



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**REFLEXIONES EN TORNO A LA TRANSMUTACIÓN DEL
JUEGO COMO FLUIR CREATIVO**

DANIELA ANTONIA CORNEJO GONZÁLEZ

Memoria presentada a la Facultad de Arte de la Universidad Finis Terrae,
para optar al grado de Licenciado en Artes Visuales mención Escultura

Profesor Guía: Nathalie Goffard Bascuñán

Santiago, Chile

2016

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. EL JUEGO Y LA AUTOREPRESENTACIÓN COMO ACTIVIDAD CREADORA	
1.1 El juego	3
1.2 El juego y la autorepresentación	6
1.3 El juego como actividad creadora para liberar el inconsciente	8
1.4 Jugar a través de la ilusión del video	12
CAPÍTULO 2. EL FLUIR HACIA LA TRANSMUTACIÓN DEL CUERPO	
2.1 La transmutación	16
2.2 La trasmutación a través del propio cuerpo	18
2.3 La transmutación a través del juego de simulacro	20
CONCLUSIONES	23
BIBLIOGRAFÍA	25
ANEXOS	27

INTRODUCCIÓN

Primeras reflexiones

¿Qué le sucede a nuestra mente en sus momentos de creatividad? ¿Qué y cómo es lo que propulsa el primer paso, la partida hacia el espacio de la acción? ¿Qué impulsa a una imagen en el deseo de materializarse? ¿De dónde y hacia qué se gesta la inquietud en la creación de una obra de arte?

La obra de arte contiene una pulsión autónoma en sí que pareciera hipnotizar y atraer al artista hacia ella, hacia su gestación y producción. De hecho es la pregunta constante, quien no se ha preguntado ¿De dónde se le habrá ocurrido eso? Al mirar el trabajo artístico ¿Por qué es aquella forma arbitrariamente determinada y no otra?

Sabemos que estas preguntas no connotan ninguna novedad cuando nos referimos a las artes y su implícito misterio. Pero que no por esto están exentas de su cualidad valórica. En la siguiente tesina a presentar incursionaremos en los conceptos que se han logrado dilucidar como base para tantear una de las infinitas posibilidades de respuesta a estas preguntas, las cuales se encuentran guiadas hacia la comprensión y el desnudamiento del trabajo a exhibir como examen de grado de Licenciatura en Artes Visuales. La razón encontrada luego de abrir el propio cuerpo de la obra para obtener la comprensión de la misma y develar qué se encontrada dentro.

Aun cuando éstas primeras reflexiones parezcan demasiado ambiciosas debemos tomar en consideración que no se espera abarcar los fundamentos y respuestas de todo/a creador/a. Sino que sólo los que en éste caso corresponden a modo de conclusión del trabajo realizado para la instancia que culminará los años de estudio académico y universitario de pregrado.

Así, encontramos expuesta la idea y relación del juego: que podemos describir en primera instancia como el acto que se lleva a cabo con el objetivo de divertir y entretener; con la actividad artística.

Desde ya podemos percibir como en éste primer acercamiento, la definición más sencilla y escueta de juego contiene la acción *re-creación*, término utilizado tanto para el gesto de crear algo nuevo, como para referirse al divertimento y su relación con el goce.

Pero ¿Qué es lo que sucede al jugar cómo método creativo? ¿Cómo un juego podría convertirse en la afama obra de arte?

Descubriremos en el acto de ilusión y simulacro lo que ya variados autores han determinado como apoyo al juego con la imaginación. La mimicry, término que le otorgó el reconocido escritor y sociólogo Roger Caillois al juego del simulacro será una de las principales características que dotará de forma al imaginario sensible a presentar.

Ahora entonces, ¿Qué se esconde detrás de la simulación? Detrás o con “hacer como sí” fuese otra cosa que no soy. ¿De dónde deviene el interés por crear una ilusión? ¿Crear o participar de una escena simulada me convierte realmente en otra/o? ¿No soy sólo yo haciendo como si no lo fuera?

El juego de simulacro sobre el cual se reflexionará a continuación en el desarrollo del marco teórico de éste escrito, tiene por efecto interpelar a la propia persona que participa en éste acto ilusorio, en éste “hacer como sí” se fuese lo no se dice ser.

Es aquí donde se tornará de gran relevancia el concepto de autorepresentación, pero ¿Qué es lo que vuelve intrínsecamente necesario que se deleve el propio cuerpo del jugador/a de la simulación? ¿Ésta simulación es la que se convierte en la propia representación del ser detrás de la ilusión que está montando en el juego? ¿Cuál es el verdadero fin del juego de simulacro? Si hubiese un fin en éste.

