

I. 1996: T _ E _ T _ R _ I _ S

El Tetris es un juego de video. Consiste en ir ordenando una serie de figuras geométricas, que se conforman a partir de módulos cuadrados, en el plano horizontal de un espacio bidimensional. Sus formas son a veces simétricas y a veces asimétricas. Se deben girar y mover para encontrar la posición adecuada de caída. La idea es ir completando niveles horizontales, las cuales se van eliminando. La velocidad de caída de las figuras va aumentando. Si el apilamiento llega hasta arriba se pierde. Mientras más niveles horizontales se hagan, y en consecuencia se eliminen, mayor el puntaje y duración del juego. Existe una versión de bolsillo (Game Boy de Nintendo), una versión video juego público (Diana, Delta 21, etc.) y una versión para computador personal. Para todos los gustos. (Mujica 1996 2)

Este es el primer párrafo de mi tesina presentada en diciembre de 1996 a la Escuela de Arte de la Universidad Católica de Chile para obtener el grado de Licenciado en Arte mención Grabado. El juego descrito era uno muy popular en los años 90 y—aunque su fama ha decaído en los últimos años gracias a variaciones como *Candy Crush* o *Bejeweled*, además de la aparición de múltiples otras formas de “mata tiempo” online tipo redes sociales— es posiblemente uno de los juegos de video más populares de la era computacional.

El juego fue una directa referencia al sistema de trabajo que estaba desarrollando en la Escuela de Arte antes de egresar. Es un juego que consiste en la repetición continua, casi infinita y casi aburrida, de movimientos y estudios formales-espaciales. Es un juego donde lo que importa es el sistema, con una estructura y reglas muy simples pero no por eso menos adictivas. Es un juego en el que no se puede ganar, sólo perder.

El juego además posee una historia particular ligada a la Guerra Fría que creo que vale la pena mencionar. Tetris fue el invento del programador ruso Alexey Pajitnov, quien trabajaba en los años 80 para el Dorodnicyn Computing Centre

de la Academy of Science of the USSR en Moscú. Inspirado en el juego Pentominó (un juego tipo puzzle que consiste en organizar diferentes figuras geométricas, formadas a partir de cinco módulos cuadrados, en una superficie plana), Pajitnov creó una primera versión de Tetris en una computadora electrónica 60 en 1984. En lugar de figuras hechas a partir de cinco cuadrados, usó figuras de cuatro cuadrados, pero el factor principal e innovador que incorporó Pajitnov fue el concepto de gravedad; las figuras ahora “caen” desde lo alto hacia lo bajo de la pantalla. En 1985 su compañero de trabajo Vadim Gerasimov desarrolló una versión para IBM PC, la cual llega a Hungría. Ahí es adaptado a Apple II y a Commodore 64 por programadores húngaros, y en 1986 es descubierto por el presidente de una compañía de programación británica, a quien vende los derechos del juego—sin contactar a Pajitnov—, lo cual da comienzo a una batalla legal de varios años de duración entre diferentes compañías computacionales (principalmente Microsoft, Atari y Nintendo), el Estado soviético y el mismo Pajitnov.

Lo fascinante de esta historia es el grado de notoriedad que este juego adquirió, el interés financiero de compañías multinacionales, y la trama de política internacional en la que se vio envuelto. Hay algo en su monotonía, en su especificidad casi alucinatoria, en su geometría en constante movimiento, que atrajo y todavía atrae a público de diferentes edades, géneros y contextos socio económicos. Eso obviamente se entendió como un producto altamente rentable.

Para expandir esta historia a terrenos aún más inesperados hay dos repercusiones del juego que también creo merecen ser mencionadas. Buscando información en la Internet, me crucé con un video tipo nota televisiva sobre la historia del Tetris. En éste, unos preciosos segundos muestran una escena de la serie animada *The Simpsons* en la que el personaje de Homero Simpson ordena y organiza a su familia y a diferentes objetos, deformados en un estado modular a la Tetris, para que quepan mejor en el auto en preparación para un viaje familiar. La escena se



Pantallazo del documental
*Tetris history: the soviet
mind game* (2004)

1. Según Wikipedia: un rompecabezas 2D de pentominós consiste en rellenar un rectángulo con los 12 pentominós distintos sin dejar huecos vacíos ni superponiendo cuadrados. Cada uno de los 12 pentominós ocupa un área de 5 cuadros, por lo que el rectángulo deberá tener una superficie de 60 cuadrados. Las posibles dimensiones son 6x10, 5x12, 4x15 y 3x20. Un jugador hábil no tarda mucho en encontrar una solución válida. Una tarea más larga sería contar cuántas posibles soluciones existen para cada caso, lo que requiere el uso de algoritmos de búsqueda por computador.

