

CUERPO, ENTRE JUEGOS Y DEVENIRES

SOFÍA ALEJANDRA HURTADO ZÚÑIGA

Estudiante

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE ARTES

ARTES PLÁSTICAS

POPAYÁN

2014

CUERPO, ENTRE JUEGOS Y DEVENIRES

SOFÍA ALEJANDRA HURTADO ZÚÑIGA

Estudiante

DUBERNEY MARÍN

Asesor

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE ARTES

ARTES PLÁSTICAS

POPAYÁN

2014

A mi madre con amor.

A asrraelito...

*Agradezco infinitamente a mi familia,
Amigos, maestros, pero sobretodo agradezco a DIOS,
Porque se que no pudo poner mejores personas en mi camino.*

CONTENIDO

	Pág.
PRESENTACIÓN	6
ESTADOS DEL CUERPO	11
El juego	12
El yo y el Devenir	17
El cuerpo	22
RASTROS DEL JUEGO	26
Mundos extraordinarios	27
La posibilidad del cuerpo	30
Jugueteando con el pasado	34
Desde la escultura	39
BIBLIOGRAFÍA	47

PRESENTACIÓN

Mi obra nace de un proceso de investigación en torno al trabajo del cuerpo, especialmente al de un personaje con características infantiles, con un sesgo de tipologías autorreferenciales y otro en relación a los posibles devenires del propio yo.

A través del tiempo de exploración del trabajo plástico, se han concretado unos intereses por escudriñar asuntos como las relaciones y los vínculos de las personas, el contacto físico del cuerpo y el accionar del juego como método de provocación y dialogo con el otro.

Desde el inicio de los talleres de Énfasis encaminé mi trabajo formal hacia la experimentación de medios como la escultura, collage e instalación, logrando con ello una singular manera de entrar en contacto con la materia del cuerpo (a través de la arcilla, el yeso, porcelana fría) y con la instalación, en la manera de relacionar al espectador con las piezas, teniendo en cuenta el espacio, las escalas y la luz.

La escultura de esta manera se fue dimensionando cada vez más, el trabajo con el cuerpo se ha expandido a mi necesidad de expresar toda suerte de emotividades en las que se pueden conjugar la sexualidad, el erotismo y situaciones de género donde puedo discurrir desde mi posición de mujer hasta posturas de cuerpos asexuados que pueden abrir aún más el campo de juego, del cuerpo, llegando a transformarlo, manipularlo e hibridarlo como un gesto de delirio y deseo.

Perdernos en los recuerdos, en las avenidas de la infancia, en las calles de nuestro propio “Yo” para encontrarnos con aquellas cosas, que nos conectan con ese “principio” que sustenta nuestra propia existencia. Es entonces, cuando llegan momentos, imágenes e ideas que se dibujan o si se prefiere, se escapan de nosotros, en un constante juego con la memoria y el cuerpo que siempre estará en continuo deseo y en un constante devenir.

En las relaciones que tenemos de manera cotidiana con el otro, nos abrimos al intenso encuentro de nuestro *Yo* a través del contacto de los cuerpos; éste contacto se convierte en mi obra plástica, en un elemento motor de creación: El JUEGO. Por medio del juego puedo entrelazar los distintos devenires en los que puedo sumergirme. Entonces el «otro», es también un desprendimiento de mi propio *Yo*. Imaginemos que una niña deviene múltiples niñas con las que inventa y crea diversos juegos.

El juego es esencial. Su principal vínculo es con la palabra infancia; juego e infancia son dentro de mi obra, las bases fundamentales del recorrido por los mapas de la creación. Gracias al juego o por medio de él, puedo volver imagen el contacto de mi misma con la realidad. Mis esculturas realizan toda clase de acciones como signo de libertad, muchas de ellas pueden hasta perder su propia identidad en el intento. Gracias a su pérdida del *yo* y de su relación efímera con el otro, el devenir de los personajes que encarnan las esculturas, viajan bajo la fuerza de una espiral, como una pelota de un juego que rebota en el espacio y el tiempo, al encuentro de un cuerpo deseoso de afectos y sensaciones.

Desde los inicios de mi carrera he encontrado una fascinación por capturar ciertas sensaciones que se presentan al tener contacto con el «otro». En un principio trataba este asunto teniendo como tema la relación que había entre mi padre y yo, expresando lo problemático de esta relación, enfatizándome en el juego de ausencias, de distancias, de vacíos, más que en el contacto de los cuerpos. A medida que el proceso de mi obra iba avanzando, la figura del padre sufrió cambios, hasta finalmente transformarse en la «idea de hombre», en este sentido, dicha idea simbolizaba multiplicidad de hombres representados en una figura masculina, que aludían a mis relaciones con el entorno, un entorno muchas veces hostil y cargado de poder.

Sin embargo, como en todo proceso reflexivo, fueron surgiendo nuevas ideas, nuevos intereses y nuevas necesidades. Lo que en un principio fue una necesidad de expresar la relación con mi padre, y que se transformó en una relación con la «idea de hombre», poco a poco se fue tornando en algo mucho más imaginario y metafórico. En este momento ya no se trataba solamente de una relación entre mi ser y la idea del hombre; mis necesidades me llevaron a descubrir que el *Yo* deseaba emerger, expresarse en todas sus posibilidades, y para esto precisaba devenir.

Al tomarme un poco más de libertad en la creación del trabajo, surgieron ideas a partir de desarrollar juegos de asociaciones entre los personajes que iba creando. De ahí se consolida lo que he titulado para mi trabajo de grado “Cuerpo, entre juegos y devenires”. Aquí, como en mis trabajos anteriores, mi interés por las relaciones entre los seres humanos sigue siendo el foco de mi discurso plástico: estados de ánimo que entran en conflicto con la identidad

personal, sensaciones que suelen desprenderse de la forma de relacionarnos con el «otro», los fantasmas alrededor de dichas relaciones, los deseos, las emociones, afectos, sentimientos, perversiones ocultas, perversiones negadas, encerradas bajo esquemas y prejuicios morales a las que nos sometemos o nos someten por ser sujetos que pertenecemos a una sociedad que ya ha establecido bases y leyes morales, todo esto matizado por el elemento del juego como estructura de lenguaje que permite un equilibrio emotivo del tema.

En el momento en que mi trabajo se sumergió en el mundo del juego y el devenir, surgió una plataforma de creación donde convergieron el orden y el caos. Esta inmersión se debió a la sutil representación que yo hacía de mi misma como mujer adulta y como mujer niña, interactuando con una idea: era una mujer deviniendo en niña, en mujer, en cuerpo, permitiendo que todos mis *Yoes* se potenciarán por el uso del juego y posibilidades de deseo y de ser. El *Yo* unitario devino en múltiples *Yoes* permitiendo de esta manera jugar sin restricciones, al igual que Alicia en su mundo de maravillas deviniendo grande o pequeña, en un juego interminable de posibilidades.



