucho esas palabras, para ella, es igual de loco hablar de telepatía como hablar de libros o de canciones, son nombres inventados de cosas inventadas. Entonces, luego de un tiempo, juntos, entienden que las únicas cosas que comparten es que ambos se llama a sí mismos *hombres*, y consideran a los otros, como una especie inferior y que le temen al frío y a la guerra.

*—Yo tengo miedo al Invierno —dijo ella en voz baja.— Todos se lo tenemos —contesto él—.
¿Cómo será? ... Solo hemos conocido la luz del sol.*

Ella no había conocido nunca a nadie, entre los suyos, que hubiera roto su temeraria y descuidada soledad mental; como no tenía compañeros de su edad, y también por propia elección, siempre había estado sola, yendo a lo suyo, y preocupándose muy poco de las demás personas. Pero ahora, cuando el mundo se volvía grisáceo, y nada prometía algo mas allá de la muerte, ahora que sentía temor por primera vez, lo había conocido a él, la figura morena junto a la torrerroca que se levantaba sobre el mar, y había oído una voz que habló en su sangre.— ¿Por qué nunca me miras? —le pregunto él.— Te miraré —contesto ella—, si tú quieres que lo haga. Pero no lo hizo, aunque sabia que él la estaba mirando con aquellos extraños ojos sombríos. Al final, ella alargó su mano y él se la tomó. Planeta de Exilio, 1966

Ese fragmento es de *Planeta de Exilio*, de Le Guin, que habla, precisamente, de un exiliado y una nativa de la que se enamora, mientras su propia especie se va extinguiendo de a pocos porque su cuerpo no está diseñado para las condiciones de ese planeta. Los niños morían antes de ser paridos, de ser niños. Estos caídos del cielo conocían las canciones, los libros, la poesía y creo que también el arte, mientras que los nativos no se ocupaban de tales cosas, se concentraban en mantenerse vivos, en los alimentos y en ceremonias al sonido de las piedras, en los inviernos y en los veranos, que duran más de diez años, en tener hijos para que nazcan junto con las estaciones, niños estacionarios, niños invernales. Son especies separadas, de madres distintas, y sólo hasta que un chico exiliado y una chica nativa se enamoran, es que entienden que la forma de ver el mundo de los otros es muy distinto, que ambos son *hombres*, que siempre ha significado ser mejor, pero que ambos son animales, que tienen hambre y frío, que no quieren morir asesinados en una guerra. Al final se unen, e igual mueren y tienen hambre pero mueren juntos y sin frío.

Esta fue la primera novela que leí de Ursula K Le Guin, no porque quisiera, sino porque era la única novela de ella que hay en la biblioteca de mi universidad; siempre me da miedo comprar libros que no me gusten, aunque igual siempre me pasa, así que primero los alquilo, paso un rato con ellos, a ver si me engancha, pero casi nunca alcanzo a terminarlos antes que me toque devolverlos; pero, esta vez, de nuevo las piezas encajando, llegó la pandemia, y la pandemia me regaló *Planeta de Exilio* por cuatro meses. La biblioteca cerró y yo pude leer y releer el momento en que Rolery de Tevar y Jakob Agat de Alterra se conocieron.

Aunque *Planeta de Exilio* sea una historia situada en otro planeta que no es la Tierra, en otro tiempo que no es ahora, y con otros seres que no son como nosotros, todo lo que ocurre en él tiene que ver con las preocupaciones y los miedos más humanos. Con el amor, la guerra, el arte, la naturaleza y el lenguaje. Creo que cuando uno se aleja un poco, cierra los ojos, se pone audífonos para jugar, hace una instalación, construye cavernas, escribe un poema, canta canciones, así como leer fantasía, uno entiende todo mejor, las relaciones entre las cosas son más fuertes, los sentimientos más profundos, vivir se vuelve mágico. Y sin nunca antes haber vivido un invierno tan largo, o sobrevivido una guerra, o habitado en un planeta como exiliado, nos salen lágrimas de los ojos y las manos nos tiemblan, pasamos las páginas rápido, saltamos un párrafo porque queremos adelantarnos a la vida, y al final, cuando la última hoja cae, todo tiene sentido otra vez.



Heron Dance

Ursula K Le Guin & Todd Barton

<https://www.youtube.com/watch?v=2530zhkHH30>

5. Recostados en el pasto comiendo fresas

Pienso que mi trabajo es un nudo, en él se atraviesan distintos mundos, mitos y secretos. Es un nudo porque a veces es difícil de describir pero, aunque no sepa cómo, ni dónde, tiene la manera de dejar de ser nudo y convertirse en palabra y en imagen. Este trabajo es una predicción del futuro y una confirmación del pasado; en él están contenidas las ideas de alguien que empieza a estudiar artes sin saber muy bien por qué, frustrándose al no poder dibujar bien una naturaleza muerta, pero, recordando finalmente, que lo único que quiere, en el arte y en la vida, es volver a sentir calor, protección y abrigo, entonces decide de nuevo jugar como niña y amar con inocencia, a creer en lo mágico y en la naturaleza, en la importancia de sus manos.