2. La gravedad a su vez incorporó el concepto de tiempo-velocidad, ya que a medida que el juego avanza la velocidad de caída de las figuras aumenta también.

3. Ver "Tetris History: The Soviet Mind Game". www.watchmojo.com/video/id/10998/

refiere a un estado llamado *The Tetris Effect*, en el que las personas que abusan del juego luego son inmersos en un mundo donde todo lo ven en relación al uso eficiente del espacio y en base a la estructura modular cuadriculada, cayendo en un estado semi-alucinatorio.

Cito el mismo video (4:38 min):

Following years of popularity in the market the game was the subject of scientific study, it was found that prolonged play caused users to see the real world as a game of Tetris, in terms of how things fit together. This is was officially categorized as a form of hallucination and was nick-named The Tetris Effect.

Como no hay referencias exactas al título del estudio, al año en que se realizó, o bajo qué alero institucional, es probable que esta cita no tenga el peso necesario para convencer a todos los lectores de esta revista. Sin embargo, sí parece relativamente posible todo lo que relata —al menos la idea me entretiene— y más que su validez lo que me interesa es la posibilidad de que Tetris, en específico su filosofía-estructura de organización espacial, se proyecte inexplicablemente más allá de los límites físicos (y virtuales) del juego; se proyecte a espacios extra/supra formales. Es interesante también el grado de canibalismo cultural. No es primera vez que *The Simpsons* utiliza y explota hechos y personajes del mundo real, ya sean políticos, cantantes o deportistas, todos famosos y de fácil asociación. En este caso absorbe un juego popular y su posible efecto psicodélico.

Buscando más información sobre *The Tetris Effect* me encontré con la siguiente cita que sí parece ser mas confiable:

In a study at Harvard Medical School's Department of Psychiatry, researchers paid 27 people to play Tetris for multiple hours a day, three days in a row. For days after the study, some participants literally couldn't stop dreaming about shapes falling from the sky. Others couldn't stop seeing these shapes everywhere, even in their waking hours. Quite simply, they couldn't stop seeing their world as being made up of sequences of Tetris blocks. (Anchor 88)

Aquí se refuerza lo comentado por el video, y quedo con la impresión de que la escena de la familia Simpson en configuraciones cuadriculadas, eficientes pero a la vista incómodísimas, pareciera ser una doble alucinación. No sólo

existe la idea que esto pudiese ocurrir sino que ahora lo estamos viendo en un mundo animado que condensa múltiples realidades en el micro-universo del pueblo de Springfield (algo así como Pelotiyuehue en Condorito).

Otros estudios científicos sugieren que Tetris podría tener un efecto positivo para gente con *Post Traumatic Stress Disorder* [Trastorno de estrés postraumático], es decir el uso del juego puede aliviar la recurrencia de *flashbacks* de eventos traumáticos. Sin detallar los diversos experimentos que se realizaron, parece posible concluir que jugar Tetris, ya sea de forma abusiva o de forma específica, puede afectarnos profundamente, tanto en cómo nos relacionamos con el mundo o cómo enfrentamos y asimilamos ciertos recuerdos traumáticos. Objetos, memoria, organización y percepción de ambas. Nuevamente parece bastante increíble que un juego tan simple pueda tener tantas repercusiones.

Volviendo a mi trabajo, entre el 8 de abril y el 26 de junio de 1996 realicé una instalación, —obviamente titulada *Tetris* en homenaje y referencia al juego— para el curso de *Grabado Avanzado I* con el profesor Eduardo Vilches. Este trabajo consistió en instalar, por doce semanas, dos grupos de tres módulos cuadrados en un muro, moviendo cada semana un módulo por cada grupo de forma simétrica y alternando entre una figura lineal y otra con ángulo recto. El trabajo buscó crear un espacio con movimiento lento, o un movimiento lento que ocupara un espacio, donde las múltiples posibilidades formales, tanto de las figuras como de su relación con la arquitectura, estuviesen sujetas a la estructura social-académica del curso, es decir basados en la noción de entrega semanal. La instalación también cuestionó la idea de superación, es decir, la idea de que cada semana, gracias al esfuerzo del alumno más la crítica del profesor y sus compañeros de curso, era esperado ver una progresión ascendente en la calidad de la entrega, es decir una evolución evidente entre una entrega y su versión anterior. *Tetris*, mi trabajo, buscó lo opuesto, buscó rescatar el estancamiento, la lentitud, lo aburrido de su desarrollo, poner de manifiesto lo absurdo de la idea de progreso (al menos en ese contexto).