Sofía A. Hurtado Zúñiga
Cuerpo, entre juegos y devenires
Escultura (Porcelana fría)
Dimensiones variables
2014

ESTADOS DEL CUERPO

I

EL JUEGO



Sofía A. Hurtado Z.
Cuerpo, entre juegos y devenires
Escultura (Porcelana fría)
12cm x 6cm x 6 cm
2014

Cuando nos referimos a esta palabra se nos vienen a la mente infinidad de ideas, de conceptos, de imágenes, de recuerdos, de sensaciones...en fin para mí, hablar de juego es recordar las cosas que hacíamos para divertirnos en la infancia, cuando compartíamos inocentemente con otros niños, acciones, palabras, afectos, que nos divertían o nos hacían llorar. Pero también es hablar de los ya no tan inocentes juegos que pudimos haber conocido al crecer ,o al dejar un poco de lado la inocencia propia de la infancia, juegos sexuales, violentos, juegos en los que de manera consiente empezamos a manipular; que buscaban entre otras cosas satisfacer nuestro deseo de placer; la diversión se transforma en placer, si algo te place te divierte, el fin del juego ya no es ganar es encontrar ese placer, y las maneras de hallarlo son infinitas, dependiendo de quién lo busque, pues es este uno de los principales ingredientes de nuestras vidas

Vemos como en estos juegos no importa mucho el ganador, puesto que la finalidad es otra, hay quienes defienden que el juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Me parece importante destacar que los juegos que propongo están ligados a la búsqueda permanente de encontrar, de sentir placer, el placer que le generan los vínculos con el otro o con su propio devenir; para ello considero relevante referirme a algunos pensamientos que el filósofo alemán Schiller¹ considera sobre el juego, él nos plantea que este va más allá de condiciones innecesarias del juego físico, por lo

¹ Friedrich Von Schiller (Marbach 10-11-1759 – Weimar 09-05-1805) autor del siglo XIX. Escribió la Teoría de la potencia superflua, en 1795, Esta teoría trata de explicar que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Según esta teoría, el juego es más bien un placer relacionado con el acceso de energía, que se puede manifestar tanto de forma física como estética.

que está ligado en su origen a la manifestación de las actividades estéticas; del mismo modo concibe al placer como el elemento principal y estrechamente enlazado al juego, “el hombre sólo es plenamente hombre cuando juega”.

Por otra parte Sigmund Freud nos explica que el juego se expresa casi naturalmente desde que nacemos, por esto nos dice que este se produce al querer expresar algunas necesidades insatisfechas hasta colmarlas, liberando así emociones reprimidas. De esta manera logra hacer una conexión entre el juego y la expresión de los instintos, más específicamente con el instinto de placer. Sin embargo tiene que modificar su teoría observando que no solo es el instinto de placer, la realización de los deseos o las proyecciones del inconsciente lo que generan el juego, sino también que en este proceso actuaban experiencias reales desagradables o traumáticas, que debían ser tratadas de otras maneras; Haciéndonos ver que el juego hace o facilita que podamos dominar acontecimientos irritantes, pasando de ser un espectador pasivo a un actor que intenta controlar la realidad.

Ahora, en mi obra el juego que planteo tiene que ver no solo con la expresión de algunos deseos o la necesidad de otros, o con querer tener el control total de algunas situaciones; es también un vínculo, un relacionarse con «otro», mi intención es hacer que el juego se dé desde el momento en el que se tiene contacto con otro cuerpo, cuando interactúan más de un cuerpo, o cuando el cuerpo deviene en otros.

Dentro de mi obra su protagonista es una niña-mujer quien está ligada de alguna manera a otras figuras: una expresión del «Otro». La intención de

sujetar, unir, desligar entre ellas mismas, tiene que ver con el concepto del devenir que el personaje encuentra dentro de sus vivencias, asociadas a sus experiencias y juegos.

Estos personajes juegan y en sus invenciones se confinan los miedos, los silencios, los gritos, la fragilidad, e inestabilidad, pero también el poder, la altivez, la astucia de un ser sensible, esto contrasta plenamente con su deseo y apetito de sentir, de sentir placer; un placer de goce y diversión al tener contacto con el «otro», por medio de dichos juegos.

El juego, en última instancia permite la posibilidad de la acción. Las acciones que tienen los personajes al afectarse mutuamente, permiten el vínculo de los mismos entre sí. El modo como hacen uso del cuerpo para expresar sus deseos o para ocultarlos (con esto me refiero a que el cuerpo es una especie de piel que puede encubrir lo que la mente puede desear), me permite trabajar en los límites entre lo que yo llamaría sentimientos de inocencia y pensamientos de perversión.

El encuentro de este personaje con el cuerpo del «otro», marca el inicio de la búsqueda, de hacer posible su despliegue como mujer, como niña, como cuerpo. Su deseo es descubrir las inagotables maneras que tiene para entrar en relación con el «otro». Ese es el juego. Un todo, una idea dinámica de devenir. Éste pensamiento es el que me ha posibilitado trabajar desde la escultura, las distintas estructuras y composiciones de cuerpos de los personajes.

La instalación de las piezas escultóricas sobre unas bases o plataformas de una altura considerable frente al tamaño de las figuras crearán una tensión de inestabilidad de los cuerpos que parecen rozar con una sensación de fragilidad, esta misma fragilidad también se manifiesta en la composición intrincada de las esculturas que se van combinando en una especie de alucinación del movimiento desde la proyección de las bases que pueden emerger desde las paredes o el piso en un manejo espacial caprichoso (juego), semejante a las actuaciones circenses donde las maromas de los actores como en el caso de los trapecistas, con sus saltos inusitados, emergen de todos los puntos del espacio. Los personajes van componiendo sus acrobacias con su distintos *poses* en un indeterminado juego que se hace posible por el mismo devenir.

II

EL YO Y EL DEVENIR



Sofía A. Hurtado Zúñiga
Cuerpo, entre juegos y devenires
Escultura (porcelana fría)
8cm x 6cm x 6cm
2014

Las vivencias, los deseos, los juegos y las necesidades a los que quiero referirme en mi trabajo, y que están encarnados en los personajes que esculpo, tienen que ver con el devenir; con esto me refiero a que sus cuerpos están expuestos a un continuo cambio, o transformación tanto física como psíquica; de repente puede ser que en un segundo una niña de los personajes, inocentemente este manipulando a su compañera en un juego infantil, y que al siguiente segundo esta niña devenga en una mujer que manipula con intenciones, que nada tienen que ver con la inocencia.

El devenir tal y como lo propone Gilles Deleuze es la transformación, el cambio, la oportunidad y casi lo inevitable de ser múltiples yoes, múltiples seres que devienen de un único cuerpo. La capacidad de cambiar y de jugar, con el único sentido que le han impuesto a nuestro *Yo*. Devenimos en niños, y la inocencia que deviene con nosotros puede cambiar repentinamente en perversión, en una búsqueda extraña de poder; es entonces cuando esas niñas que voy construyendo se transforman de manera sorprendente de unos seres inocentes e ingenuos, a otros perversos y provocadores.

Lo que inquieta mi creación es la posibilidad que encuentro en el devenir, en lo inesperado de los cuerpos, en que una niña se pueda transformar o cambiar, para llegar a ser otra muy diferente a la que era, y empezar con ella un nuevo juego en el que todo sea posible. Unas niñas que juegan, pero... ¿Qué intención tienen sus juegos?, ¿Qué esconden?, ¿Qué dicen?

La mujer deviene en niña, puesto que es su ser niña lo que le permite tejer todo el ritmo necesario para atrapar al otro que la acompaña. Su inocencia, su

fragilidad, lo indefenso en su carácter, no están en ella como características ajenas a un propósito, su finalidad es manipular al otro, sumergir al otro en aquello que ella construye, obteniendo con ello, el control de los hilos, el dominio del espacio, el dominio de su juego.