Siempre decía que mis instalaciones, que es la forma en la que más tranquilamente existe lo que hago, eran la escenografía de una película de bajo presupuesto, compuestas por materiales baratos y basura cósmica; pero ahora pienso que, por momentos, mi trabajo deja de ser una escenografía con *props* baratos para convertirse en la escenografía y la historia más importante de todas, para mí. O mejor, mi trabajo sigue siendo la misma escenografía pero ahora esos *props* baratos son valiosísimos. Es un juego entre lo que parece tener valor y lo que no, aquello que llamamos real y concreto (lo que se dice sin duda ni voz temblorosa), y lo que parece un artefacto mágico, lleno de melancolía y dulzura; esto es algo que me interesa, y que está presente en todo el trabajo, los opuestos, los irreconciliables, lo barato, lo infantil e ingenuo, lopreciado y asombroso, lo conmovedor y lo aterrador, lo certero y lo fugaz. Un universo que al mismo tiempo es un sueño y es la vida.

Es un mundo catastrófico, mágico, barroco y contradictorio, de batallas perdidas e ideas rotas, donde el que siempre ha ganado no es el que ahora carga la espada, esta guerra entre la razón y la fantasía, entre el hecho y la ficción, entre lo que veo y lo que toco, entre el instante que acaba de pasar y en el que ahora respiro. Un choque cósmico.



Una mariposa de chicle sobre mi nariz termina siendo la forma tangible de responder la pregunta sobre cómo pienso sensiblemente en el mundo. Un lugar de imágenes y de palabras, lleno de símbolos que voy recogiendo de distintos lugares y que al juntarlos parecen tener sentido. Aparecen mitos medievales con espadas clavadas en rocas pero ahora es una chica quien la saca gracias a su magia y a sus canciones, también hay bosques y ramas caídas, pensando en cuentos de hadas y de monstruos, hay estrellas fluorescentes, las mismas que ponía en el techo de mi cuarto y que imagino que ve un astronauta y que veía yo de pequeña. Hay cuencas y cuchillos de piedra hechos en arcilla, pensando en cavernícolas y en cómo, de igual forma, las historias son cuencas, contenedoras de vidas y de vínculos.

Quise hacer una instalación que fuera un refugio y un laboratorio de visiones. Un espacio donde coexisten todas las formas en las que piensa e imagina una chica que no puede dejar de recordar. Aparecen dibujos, cerámicas, esculturas en papel, pinturas brillantes, mesas de madera, figuras hechas en porcelana fría, cajas de cartón, telones, pasto sintético, telas, plásticos, piedras: todos materia, que al final, son historia. La instalación es la narración de este universo, un rincón secreto, que quisiera que (en un mundo futuro que no sea pandémico y viral) el espectador, pudiera entrar y recorrer, que lo llevara a distintas historias e imágenes, a espacios que se sienten, al tiempo, como estar volviendo al hogar y estar saliendo del planeta Tierra. Y creo que es en la repetición, en las imágenes que aparecen en un dibujo y de repente vuelven a aparecer en una cerámica, que están las pistas para que el espectador pueda unirlo todo, junto con estas palabras, que son los diarios de este trabajo. En el espacio hay sonidos y hay letras, hay canciones y hay cuentos. Son señales, porque lo que pretendo es que el espectador complete las piezas, de esta forma terminan siendo eternas y múltiples. Son espacios para vivir, para construir conocimiento a través de la experiencia de los ojos, los dedos e incluso del paladar. Me interesa que sean lugares donde ciencia y magia se unan nuevamente para hacer historia y recuerdos.

Me gusta imaginar mientras trabajo que algún día, mucho después de mí, cuando nadie sepa qué es una canción o qué es un poema, alguien va a encontrar mis pequeñas esculturas, intactas, y pensará que en realidad alguna vez, en este planeta olvidado y melancólico, existieron seres como cavernícolas, astronautas, monstruos y niñas acurrucadas en esquinas.

Mi mundo está cargado de todos estos recuerdos y sueños, de esa melancolía dulce que aparece cuando uno recuerda lo que amó y las preguntas que se dejan sin responder. Sigo intentando poner en palabras, que luego se conviertan en imágenes, olores, movimientos y formas todo aquello que he ido recogiendo en mi vida, en un mismo impulso que empezó hace tantos años. A veces este universo parece infinito, inmensurable, quisiera que todo lo que cabe en ese mundo cupiera en mis manos, pero nunca lo logro. Y pienso que lo que intento hacer, en el arte al menos, se parece a cuando intentaba abrazar con mi cuerpo el árbol de la casa de mis abuelos, estirando hueso por hueso, deseando alargar mi piel, que creciese más cuerpo humano para contener ese otro cuerpo, que sentía tan mágico pero que era mucho más grande que yo.