Así como Tetris, el juego de video, mi versión tenía reglas muy claras y objetivos muy simples: crear diferentes figuras que se movieran en un espacio bidimensional. Un punto importante que yo recalaba en las críticas semanales era que el trabajo buscaba expandir los factores y relaciones



Felipe Mujica, *RGB*,
tela y costura de
450 x 300 cm, 2006



Felipe Mujica, *Tetris*
(entrega#7), seis módulos
de plástico autoadhesivo
negro de 45 x 45 cm, 1996

formales de la obra hacia lo social, hacia la universalidad como estructura de enseñanza. *Tetris*, mi trabajo, era finalmente un juego conceptual, con reflejos de un juego de video, el cual se reflejaba a su vez en el trabajo en grabado producido hasta entonces (en un principio juegos formales de planchas de metal en un papel que luego se transformaron en juegos formales de serigrafías monocromas en papel autoadhesivo sobre un muro). Juego en todo su significado, un espacio y tiempo de experimentación y descubrimiento normado por reglas y una superficie, aunque ésta fuese 4D.

En mi primer catálogo oficial publicado por Galería Gabriela Mistral, y en ocasión a la exhibición *Felipe Mujica y Joe Villablanca*, Diego Fernández escribió:

El trabajo exhibe esta especie de mudez borradora, un diálogo anterior entre sus partes, que reduce todas mis posibles evaluaciones estéticas a un problema de magnitudes físicas, de escala, de salvar mi pellejo, de qué tan grande es uno y otro, de si estoy o no estoy en condiciones de enfrentarme a ese enemigo invisible, porque puedo notar que el espacio gracias al cual la simetría se hace real (la distancia entre una figura y su par) tiene un hoyo que es el punto donde yo estoy parado y ahora resulta que estoy sobrando y peor, estorbando, que rompo el equilibrio de sus formas, que estoy en peligro y que en cualquier momento seré atravesado por sus reglas, a las que sin duda no pertenezco. (21)

Este análisis —tan personal— dramatiza el papel del espectador en *Tetris*, donde ya casi no es necesaria su participación o incluso su existencia. Puede ser que *Tetris*, mi trabajo, logró tal grado de abstracción que pasó a ser un conjunto de reglas que interactuaban por sí solas, en el aire, en el muro, sin gravedad, sin dirección, sin dimensión, sin aumento de velocidad, escondidas en las carpetas con notas y comentarios en un archivador en una oficina de la Escuela de Arte. En retrospectiva queda una sensación confusa; por un lado el público era absolutamente necesario —de hecho era parte indispensable de la entrega semanal—, por otro lado, a lo mejor no era necesario, a lo mejor las reglas eran lo central del trabajo, como en cualquier juego. Entonces, ¿existe el juego si nadie lo juega?

II. 2006: CORTINAS

La primera cortina que realicé fue en marzo del 2006 para mi exposición *Sound, Sound, Sound* en Galería Metropolitana, en Santiago. El trabajo que ocupaba el galpón consistió en una instalación semi-arquitectónica con paneles de madera, los cuales albergaban un estudio sonoro-urbano, con tres proyecciones de video que se entrelazaban, formando musicalmente una sola pieza. Éste fue mi primer y único experimento con video (al menos el único exhibido). Como marzo es un mes con mucho calor y sol en Santiago, decidí oscurecer la sala, pero no quería recurrir a la típica

7. Un hecho irrefutable fue que *Tetris* (1996) obtuvo nota 5.7 para cada versión (escala 1-7) y ese fue el promedio final, parejo, sin altos ni bajos.