A partir de allí, y como una idea a fin del devenir, encontramos la necesidad de pensar, o mejor de repensar en la idea del “Yo”. El “Yo” comúnmente es lo que conocemos como la amalgama de aquello que designamos como nuestra personalidad. No nos es extraño referirnos a nosotros mismos con la sentencia “Yo soy”, ello nos diferencia o nos identifica de los otros, así como también nos brinda cierta seguridad sobre lo que somos o creemos ser en nuestra individualidad. El filósofo francés Pierre Klossowski, en su texto “*Nietzsche y el círculo vicioso*”, nos brinda una serie de ideas importantes en torno a la idea del “Yo”.

“Pero las distintas edades del cuerpo implican estados diferentes, unos nacientes de otros; y el cuerpo es el mismo, sólo en la medida en que un mismo yo puede y quiere confundirse con él, con sus vicisitudes: la cohesión del cuerpo es la del yo: él produce ese yo, y así, su propia cohesión. [...] Así, debido a que el yo, producto del cuerpo, se atribuye ese cuerpo como suyo y no podría crearse otro, el yo también tiene su historia irreversible”.²

Resaltemos algunos rasgos importantes. En primera instancia Klossowski relaciona al cuerpo con la idea del *yo*. El *yo* le da cohesión al cuerpo. En segundo lugar, resalta la historia irreversible que constituye ese *yo*. Lo que Klossowski señala como historia irreversible, está en relación con cada aspecto

²Klossowski, Pierre. Nietzsche y el círculo vicioso. Madrid: arena libros, 2004, pág. 40

que conforma lo que conocemos como nuestra “identidad”. Las vivencias, las experiencias, los afectos, las debilidades, las creencias, la salud, la enfermedad, lo bueno-malo, entre otras ideas, son lo que constituye nuestra historia, y son las que nos determinan como un “Yo soy”. Pero hay más. Esa irreversibilidad de la historia está en conexión con el posible no cambio, como lo señala Klossowski, como el no poder crearse otro *yo*. ¿Qué ocurre cuando ese *yo* deviene? Klossowski señala:

“La identidad del yo, con la del “cuerpo propio”, permanece inseparable de un sentido que constituye el curso irreversible de la vida humana: así, el sentido subsiste como su realización. De ahí la eternidad del sentido: de una vez para siempre. [...] En Nietzsche hay una primera noción de fatalidad, que implica ese curso irreversible, por la que el yo no podría de ninguna manera sustraerse y, a primera vista, es también ese amor al fatum, por lo tanto a lo irreversible, a lo que parece su primer imperativo. [...] Desde ese momento, ya no es el cuerpo en calidad de propiedad del yo, sino el cuerpo en calidad de lugar de los impulsos. Precisamente éstos van y vienen, y el movimiento circular que describen se significa tanto en los estados de humor como en el pensamiento, en las tonalidades del alma como en las depresiones corporales, que solo son morales en la medida en que las declaraciones y los juicios del yo, recrean en el lenguaje una propiedad en sí misma inconscientemente, por lo tanto vacante”³

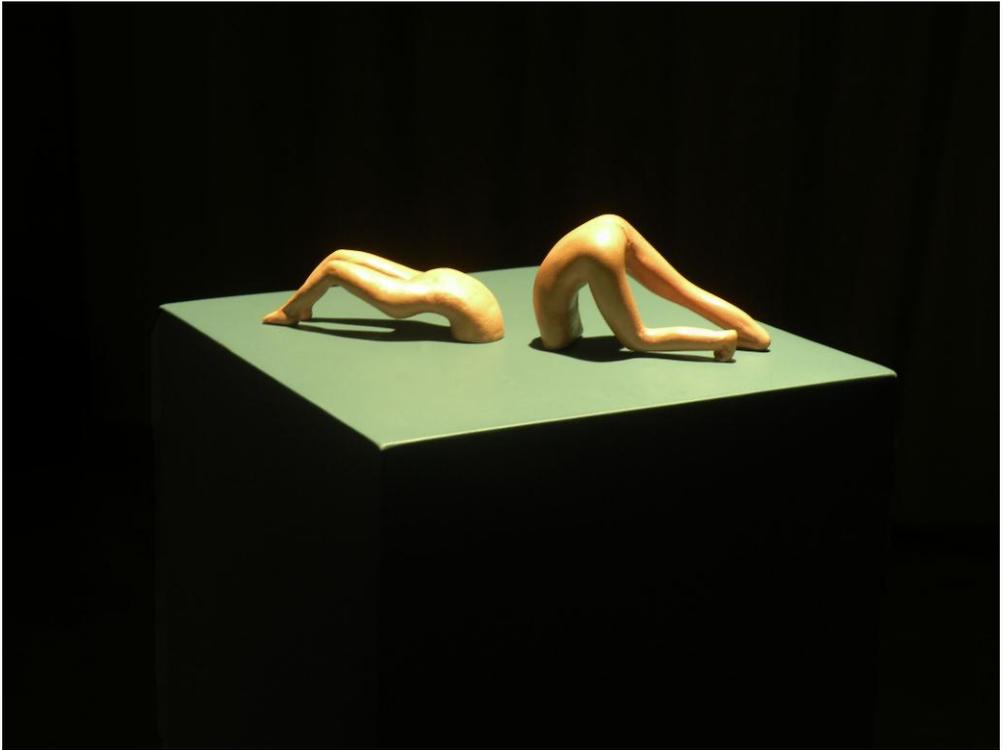
Lo importante dentro de este fragmento citado, es lo que Klossowski resalta en Nietzsche, como la idea del cuerpo, no al servicio del *yo* sino el cuerpo en calidad de lugar de los impulsos. Podríamos entender esta idea como el cuerpo abierto a la constante posibilidad de devenir. No el *yo* único, y, en ese sentido

³Klossowski, Pierre. Nietzsche y el círculo vicioso. Madrid: arena libros, 2004, pág. 40

tiránico, sino los múltiples *yo*s, el que juega, que da saltos hacia nuevas posibilidades, que se crea nuevas vivencias, nuevos encuentros con el «otro». Dentro de mi propuesta plástica, el personaje que de manera obsesiva observamos jugando, tiene la intención de cambiar, de ser siempre una diferente, una pequeña Alicia en un país no de maravillas, pero sí en un país-juego que le enseña a experimentar de la forma en que lo hace.

III

EL CUERPO



Sofía A. Hurtado Z.
Cuerpo, entre juegos y devenires.
Escultura (porcelana fría)
Dimensiones variables.
2014

“Nada sabemos de un cuerpo mientras no sepamos lo que puede, es decir, cuáles son sus afectos, cómo pueden o no componerse con otros afectos, con los afectos de otro cuerpo, ya sea para destruirlo o ser destruido por él, ya sea para intercambiar con él acciones y pasiones ya sea para componer con él un cuerpo más potente.”⁴

En mis esculturas el significante del cuerpo se da por el contacto con el otro. Mis personajes se comunican fuertemente con sus cuerpos, sus expresiones corpóreas componen escenas enigmáticas, donde el sentido del acto puede fluctuar, esconderse o entrelazarse de manera subliminal con la sutileza de los cuerpos; éstos quedan abiertos a sufrir cambios dejando el campo abierto al juego, la experimentación y el azar.