Pienso que este lugar, en el que está mi instalación, es parecida a una esfera de nieve, que va rodando y rodando, gira al tiempo que gira la Tierra, fugaz y pesada, parece que nunca se va a quedar sin movimiento, sin impulso. Al menos eso quisiera. Va incorporando en su cuerpo cristalino pequeños trozos del mundo que roza, de ramas delgadas, frutas caídas, piedras que llevan existiendo mil vidas humanas, pósters de películas, manillas de la amistad, celulares oxidados, mugre sin nombre ni pasado, recuerdos vividos. Todo el tiempo estoy recordando y mientras recuerdo voy haciendo muchas cosas: así es como he existido desde los ocho años hasta ahora. Pero son recuerdos muy difusos, bueno, en realidad así son todos los recuerdos; por eso me parece tan importante la repetición, el tiempo que gasto en mirar un objeto; hacer y hacer la misma forma, el mismo animal, hasta que encuentre la manera de unirlo a algún otro recuerdo, a otra vida o a otro secreto. Es la manera que tengo para hacer crecer mis huesos e intentar abrazarlo todo.

Con la pandemia muchas cosas cambiaron, entre ellas, la manera como se iba a presentar este trabajo. Entonces empecé a pensar en cómo trasladar, de alguna manera, la experiencia que se iba a vivir en el espacio real a un espacio virtual, numérico. La respuesta siempre estuvo ahí, aunque, otra vez, me demoré en notarlo. Los videojuegos, como esta otra vida, como los sueños, y mi instalación, eran el lugar que más se acercó a mi necesidad de poner a circular el trabajo en este nuevo mundo virtual. Minecraft se convierte en este mundo paralelo a la instalación, donde mis pinturas y dibujos vuelven a existir. Colocados en un bosque y dentro de un castillo, estas imágenes vuelven a transformarse, demostrándome cómo, si presto atención, todo lo que fui construyendo en este año, va a seguir vivo y me va a enseñar muchas más cosas.



6. Con quienes he hablado

Ursula K. Le Guin. *Planeta de Exilio*. (1966), *La mano izquierda de la oscuridad* (1969), *Words are my matter* (2016)

Me encontré con Ursula hace unos meses nada más y creo que ha sido muy importante para mí. *Planeta de Exilio* fue el primer libro que leí de Le Guin y creo que en él pensó en muchas cosas, sobre la vida, los humanos y el pensamiento, que a mí me interesan también. Fue un encuentro casi mágico y aún hay muchas cosas que quisiera relacionar entre mi trabajo y el de ella. Cuando digo lenguas inventadas para poder cantar estoy haciendo referencia a una imagen con la que estoy obsesionada, que sale en el libro, donde dos chicos, de especies contrarias (cada especie creyendo que la otra es inferior en conocimiento), enamorados y derrotados, esperan a que el invierno pase, hablando en lenguas distintas; creo que esa parte del libro habla sobre estas luchas sin sentido que tenemos como especie, sobre el conocimiento y la magia.

Jorge Luis Borges. *Libro de Sueños*. (1976)

Cuando pienso en los sueños es inevitable no pensar en Borges. Las relaciones que construye Borges en torno a los sueños y a la vida es algo que influyó mucho la conexión que creo entre mi trabajo y los sueños. Es un espacio en el que se construyen ideas y mundos que son valiosos e indispensables, parte de la realidad y por eso, de la vida. Borges, en el Libro de Sueños, tiene un texto en el que habla de un poema de S. T Coleridge, en donde el sueño se vuelve el canal fundamental entre épocas y lugares, construyendo Palacios y haciendo poemas, los sueños nos unen.

Donna Haraway. *Primate Visions*. (1989)

En la introducción de este libro Donna Haraway habla sobre cómo históricamente hemos creído que el hecho y la ficción son opuestas. Creyendo también que la ficción nace del hecho pero no es un hecho por sí sola. Ella propone una mirada distinta de la ciencia y la historia, eliminando esa barrera

imaginaria, creando un sólo espacio para pensar. Al leer a Haraway sentí que alguien decía algo que había rondado en mi cabeza en forma de susurro y que ahora, gracias a ella, puedo escribir.