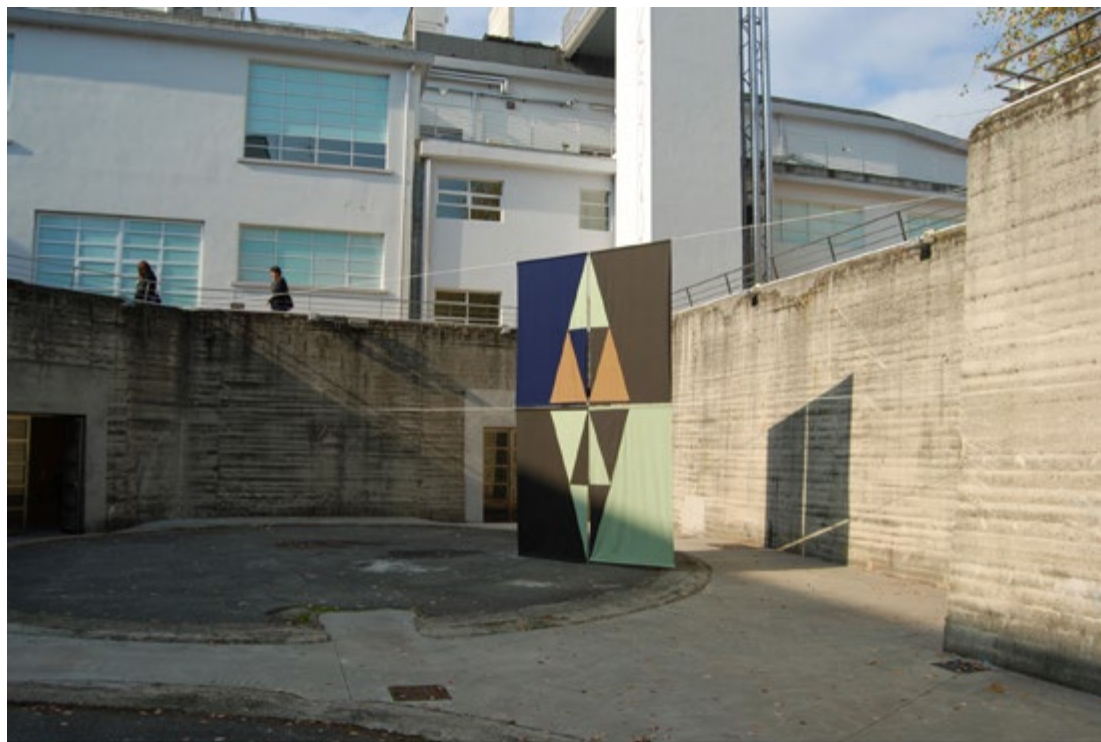
4. "Tras años de popularidad en el mercado, el juego fue objeto de un estudio científico, el cual determinó que jugar durante un tiempo prolongado puede causar que los usuarios vean el mundo real como un juego de Tetris, en el sentido de como encajan unas cosas con otras. Esto fue oficialmente categorizado como una forma de alucinación, y fue apodada como efecto tetris" (la traducción es mía).

5. "En un estudio en el Departamento de Psiquiatría de la Escuela de Medicina de Harvard, los investigadores le pagaron a 27 personas para que jugaran Tetris durante muchas horas al día, tres días seguidos. Durante días después del estudio, algunos pacientes literalmente no pudieron parar de soñar con formas cayendo del cielo. Otros no pudieron parar de ver estas formas en todas partes, incluso estando despiertos. En otras palabras, no pudieron parar de ver su propio mundo como si estuviera hecho de una secuencia bloques de Tetris" (la traducción es mía).

6. Sobre diferentes estudios relacionados ver: Nixon, Robert. "Tetris Shown to Lessen PTSD and Flashbacks". *Scientific American*. <http://www.scientificamerican.com/article/tetris-shown-to-lessen-ptsd-and-flashbacks> También ver: Choi, Charles Q. "Tetris Therapy: Game May Ease Traumatic Flashbacks". *Live Science*. <http://www.livescience.com/8911-tetris-therapy-game-ease-traumatic-flashbacks.html>



Felipe Mujica, *Untitled*
(*El Quiosco*), tela y costura,
dimensiones variables, 2013



cortina negra de las instalaciones de video arte. Decidí entonces hacer una cortina con un diseño geométrico que oscureciera pero que a la vez funcionara como elemento importante dentro de la exhibición, como un telón de fondo, de teatro, que separara el exterior del interior de la galería, pero que a la vez fuese permeable. En homenaje al trabajo de video esta primera cortina se tituló *RGB*. Fue también la primera vez que vi cómo una cortina se batía y meneaba frente al viento del ambiente. Como casi respirando.

Hasta entonces mi trabajo de instalación había sido principalmente bidimensional y mural. En ciertas ocasiones había experimentado con paneles de madera, ya sea pintada o con alguna aplicación modular de *plexiglass*, para la construcción de volúmenes o simplemente para formar muros que organizaran el espacio (como es el caso de *Sunrise and Fall*, una instalación hecha para una exposición colectiva en diciembre de 2005). El trabajar con tela entonces me liberó de una serie de restricciones materiales—principalmente espacio de almacenamiento y transporte de obra—y de hecho se transformó en una estrategia perfecta para mi situación en Nueva York, donde todavía trabajo en el reducido espacio de mi departamento (perfecto por su economía de medios y su domesticidad). Luego de una etapa inicial de descubrimiento y experimentación, llegué a una situación donde la obra nuevamente funcionaba siguiendo ciertas reglas autoimpuestas; eso sí, éstas surgieron de forma natural, progresiva, adaptando y acondicionándose a diferentes condiciones espaciales y a diferentes intenciones y objetivos.