De esta manera, el cuerpo de los personajes es el instrumento de la acción. Es por él que el tacto tiene sentido, empezando con el rose y el contacto hasta las caricias y afectos, sus cuerpos van componiendo estructuras singulares que pueden sugerir desde vínculos afables, juegos eróticos hasta contactos violentos; en sus distintos devenires, las niñas se pueden encontrar con sus opuestos y fantasmas como producto de sus cambios constantes. Sus cuerpos se mezclan, se unen, se funden, bailan, se provocan, son forzados a tomar posiciones no naturales, son manipulados y usados a conveniencia.

Estos personajes usan sus cuerpos no solo para expresar sus apegos, también para agredir al «otro», lo atacan no solo físicamente, sino también psicológicamente; confundiéndolo, hacen lo que más les gusta, jugar con el «otro», engañando al espejo con una apariencia ambigua. Sus cuerpos se

⁴ Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. Mil mesetas. Valencia (España), ed. pre-textos, 1988, pág. 261

vuelven andrógenos, les encanta la sensación que les produce confundir a los «otros», y les fascina mucho más jugar un juego en el que la imaginación se vuelve más importante y más divertida que la realidad del género. La sed que tienen por reinventarse y expresarse hace que se aventuren, como en un cuento hacia una nueva configuración del cuerpo, sin saber hasta donde puedan llegar, quizá hasta crear nuevos afectos al unirse con otro cuerpo, o tal vez hasta destruirse totalmente. Las barreras tradicionales de lo femenino y masculino se difuminan con el fin de huir de los cánones establecidos. Es el inicio de la búsqueda, como ya lo dije, de hacer posible su despliegue como mujer, como niña, o simplemente como cuerpo.

Lo andrógino juega con la ambigüedad de la identidad sexual, es el juego de géneros. Cuando los cuerpos de mis personajes se relacionan, empieza su despliegue, algunos se unen, otros se rechazan, otros se atraen entre sí como si bailaran, fundiéndose en una sincronía orgánica. El contacto de estos cuerpos es lo que genera todos estos ritmos. *“cuando el cuerpo se siente poseído por una fuerza (que aunque en principio no pueda comprender muy bien), tiene que expresarla, desplegarla, tiene que hacer que en la expresión la fuerza se revele, se vuelva su doble; esa fuerza y el proceso de creación son, por lo tanto, lo mismo, están en el mismo nivel de despliegue e intensidad”*⁵

El aspecto limpio de la piel de las piezas, sin ningún tipo de vello, con una apariencia tierna e infantil, con un tipo de color rosa-piel y con unos acabados suaves me recuerda el aspecto plástico y elástico de las muñecas de infancia.

⁵ MARDUK, Javier. Delirio y creación. Rastros de fuerzas de elevación. Colombia, ed. Universidad Autónoma del Cauca, 2010, pág. 15

En la parte comercial de los juguetes, las muñecas representan generalmente la figura de un bebé o como en el caso de las muñecas Barbie, la de una mujer más adulta. La sociedad ha privilegiado el uso de las muñecas solo a las niñas, mientras que para los niños se ha convertido en objeto de prohibición y deseo. Desde temprana edad se señala la virilidad de un niño por el uso de sus juguetes demarcando los límites entre ambos sexos, negando la condición del andrógino o hermafrodita. Dentro de las series televisivas de programas para niños, me llama la atención la emisión inglesa de los Teletubbies, personajes asexuados con unas características en sus ademanes, y un color en sus pieles que determina sus personalidades. En el mundo entero se han creado polémicas sobre el carácter moral del programa por el sentido homosexual de sus personajes. Me interesa enfrentarme a esa sutil diferencia entre los géneros con el objetivo de crear lazos que permitan dialogar con la condición sexual de mis personajes y por el deseo de permitirles perderse en sus libertinajes y obsesiones. *“El verdadero lugar del cuerpo es el que le permite tener conciencia que él es una potencia de creación de sentidos, que se sustentan en el poder de hacerlo y en el deseo que lo mueve a hacerlo, que sus verdadero lugar es el caos de las infinitas relaciones con los otros cuerpos que lo llevan a determinarse, a crear otras relaciones, otros hilos; desnudar el cuerpo es ponerle el manto del deseo para que dance con la canción del caos”*.⁶

⁶ MARDUK, Javier. Delirio y creación. Rastros de fuerzas de elevación. Colombia, ed. Universidad Autónoma del Cauca, 2010, pág. 19

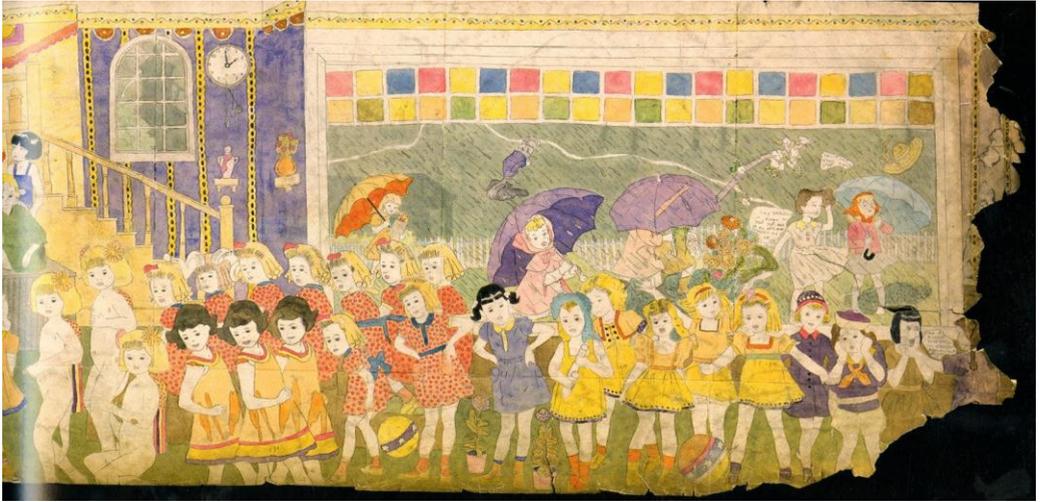
RASTROS DEL JUEGO

I

MUNDOS EXTRAORDINARIOS

Las infinitas relaciones que las niñas puedan tener en sus juegos, deriva también de su capacidad de cambiar, de devenir; cuando mis protagonistas devienen niñas es posible que su inocencia devenga con ellas en un deseo incontrolable de placer, transformándolas en seres que buscan diferentes cosas que nada tienen que ver con la inocencia. De esta manera la inocencia puede mutar en algo opuesto donde el control y poder por el otro se manifiesta en la manera de reconocer el cuerpo. En esa pequeña transformación, en ese cambio repentino, evidente en los juegos que planteo dentro de mi obra, encuentro el encanto, y la fascinación de un artista como Henry Darger, quien creó una fantástica obra llamada *“La Historia de las Vivians, en lo que se conoce como los Reinos de lo Irreal, sobre la Guerra-Tormenta Glandeco-Angeliniana causada por la rebelión de los Niños Esclavos”*⁷. Dentro de su obra, Darger plantea una serie de ideas inquietantes entre las que circulan la inocencia pero también la violencia, los juegos que se transforman en batallas, en las luchas que arremeten las niñas Vivians contra sus esclavizadores.