Friedrich Nietzsche. *Experiencia*. (1913)

Hace unos años leí un texto de Nietzsche en el que habla de cómo se ha asumido que el conocimiento está dado por los adultos, creyendo que el adulto sabe más porque ha vivido más, que está relacionado con lo que es concreto, estable y definitivo. Nietzsche dice que esta es la gran mentira, porque el verdadero conocimiento se crea a través de la experiencia propia, de lo vivido en el tiempo presente, y por eso mismo no tiene nada de concreto ni absoluto. Me interesa mucho esta noción de crear experiencias que construyen conocimiento que es personal, presente, y sobre todo, blando. Quiero que mi instalación sea el lugar preciso para este acontecimiento lleno de melancolía y magia.

Mary Shelley. *Frankenstein o el moderno prometeo*. (1823)

El monstruo y lo aterrador, es algo que apareció en mi trabajo luego de leer *Frankenstein o el moderno prometeo*. En el proyecto, tanto en el trabajo escrito como en las imágenes, hay personajes, que me ayudan a pensar e imaginar (hay cavernícolas, astronautas, guerreras y monstruos). El monstruo de Frankenstein me atrajo de inmediato y sentí que podía ser otro de estos personajes, generales, sin nombre ni contexto, que uso. En el nombre “monstruo” gracias, entre muchos, a Shelley, contiene la imagen de un personaje solitario, incomprendido, que no puede ser amado, que ronda en bosques y que nunca ha leído un libro ni escrito un poema. Un ser lanzado al mundo sin conocimiento ni certezas.

Bruno Schulz. *La república de los sueños*. (1934)

Este cuento de Schulz me interesó desde que lo leí por primera vez no sólo por la historia de estos jóvenes buscando una república de los sueños, sino también por las palabras y la manera en que estaba escrito. Palabras como fortaleza, laboratorio de visiones, fantasía, poesía, sueños, aparecen en todo el texto y fueron palabras que, poco a poco, terminaron apareciendo también en mi texto y en mis ideas en general. También hay una fuerte relación con la juventud y la infancia, que menciona Nietzsche y que de alguna manera ya estaba en mis ideas también.

Mariano Blatt y Julieta Venegas, Lectura + Recital FILBA (2018) Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=05WvsAgd76o>

Hace poco, mientras dibujaba, mi novio me recomendó a Mariano Blatt y su recita+lectura junto con Julieta Venegas, la cual he cantado mil veces mientras voy en el carro pensando en nada y en todo a la vez. Hay una parte del video, casi al final, en el que Mariano lee un poema que dice que la poesía solo es posible cuando se te escapa algo o cuando algo se te está por escapar, esa frase me siguió sonando, con la voz de Julieta Venegas de fondo, entonces supe que algo tenía que ver con los sueños, esos que están a punto de olvidarse y debemos convertirlos en poema para retenerlos.

Referentes visuales:

Alex da Corte: Nació en Estados Unidos en 1980, su trabajo se centra en el video y la instalación. Uno de los primeros trabajos que vi de da Corte fue su apropiación del Andy Warhol comiendo hamburguesa de Jorgen Leth. Pero en vez de ser Warhol era un Frankenstein. Me interesó de inmediato el uso de elementos de la cultura baja-cultura pop, imágenes con las que crecemos y que de alguna u otra manera terminan por afectar y atravesar las maneras como vemos el mundo. El tema de la infancia, lo monstruoso, el mal gusto nacieron en el momento en que me encontré con los videos e instalaciones de Alex da Corte.

Sarah Sze: Nació en Estados Unidos en 1969, su trabajo se centra en la instalación y la escultura. Hay dos elementos muy particulares con los que dialogo de la obra de Sze. El primero, la manera en que a partir de pequeños objetos, inservibles, baratos, desechables, la artista construye un universo, una instalación planetaria. El micro y macro cosmos en el que están habitando constantemente las piezas de Sze. El segundo, la fragilidad tan presente en todos sus espacios, cada pieza, cada objeto parece colocado en el aire, sujeto casi que por suerte. Me interesaba la manera en que el cuerpo del espectador, el cuerpo humano se volvía pesado, robusto, debía tener mucho cuidado de dónde pisaba, hacia dónde dirige su mirada.

Anne Hardy: Nació en Reino Unido en 1970, su trabajo se centra en la fotografía y en la instalación. Sus piezas me interesan por la manera en que siempre parecen en proceso, a medias. Se vuelven espacios físicos y fotográficos en los que uno puede imaginar que alguien habitó, que fue un espacio destinado para ser vivido, para jugar en él. Hardy habla de cómo en estos espacios caóticos, confusos, barrocos los elementos quedan suspendidos entre lo que tiene valor y lo que no lo tiene. Una roca, por ejemplo, colocada encima de un cubo puede parecer un elemento valiosísimos ypreciado, pero a la vez, puede ser una simple roca. Todos los elementos en su trabajo parecen estar al mismo nivel, como un dibujo.