Los factores que más me interesan del uso de la tela como material, y específicamente de cómo ésta funciona como un panel/muro flotante, son su fragilidad, permeabilidad, ligereza, presencia, su factura manual y la dimensión doméstica que hay involucrada en su proceso—de hecho la mayoría de las cortinas han sido producidas en casa y con la asistencia de Johanna Unzueta. Finalmente, creo que lo más importante es que se trata de un material y objeto que está en constante movimiento. Los paneles respiran en el espacio, con el espacio, al menos así lo interpreto. Esto sucede cuando se mueven ligeramente en respuesta a cualquier cambio en la circulación de aire, ya sea por una ventana o puerta repentinamente abierta o por el paso cercano de un espectador. Como que el trabajo está en constante crisis. Es un panel de

tela, bidimensional, pero existe y funciona en el espacio, creando situaciones 3D. Es un casi plano y una casi arquitectura. Hay algo extraño en eso y eso me interesa. De cierta forma las cortinas son casi pinturas y casi objetos que pasan a funcionar como casi situaciones.

Por otro lado, de manera similar a lo que sucede en el trabajo *Tetris*, las cortinas pueden cambiar su posición en el espacio, pero ahora este movimiento no ocurre “tras bambalinas”, sino que sucede en el mismo espacio y puede ser el mismo espectador, el galerista, el curador o un cuidador del lugar (o yo), el que produce el cambio de ubicación de una o más cortinas. Nuevamente hay ciertas reglas que seguir, cierta etiqueta, para disfrutar de las variantes casi infinitas de su comportamiento formal y espacial. No es un evento, juego o situación altamente interactivo o altamente sensorial, es algo así como justamente interactivo y justamente sensorial. Un momento equidistante entre la improvisación y el control. Ambas y ninguna completamente, o alocadamente. Con esto volvemos a ese estado de ambigüedad que las caracteriza. Son un espejismo de democracia, espejismo de interactividad.

En conclusión, las cortinas son trabajos que poseen múltiples funciones y lecturas. Pueden funcionar como arquitectura, frágil y temporal. Pueden funcionar como diseño de exhibición, en relación a otras obras mías u obras de otros artistas (en ambos casos como muros o fondos escénicos). Pueden también “comportarse” de diferentes formas, como una pintura, o más bien ocupando el espacio de una pintura, si es instalada sobre un muro; como una cortina, o más bien ocupando el espacio de una cortina, si se ubica frente a una ventana; como una puerta-panel estilo japonés, si está instalada estratégicamente frente a la entrada o salida entre dos habitaciones/salas. Es decir, su comportamiento está condicionado a su ubicación en el espacio, a su relación con otras obras, pero a la vez siempre contiene algo de las otras posibilidades de comportamiento. En ese sentido las cortinas funcionan como un embudo, o un <, donde parte desde lo particular y específico (un punto: relaciones formales sobre un superficie) y se desarrolla, ensancha y crece hacia una situación espacial, colaborativa, permeable (tanto física como conceptualmente: varios puntos que interactúan).

Esta búsqueda y necesidad de apertura puede tener muchas explicaciones, sin embargo una de las más obvias y sencillas sería la historia

8. En diciembre del 2005 participé en la exposición *Trapped by Mutual Affection*, junto a Johanna Unzueta y Diego Fernández, organizada por Galerie Christian Nagel, Cologne/Berlin, como evento paralelo del *Design District* durante *Art Basel Miami 2005*. El trabajo que presenté (*Sunrise and Fall*, 2005) consistió en una serie de paneles de madera que conformaban muros, organizando espacialmente la exposición. Algunos de los paneles tenían pinturas murales geométricas mías y otros simplemente funcionaban como muros en relación a las obras de Diego y Johanna, ya sea creando espacios o funcionando como soporte de sus obras. Ésta fue la primera instalación donde trabajé con la idea de diseño de exhibición, la cual volvería a presentarse años después en varias instalaciones con cortinas.

9. En *Tetris* (1996), el movimiento de los dos módulos realizado cada semana era hecho sin público, manteniendo el aspecto performático del trabajo oculto.

de Galería Chilena y las sucesivas experiencias colaborativas en las que he estado involucrado desde 1995 hasta hoy¹⁰.

III. 2016: LOS TORNEOS

2016 aún no ocurre, sin embargo es un año en el que me gustaría que sucedan muchas cosas. Como por ejemplo buscar una manera de rehacer uno o más *Torneos*.