⁷ KUNT, Carlos. www.elboomeran.com, pág. 38-39



Henry Darger, The vivian's girls, (Detalle)

Henry Darger crea un universo donde su actriz principal es una niña real, a quien conoció en un recorte de periódico, la noticia sobre el asesinato de esta niña lo impactó tanto, al punto de apoderarse de su imagen para convertirla en la protagonista de su fascinante historia; el universo que él crea está lleno de niñas a las que llama Vivians. A primera vista, son unas niñas normales, encantadoras, algunas adornadas con grandes alas de mariposa, cuernos, colas; pero al verlas mejor, más detalladamente, nos podemos dar cuenta que muchas de ellas son unos seres andrógenos, torturados, violentados, obligados a emprender una lucha casi que constante contra los Glandelinios (adultos que se dedican a la esclavización y maltrato de los niños). Sus historias aparentemente infantiles se contrastan con violentas acciones, los cuerpos de las niñas son torturados, masacrados, heridos salvajemente pero al mismo tiempo se les ve jugando y divirtiéndose entre sí como las niñas que son. Sin embargo no importando esta condición también ellas arremeten contra sus capturadores, igual o más salvajemente.



Henry Darger

Guerra-Tormenta Glandeco-Angeliniana (detalle)

En su obra se ven enlazados sentimientos que se contrastan como el juego y el miedo, la ingenuidad y la perversión, el deseo y la indiferencia, en un universo ambiguo de relaciones, juegos, luchas y destrucción, plasmando en una historia que pudiese ser, a primera vista un libro infantil, pero que como la historia de Alicia, está cargada de aspectos de violencia, de placer, de miedo, de perversión y hasta de manipulación. Sus niñas al igual que las mías, giran en torno a dualidades físicas y mentales, transgrediendo los límites de lo moral, para elaborar un juego de relatos inquietantes.

II

LA POSIBILIDAD DEL CUERPO

Si he de hablar de transgresión en una obra, de violaciones morales, de retar lo establecido para ir más allá, con el deseo de atravesar el límite, de hallar algo desconocido, con el fin de contradecir los estatutos de la belleza, cuestionar sus valores estéticos, he de referirme a la impresionante obra de los Hermanos Jakes and Dinos Chapman y sus trabajos basados sobre ideas entre otras cosas como la muerte, el sexo, la infancia o el consumo. Su visión es totalmente irónica, agresiva y cruda atacando lo que se considera correcto. De ellos, me interesó sobre todo, su obra llamada “*tragic Anatomies, de 1996*”, que es una instalación en donde muestran el Edén como un paraíso de sustancias híbridas marcadas por el estigma genético de la creación de Eva a partir de una costilla de adán.

Los cuerpos de los personajes que habitan este Edén se convierten en una imagen conceptual sobre la idea de violencia y abyección en nuestro tiempo. Sus personajes son niñas hermafroditas, que están unidas entre sí, creando cuerpos genéticamente inimaginables. El desenfreno de los hermanos Chapman se hace evidente al hacer transformar, mutar, fundir los cuerpos de maneras surreales y caóticas, y más aún aumentado su crudeza, sustituyendo en sus rostros, narices y orejas por genitales causando que sean aún más extrañas, llegando a ser desagradables para la mayoría de los espectadores

Lo que me atrajo de esta obra más que su parte conceptual o de contenido fue el tratamiento que le daban al cuerpo de estos personajes, y lo que estas imágenes me producían al verlas, en la mayoría de sus esculturas encontré una fascinación por infringir lo que consideramos natural; haciéndome pensar y reflexionar sobre el cuerpo como algo que no está allí solo como objeto para habitar el mundo, sino que es una entidad de manipulación, inmerso en un constante caos de transformación y creación. Pensar en el cuerpo, como un cuerpo en constante posibilidad de cambio, *“decir que lo importante es que se pueda comprender que el cuerpo es transformación, es lo mismo que decir que lo importante al comprender al cuerpo en sí, es que este cuerpo en sí se debe crear”*⁸.

En las intenciones para mi trabajo tenía la idea de que en los juegos de mis personajes una de las constantes fuera la manipulación, pero en un sentido psicológico, manipular al otro para conseguir algo que se desea. Sin embargo al ver como los hermanos Chapman trabajaban y expresaban esta idea observando en sus figuras una manipulación no solo psicológica, sino también corporal, me llevó a apropiarme de estas ideas para lograr una imagen mucho más fuerte y cruda, con la cual a la vez expresaba también la multiplicidad de *poses* que se dan gracias al devenir de los personajes.

⁸ MARDUK, Javier. Delirio y creación. Rastros de fuerzas de elevación. Colombia, ed. Universidad Autónoma del Cauca. 2010. pág. 55



Jakes & Dinos Chapman,
Tragic Anatomies,
Fiberglass, resin, paint; variable dimensions 1996

Por otra parte, en mi trabajo, la idea de la desnudes apunta a la intimidad, como una metáfora hacia la fragilidad y vulnerabilidad, a una esencia, a un ser. En la niñez poco nos importa si estamos desnudos, nuestra sexualidad no nos apena y por ende no la escondemos ni enmascaramos, ni nos escandaliza, por el contrario nos produce curiosidad. Por eso cuando hablo de juegos, no me refiero a que en mi trabajo construya objetos literalmente para jugar, o lo que llamaríamos juguetes; en mi obra, el propio cuerpo es el objeto de juego para escudillar, curiosear, descomponer y desbaratar. Los personajes de mi obra saben que para poder jugar hay que explorar los cuerpos. En sus juegos usan su sexualidad, su desnudes y su erotismo para provocar al otro, dejándonos ver que la inocencia también tiene su lado oscuro, en palabras de los Chapman “no

*hay nada que hemos hecho aquí que puede rivalizar con la oscuridad de la imaginación de los niños. No son los inocentes que los adultos quieren que sean."*⁹.

La desnudes también apunta a hablar del sexo, cuando nos referimos a este tema abarcamos un sin número de ideas, pero mis intereses radican sobretodo en el erotismo que puede expresar un cuerpo, ya sea por orígenes sexuales o no. Cuando hablamos de erotismo, nuestros pensamientos se fijan en el acto sexual y el rito que se requiere para llegar a él, sin embargo no solo es el sexo lo que hace que nuestros cuerpos sean o expresen su erotismo; la pasión es lo que se requiere para que por cualquier medio el erotismo aparezca y aflore.

La composición de los juegos de mis personajes evidencian una estética del cuerpo, que se rebela en sus actitudes para con el otro, sus poses, sus formas, sus gestos, revelan que la intención que tienen sus cuerpos es jugar, entrelazándose, acoplándose, acomodándose de tal manera que parezcan crear uno solo. El erotismo está en sus cuerpos más que en las intenciones del acto. La expresión del cuerpo, que entre juegos, afectos y contactos, proyectan las pasiones generadas por el vínculo entre los personajes.

La desnudez del cuerpo y sus acciones dentro del espacio compositivo de mis piezas escultóricas sugieren una especie de juegos eróticos, un tipo orgia múltiple, que insinúa un goce y disposición del cuerpo a trasmutar sensaciones de dolor, sobrecogimiento, meditación y placer.

⁹http://www.saatchigallery.com/artists/jake_dinos_chapman_articles.htm.

IV

JUGUETEANDO DESDE EL PASADO

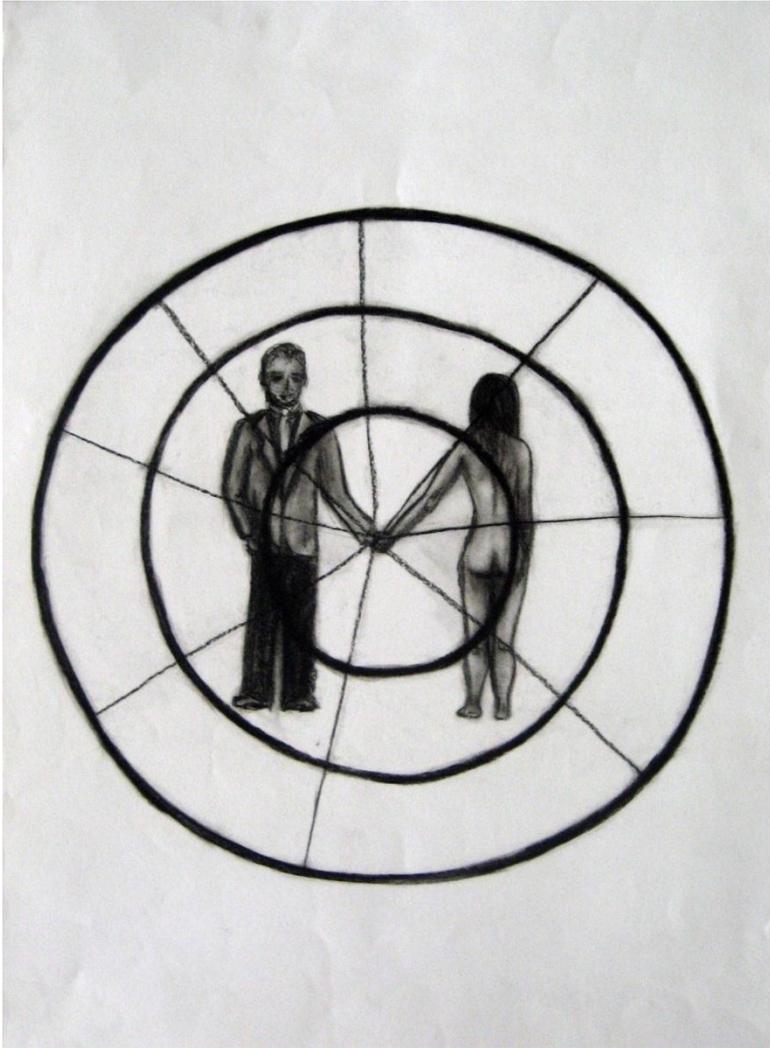
Desde el inicio de esta investigación advertí el gusto y el placer que me provocaba escudriñar, lo que producían las relaciones que pudiéramos crear con las personas. Mis juegos iniciaron en el ámbito familiar, por ser este, un tema muy conflictivo para mí, pues desde este entorno, se generaban relaciones problemáticas que eran, en su momento, un buen pretexto para crear y producir imágenes. La familia, como primer entorno social, se materializó en una base desde donde podía trabajar y explorar mi ser, empezando con la relación que tenía con mi padre. Creo que no fue casualidad que la primera relación o contacto que me interesara fuera con un Ser opuesto a mí (me refiero biológicamente hablando), seguramente veía a mi padre, entre otras cosas, como mi caso edípico, haciendo que me fascinara tanto con esta relación.

Este vínculo que en principio planteaba con mi entorno familiar, proporcionó toda una serie de insinuaciones y posibilidades heterogéneas de mi conducta, que se confrontaban con mis necesidades afectivas y existenciales. Relaciones de poder, conducta, obediencia y de muchos afectos encontrados, pasando incluso por un arraigo de deseos ambivalentes hacia este ser (mi padre), produciendo una serie de imágenes que serían los ingredientes necesarios, para iniciar con la experimentación visual y conceptual de un proceso, que determinaría el hilo conductor hasta mi trabajo de grado.



Sofía A. Hurtado Z.
Emulaciones
Dibujo, carboncillo sobre papel, 50cm x 70 cm (c/u)
2009

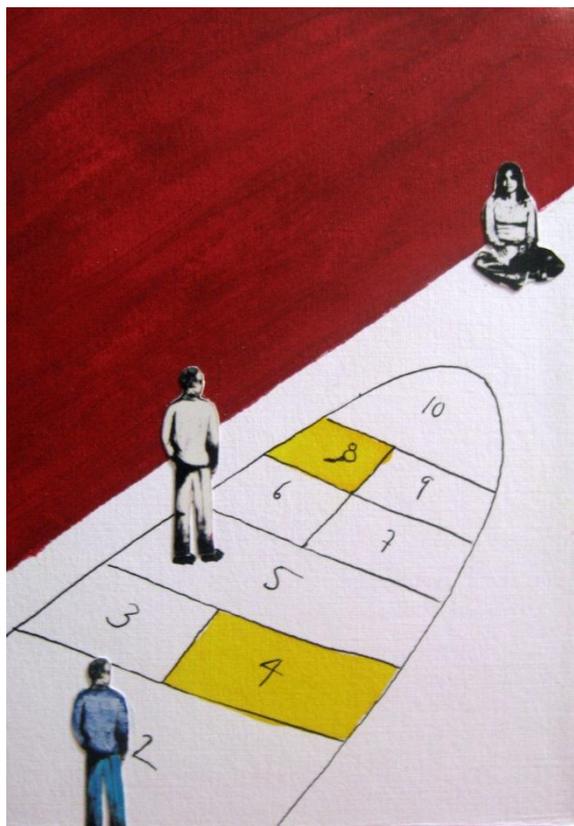
En este intento de exploración, siempre ha habido una constante, el uso de un lenguaje simbólico, para expresar la presencia de personajes que se relacionan de una manera ambigua y extraña, involucrando sensaciones como la ausencia, el silencio, el poder y algún tipo de violencia psicológica que envuelve la atmosfera.



Sofía A Hurtado Z
Emulaciones
Dibujo, carboncillo sobre papel, 50cm x 70 cm (c/u)
2009

Partiendo de esta base familiar, mi trabajo fue sufriendo una metamorfosis. La figura del padre (protagonista de todas las obras), ya no representaba a una sola persona, se convirtió en la figura que personificaba al otro masculino, representando a un padre, a un hermano, un amigo o un compañero: un

hombre. Este hombre, podía fluctuar desde la idea del protector, hasta una figura violenta o perversa capaz de afectarme y la cual debía permear y resistir en un juego recíproco y lúdico de afecciones donde se podían seguir tejiendo otras historias.



Sofía A Hurtado Z
Cortes mentales
Collage, Dimensiones variables 2009

Dichas historias contenían ya múltiples significados, diversas personalidades, sentimientos y emociones donde se configuraban ideas macabras, opuestas con otras de carácter más ingenuas. De alguna manera, una de las cosas más complacientes en esta parte del proyecto, era el de crear historias partiendo de la idea del juego, que eran totalmente controladas por mis deseos, y donde podía manipular a los personajes, en una especie de “caprichos” infantiles

vistos desde la perspectiva de mi ser adulto. Así fueron apareciendo más y más situaciones de juegos y de conflictos entre la mujer que se relaciona con la “idea de hombre”. Las situaciones que fueron ocurriendo mutaron desde la idea de un padre jugando con su hija, hasta el de una mujer jugando con su amante.

Así fueron apareciendo más y más situaciones de juegos y de conflictos entre los personajes. Finalmente, conseguí centrar el problema de las mutaciones y cambios del cuerpo dentro del concepto del devenir, consiguiendo concluir que la mujer deviene en niña logrando manipular su propia identidad y género. La figura de la niña puede encarnar la constante tendencia de inestabilidad y naturaleza del ser, en una etapa en que se conforman la mayoría de nuestras percepciones, comportamientos y hábitos de conducta que desembocan en lo que más adelante llamaremos “personalidad”.