Los Torneos fueron ejercicios lúdicos, espaciales y colectivos desarrollados por Manuel Casanueva, colegas docentes, y sus alumnos entre 1972 y 1992 en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Consistieron en crear y ejecutar diferentes “juegos”, donde los conceptos y estructura de cada uno (cancha, equipos, reglas, y artefactos) se dirigían a generar diferentes situaciones de interacción corporal y espacial, con énfasis en la colectividad, el azar y la improvisación. Los Torneos tenían objetivos y reglas propias, que muchas veces no funcionaban o mutaban en el camino. Cada Torneo era una nueva manera de hacer funcionar el cuerpo, en un espacio determinado y en relación a otros cuerpos, pero de manera interrumpida o alterando su condición física (la visión tapada, el caminar con zancos, el estar amarrado entre jugadores, etc.). No era raro que el mismo Torneo contuviera varias versiones o sub-juegos. No era raro que un Torneo evolucionara en otro, ya sea por accidente o para perfeccionarse. Cada Torneo se inspiraba en un deporte o sistema de interacción existente. La pelota de Rugby, el guante de Baseball, los gestos en el cine mudo, el hilo de Ariadna. Los Torneos incorporaban referencias clásicas y populares, a la vez que intentaban crear soluciones a problemas inexistentes.

Un factor importante de Los Torneos es que éstos eran una extensión del curso de educación física llamado “Cultura del cuerpo”. Ahora, siendo la Escuela de Valparaíso, no estamos hablando de cursos cerrados de natación o de fútbol, sino de encuentros semanales en la playa de Ritoque, donde todos los miércoles todos los alumnos de la escuela se reúnen a practicar diferentes deportes: kayak, fútbol, volleyball, malabarismo, y otros comparten un espacio y entorno natural, me imagino que de forma fluida, y también me imagino que es un evento semanal que los alumnos esperan ansiosos.

Conversando por teléfono con Carlos Navarrete¹¹, quien fue colega de Manuel y sigue siendo profesor de Educación Física en la Escuela de Valparaíso, me contó una anécdota muy simple pero importante para entender el sutil balance entre lo práctico y lo imposible que gestaba cada Torneo. En determinado juego, el elemento principal a usar era una pelota de PVC inflable, de unos 3 metros de diámetro. Cada equipo debía subir a un jugador a la pelota, cargarla y correr con ella hasta una meta. Carlos le comentó a Manuel que el juego le parecía bien pero peligroso, ya que el jugador lanzado muy bien podía también caerse y “darse un buen costalazo”. Con este problema de seguridad en mente es que Manuel le propone inmediatamente a Carlos utilizar una manta tal cual la usan “los bomberos en las películas” al tratar de recibir al pobre o la pobre que se lanza desde los cielos escapando del fuego. Parte humor, parte tragedia, parte solución real, la manta es incorporada al Torneo y no sólo sirve para recibir al jugador en caso de caerse, también sirve para lanzarlo hacia arriba. Escuchar esta anécdota me ayudó a entender lo fluido del proceso de trabajo de cada Torneo, desde su gestación hasta su ejecución, y esa fluidez me parece altamente valorable como un sistema de trabajo horizontal y abierto.

Lo *suprasensorial*, según Helio Oiticica, es: *el intento de crear, a través de propuestas cada vez más abiertas, ejercicios creativos, prescindiendo del objeto como tal y como ha sido categorizado. No son la fusión de pintura-escultura-poema, obras palpables, aunque pueden tener esa faceta; se dirigen a los sentidos, para que a través de ellos, de la “percepción total”, se lleve al individuo a una “suprasensación”, al dilatamiento de sus capacidades sensoriales habituales, para el descubrimiento de su centro creativo interior, de su espontaneidad expresiva adormecida, condicionada a lo cotidiano. (88)*

La relación entre esta noción descrita por el artista brasileño y los Torneos de Manuel Casanueva es sorprendente. Es más, uno podría “cerrar los ojos” y pensar que Oiticica está describiendo, en una especie de sueño futurista y meta-latinoamericanista, el trabajo de Manuel y sus estudiantes. Sin embargo, los Torneos provienen de un contexto diferente al de Río de Janeiro de los años 60. No incluyen samba ni habitantes de Mangueira, una de las tantas *favelas* de Río. No fueron eventos marginales cuyos participantes



Manuel Casanueva y Escuela de Valparaíso, *Símbolo y metáfora*, registro de un ejercicio en la playa de Ritoque, 1979. Fotografía: Archivo Histórico José Vial Armstrong



Manuel Casanueva y Escuela de Valparaíso, *Edros y oides*, registro de un ejercicio en la playa de Ritoque, 1979. Fotografía: Archivo Histórico José Vial Armstrong

10. Galería Chilena fue un proyecto fundado junto a los artistas Joe Villablanca y Diego Fernández en 1997. Primero funcionó como una galería comercial y nómade en Santiago de Chile (1997-2000) y luego como un colectivo, un “no-espacio para la experimentación curatorial” (2000-2005), realizando proyectos en Nueva York, Santiago, Valparaíso y Londres. Para más información sobre Galería Chilena ver: Faguet, Michelle (2004) “Marginally Successful: A Brief Account of Two Artist Run Spaces” en *On Cultural Influence*. Apexart, New York. Ver también Faguet, Michelle (2010), “Nunca usar la palabra ‘yo’, salvo en cartas”, en *Trapped by Mutual Affection*, Santiago de Chile/Nueva York: Nubeloca-Dirac.