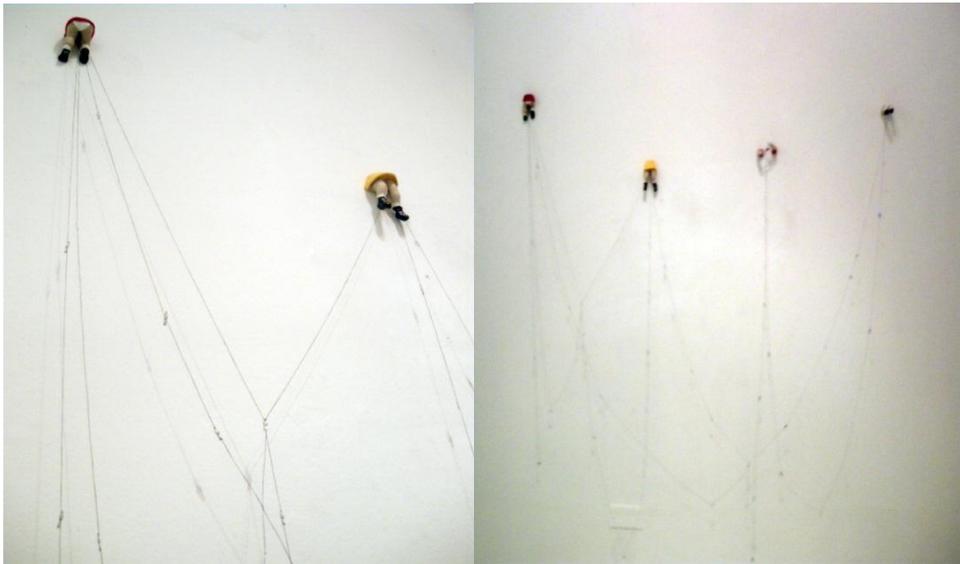
V

DESDE LA ESCULTURA

Desde los talleres de profundización he tratado este tema insistentemente, a través del dibujo, el collage, hasta finalmente llegar a la escultura. Mis necesidades me llevaron a buscar un medio que me permitiera trabajar el cuerpo en todas sus dimensiones, sus volúmenes, su espacialidad, sus cavidades, etc. En el proceso investigativo empecé indagando con la arcilla, haciendo una serie de pequeñas piezas de cuerpos de niñas expresando diferentes afectos y sentimientos basados en las ideas de siempre. Estas niñas se conectaban con la figura de un hombre (recorte fotográfico de un hombre) mostrando siempre mi necesidad de expresar la diversidad de sensaciones que se desprenden de este tipo de contactos.



Sofía A Hurtado Z
Sin título Escultura (cerámica) 6cm x
4cm
2010



Sofía A. Hurtado Z
Sin título Escultura (cerámica) e instalación
Dimensiones variables 2010

En el proceso de creación de la obra, experimente con gran cantidad de materiales, buscando que las piezas tomaran un aspecto prolijo, detallado y frágil. Esta búsqueda me llevó a jugar mucho más con la docilidad de las formas, en principio continúe trabajando las piezas en cerámica hasta materiales más elásticos.



Pieza en arcilla, 10cm x 4 cm

Decidí moldear una de las figuras en yeso, con este material encontré muchas más formas de detallar los cuerpos, pero al momento de pulirlas no soportaban la presión y terminaban por romperse.



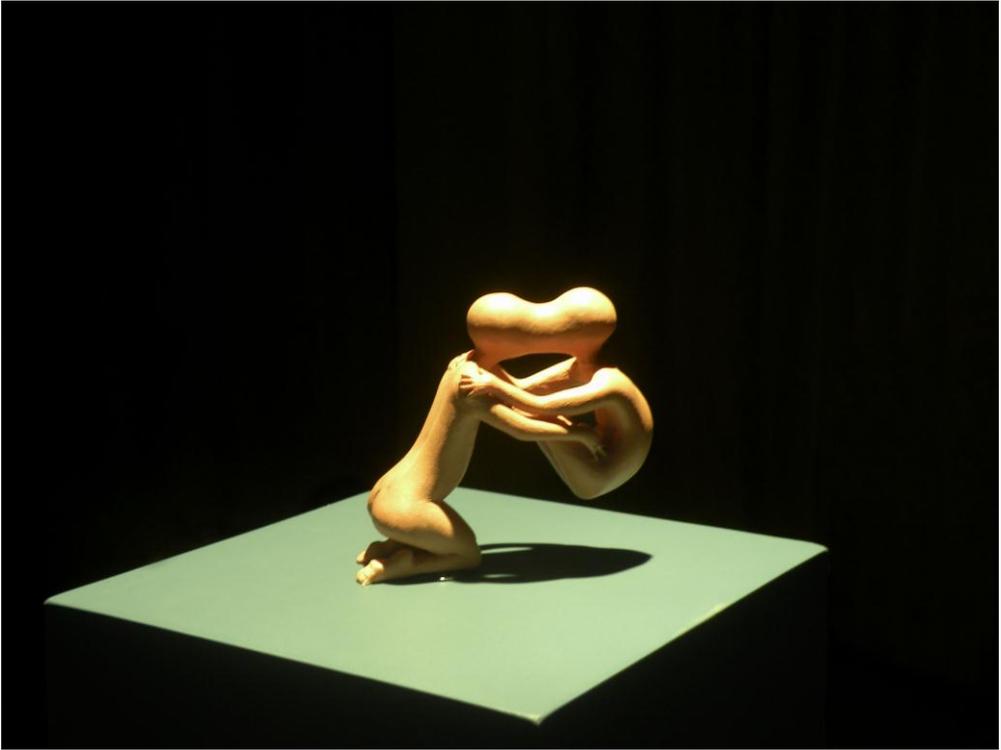
Pieza en yeso, 11cm x 8 cm

Luego decidí probar con algún tipo de masilla sintética y artesanal, llegando al porcelanicron. En este material, encontré características importantes que había estado buscando para la creación de las piezas: firmeza, sutileza, detalle. Al moldear una de las piezas veía la fragilidad del cuerpo, de cada extremidad y no podía dejar de compararlo con el cuerpo real, con mi propio cuerpo, o con el cuerpo de los niños que miraba como modelos físicos, o el de personas conocidas o extrañas; el cuerpo que vive, que es mucho más frágil y vulnerable. Sin embargo no podía dejar de observar al mismo tiempo que la estética de las piezas que estaba construyendo aludía a la de los juguetes, y era lógico pues, entre otras cosas, llegar a relacionarlas con la representación de mis muñecas, las muñecas con las que durante el tiempo de mi infancia utilicé para mis juegos.



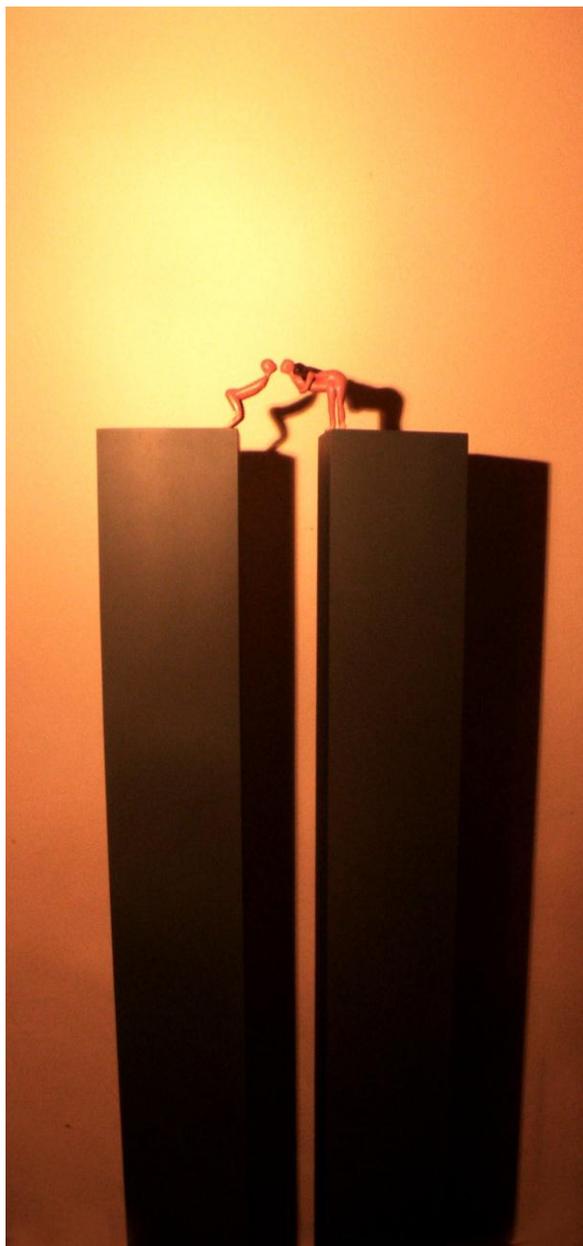
Sofía A. Hurtado Z. Cuerpo, entre juegos y devenires
Escultura (porcelana fría). Dimensiones variables. 2014

Gracias a la escultura descubro un encanto frente a la forma en como contemplamos la realidad. En la creación de una de las piezas escultóricas sentía que estaba moldeando mi propio cuerpo, su piel, sus imperfecciones, sus cavidades, sus torsiones, hasta su fragilidad, pero al mismo tiempo sentía que estaba expresando las características de un cuerpo ajeno al mío. Mi obsesión por lo que provocan las relaciones entre los seres me llevó a reflexionar sobre estos aspectos, ya que es por medio del cuerpo que podemos físicamente tener un contacto directo con el «otro», me fascinaba observar cómo se modificaban las partes del cuerpo que estaban junto a otro cuerpo, la presión que estos generaban uno sobre el otro y las fusiones que se iban generando de manera caprichosa y aleatoria. Relacioné estas estructuras y movimientos a los de una danza, el modo de compaginar los cuerpos desde distintos ángulos posibles. La curiosidad por querer saber qué mostraban o qué escondían mis muñecas en sus entes, abrió un espacio de introspección que fui captando y expresando a través del trabajo con el cuerpo: rostros ocultos por sus cabellos, órganos genitales expuestos con inocencia, fragmentos que aluden al dolor y la ausencia, ojos y bocas con expresiones vagas y tensiones de desplazamiento de la piel.



Sofía A. Hurtado Z.
Cuerpo, entre juegos y devenires
Escultura (porcelana fría)
9cm x 7cm x 4 cm
2014

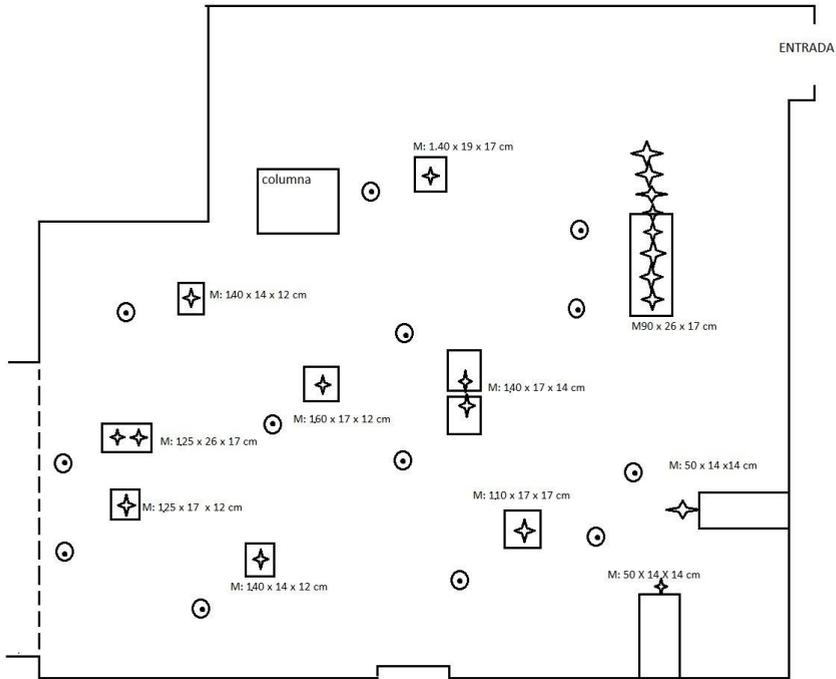
Finalmente concluidas las piezas, empecé a trabajar con el espacio de instalación. El montaje también se convirtió en una especie de juego por el uso de módulos de diferentes alturas y extensiones de apoyo. La altura considerable de los módulos en relación al tamaño de las esculturas potencia aún más la sensación de tensión y fragilidad. La idea de provocar impresiones de riesgo, deseo, perturbación y vacío están implícitas en la idea de dicho montaje.



Sofía A. Hurtado Z.
Cuerpo, entre juegos y devenires
Escultura (porcelana fría). Dimensiones variables.
Módulos de 1.45cm x 15cm x 12 cm
2014

MONTAJE DE LA OBRA

PLANOS DEL MONTAJE SALA EXPOSICIONES FACULTAD DE ARTES



-  MODULOS
-  ESCULTURAS (Dinenciones variables)
-  ILUNINACIÓN (LA ILUNINACION VA SUSPENDIDA DESDE EL TECHO)

BIBLIOGRAFIA

CARROLL, Lewis. Alicia en el país de las maravillas. Bogotá-Colombia. Editorial el Tiempo. 2002

DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. Mil mesetas. Valencia-España. Editorial Pre-textos. 1988

DELEUZE, Gilles. Lógica del sentido. Buenos Aires. Editorial Paidós. 1989

FREUD, Sigmund. Más allá del principio de placer: psicología de las masas y análisis del yo y otras obras. Buenos Aires. Editorial Amorrortu editores. 1984

KLOSSOWSKI, Pierre. Nietzsche y el círculo vicioso. Madrid. Editorial arena libros. 2004

MARDUK, Javier. Delirio y creación. Rastros de fuerzas de elevación. Editorial Universidad autónoma del cauca. 2010

SCHILLER, F. Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre. Barcelona. Editorial Anthropos. 1990

KUNT, Carlos. Henry Darger: Las razas infantiles. Pastiche [en línea]. 2013
Edición No 3. Pág. 36-39. Disponible en

<http://www.elboomeran.com/nuevo-contenido/432/henry-darger-las-razas-infantiles/>

Jake & Dinos Chapman exhibited at the saatchi gallery. Disponible en http://www.saatchigallery.com/aipe/jake_dinos_chapman.htm