11. Conversación realizada el 18 de Marzo 2015.



Registro de una acción deportiva/política/poética realizada durante una marcha de profesores y estudiantes. Av. Alameda, Santiago de Chile, 11 de junio 2015. Fotografía: Florencia Loewenthal

eran ciudadanos marginales; por el contrario, fueron ejercicios corpóreo-espaciales que surgieron de un curso de Educación Física, es decir de un ámbito académico, universitario. Por otro lado, sí comparten ciertos aspectos que pienso que pueden haber afectado sus respectivos desarrollos y a la vez crear un aura que debería hacernos valorar aún más sus respectivas existencias. Geográficamente, Valparaíso y Río de Janeiro son ciudades costeras, una es puerto, la otra balneario, y ambas han sido históricamente importantes para cada país. Las dos están rodeadas de cerros sobre las cuales las ciudades han crecido orgánicamente, expandiéndose casi desenfundadamente, adaptándose a las quebradas y desniveles de la mejor manera posible. Tanto Río de Janeiro como Valparaíso poseen *favelas* o tomas de terreno, barrios auto-gestionados y auto-construidos por pobladores. Ambas ciudades miran y sienten el mar y el viento de una forma particular, son parte indiscutible de su carácter.

Tanto los *Parangolés* como los Torneos responden a desarrollos de trabajo particulares y diferentes. Por un lado, como un eslabón importantísimo en un proceso de obra que desde el Neconcretismo llegaría al concepto de *Tropicália*¹², y por otro lado, como una extensión deportiva-carnavalesca de la filosofía arquitectónica-poética de la Escuela de Valparaíso. Tanto los Torneos como los *Parangolés* fueron concebidos y existieron durante dictaduras militares. El hecho de realizarse en tiempos de gran quiebre social y valórico, en los que desapariciones, asesinatos y torturas eran parte de sistemas de represión institucional, implica un modo de resistencia

única en la cual el cuerpo toma presencia activa, pero no como un medio de expresión o reflejo de esa violencia, sino como un medio de expresión —metafórica— de una posible felicidad, alcanzable, moldeable, de otro camino que es posible construir por las vías del juego, el baile, la colectividad, la improvisación y de vivir la ciudad y la naturaleza de una forma integrada y sin miedo. La Escuela de Valparaíso ha sido criticada por su postura apolítica durante la dictadura de Pinochet, sin embargo, puede ser que esta misma postura sea la que permitió que toda su experimentación poética/arquitectónica y pedagógica lograra desarrollarse y permanecer activa hasta hoy¹³. Puede pensarse, tal vez, que esa permanencia vuelve más importante el acto de resistencia por el hecho de ser tan duradera. Por otro lado, la invitación de Oiticica a habitantes de Mangueira a usar los *Parangolés* es un gesto completamente consciente, en el sentido de que el contexto del participante agregaba un factor de choque entre la pobreza y violencia de su entorno y el gesto de bailar y vestir la obra, de otorgarle vida, de al menos intentar una utopía.

Como se puede ver, hay diferencias importantes que tienen que ver con el contexto y, sin embargo, hay muchos aspectos en común. Este ejercicio comparativo, que llevo tiempo haciendo, lo planteo humildemente como una posibilidad de re-construcción histórica, donde los Torneos, y por extensión La Escuela de Valparaíso, deberían entrar a dialogar con otras historias modernas latinoamericanas ¿Qué posibles relaciones podríamos encontrar con el grupo Madi de Buenos Aires, o con la arquitectura emocional de Mathias Goeritz en México, o con otros brasileños como

Lygia Clark y Lygia Pape? En este sentido, el trabajo de Manuel adquiere una dimensión—ojalá sin sonar cliché— inimaginable en su gestación.

Como conclusión a este texto propongo dos últimas reflexiones. Una política y la otra casi espiritual. La primera es una simple imagen que muestra una acción poética-deportiva realizada, según entiendo, por profesores y alumnos secundarios en Santiago durante una de las últimas marchas realizadas en el contexto de las discusiones sobre la reforma educacional en Chile¹⁴. Esta imagen muestra una serie de pelotas (de fútbol y otras de dudosa calidad) de diferentes colores que fueron simplemente lanzadas en medio de la calle, interrumpiendo e interfiriendo el paso de los carabineros y sus “guanacos”¹⁵. Es un gesto bellísimo en el que las bases políticas logran realizar una acción real y concreta, que a mi modo de ver supera en eficacia simbólica e intensidad poética a muchos de los proyectos de “arte político”, los cuales creo que en importante número no son más que una respuesta empaquetada a cierto grado de culpabilidad histórica y social de la academia de izquierda (tanto en Chile como en Nueva York, como en todo el mundo). Tenemos aquí un claro ejemplo de las posibilidades poéticas, lúdicas y políticas del juego, y esto sucedió horas antes de la inauguración de Copa América Chile 2015. Eso es dar en el clavo.

La segunda referencia de este ping-pong final de una sola jugada es una cita, un extracto de la película *Sans Soleil* de Chris Marker. En este documental que rodea lo ficcional, el narrador-personaje, estando en Japón y observando a los japoneses, habla sobre la impermanencia de las cosas:

*Meanwhile I have no difficulties with local earthquakes, but I must say that last night quake helped me greatly to grasp the problem. Poetry is born of insecurity, wondering Jews, quaking Japanese. By living on a rock bed majestic nature is ever ready to pull out from under them, they got into the habit of moving about in a world of appearances, fragile, fleeting, revocable, of trains that fly from planet to planet, of samurais fighting in an immutable past. That's called the impermanence of things*¹⁶.

La impermanencia es un concepto budista que básicamente describe el constante estado de cambio de las cosas, de las personas y el ambiente. Todo está en constante movimiento, recambio y retransformación, como la arquitectura Madi, como Tetris, como mis cortinas, como los Torneos de Manuel Casanueva, y como el *Parangolé* que usa Jerónimo¹⁷ bailando una samba. Al parecer no existe juego sin un jugador, y tampoco existe juego sin movimiento eterno ●

14. Pocos días antes a esta protesta, estudiantes del Instituto Nacional se tomaron la Alameda y organizaron un partido de baby-fútbol en la calle.

15. Nombre coloquial dado a vehículo “lanza agua” de Carabineros de Chile.

16. “Mientras tanto no tengo problemas con los terremotos del área, sin embargo debo aclarar que el de anoche si me ayudo a mejor entender el problema. La poesía nace desde la inseguridad, los Judíos errantes, los Japoneses temblorosos. Al vivir sobre una capa rocosa la increíble naturaleza esta siempre dispuesta a remover sus cimientos, se acostumbraron a deambular en un mundo de apariencias, frágil, fugaz, revocable, de trenes que vuelan de un planeta a otro, de samuráis que luchan en un pasado inmutable. A eso se le llama la impermanencia de la cosas” (La traducción es mía).

17. Jerónimo era un habitante de Mangeira, una de las favelas que Helio Oiticica visitaba frecuentemente en Río de Janeiro. Para su exposición individual en Whitechapel Gallery (1969) Oiticica decide utilizar una imagen de Jerónimo usando un *Parangolé* como portada del catalogo, y también para el afiche de la exhibición.

12. Sobre *Parangolés* y *Tropicália* ver Brett, Guy, y Figueiredo, L. (eds) (2007). *Oiticica in London*. Londres: Tate Publishing.

13. Sobre conflictos políticos que afectaron o no a La Escuela de Valparaíso ver: “Open City” de Vincenzo Latronico, en *Frieze Magazine* #168.

FELIPE MUJICA

(Santiago de Chile, 1974) estudió arte en la Universidad Católica de Chile entre 1992 y 1996. En 1997 funda Galería Chilena junto a José Luis Villablanca y Diego Fernández, proyecto que comenzó como una galería nómada y comercial, y que luego se transformó en un proyecto colaborativo, un experimento curatorial. En el año 2000 Felipe Mujica se radica en Nueva York, donde actualmente vive y trabaja, exhibiendo constantemente en Europa, Latinoamérica y Estados Unidos.

BIBLIOGRAFÍA

Fernández, Diego. “4D”. En *Joe Villablanca y Felipe Mujica*. Santiago: Galería Gabriela Mistral, 1997.
Marker, Chris. *Sans Soleil*. 1983. Película.
Mujica, Felipe. *Tetris*. Tesina para acceder al grado de Licenciado en Arte. Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile, 1996.

Oiticica, Helio. “Aparición del Suprasensorial”. En *Helio Oiticica*. Ciudad de México: Arias, 1967.
Swan Anchor. “The Tetris Effect”. En *The Happiness Advantage*. Nueva York: Virgin, 2011.