EL JUEGO Y LA AUTOREPRESENTACIÓN COMO ACTIVIDAD CREADORA

El juego

“Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírsenos la idea de que todo hacer del hombre no es más que jugar. Quien se dé por satisfecho con esta conclusión metafísica hará mejor en abandonar el libro”¹

Johan Huizinga, *Homo ludens*

Para internarnos en la actividad artística desarrollaremos el concepto de juego como metodología de creación para gestar una obra de arte. El arte así se considerará-un juego y el juego como el primer paso hacia el arte. Para ello se desplegará en este capítulo la definición de *juego* como una actividad que escapa a la cotidianidad y a las obligaciones de la vida normada² en la cual vivimos, manteniendo una tendencia propia y libre que se desarrolla bajo una temporalidad distinta, dentro de un espacio y de reglas propias.

Una característica significativa de la *actividad lúdica* en el proceso artístico es el surgimiento que este tiene por el placer o el displacer³ que produce la actividad en sí misma, desarrollándose libremente por el propio deseo de jugar, permitiéndonos tener un dominio de nosotros mismos y así sentirnos en libertad de retirarnos o “acabar” el juego cuando así lo deseemos. Ésta particular sensación de libertad es probablemente la razón por la cual la instancia lúdica nos permite ubicarnos en un espacio distinto, en el cual podemos manifestarnos con completa soltura, produciendo desde nuestras propias reglas una nueva forma en que la mente humana funciona a través de la imaginación.

Jugar nos permite abrir una brecha en el espacio-tiempo al que acostumbramos normal-normadamente. Funciona en una dimensión fantástica donde somos libres de interpretar un “personaje” sujeto a ciertas reglas que no tendrían ninguna consistencia

¹ Introducción a modo de prólogo, *Homo ludens*, Johan Huizinga.

² Normatividad, orden serializado (para utilizar el término Sartreano) es un esencial componente del régimen de Bio-poder, para un “poder cuyas tareas están para hacerse cargo de las necesidades regulativas y de los mecanismos correctivos de la vida... semejante poder tiene que calificar, medir, evaluar, y, jerarquizar, más bien que exhibir así mismo su asesino esplendor. <http://michelfoucault1.blogspot.cl/2009/10/normalizacion-para-foucault.html>

³ El displacer es aquello que nos encanta a través de sensaciones de incertidumbre, inestabilidad, horror, miedo pero que de alguna manera se relaciona con el goce y el placer. Conversaciones con Francisco Coveña, poeta, profesor y cantautor.

en otras instancias de nuestra vida, y que incluso se ven regidas por nuestros propios criterios.

Como bien explica Mario Vargas Llosa en su bellissimo prólogo a la publicación de *Cuentos completos* de Julio Cortazar luego de que éste falleciera, el juego consiste en un momento de magia y azar que se cuela en nuestra realidad. Un asalto de la imaginación a lo establecido, a la lógica, al conocimiento que se valida únicamente por nuestra inteligencia racional. El juego y la libertad que conlleva nos encamina hacia otros modos de ordenar el pensamiento, otra forma de tocar la profundidad de lo sensible. Es un espacio de fantasía que como bien dilucido Roger Callois compenetra en la actividad artística como una fusión entre el realismo y lo fantástico.

Hans Georg Gadamar dice que el juego coincide con un “movimiento de vaivén” ya que no estaría ligado a ningún fin último. Sí, el juego nos mueve a accionar y a dar pasos. El origen del juego confiere la acción, y por ende, el movimiento que se desplaza sin fin aparente, al menos en su origen, no es un movimiento lineal hacia algún lugar, sino que un ir y venir de movimientos que determinan ese espacio-tiempo del juego, configurado por la ficción (una realidad secundaria en comparación con la vida corriente) que el mismo movimiento produce

Por otra parte, jugando se desarrolla una dualidad entre la verosimilitud y la incredulidad, o entre creer que es una actividad liviana o una broma y tomársela en serio. La seriedad se funde por la serie de reglas, las cuales someten al jugador a ciertos límites que despiertan su imaginación. Son las reglas que nuestro juego contiene, las que regulan el método para mantenernos dentro de él, realizando la ficción, donde la fantasía del juego se hace real:

“En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos.”⁴

El juego desde el cual se desarrolla y se gesta una obra, lo podríamos relacionar a una de las categorías que Teresa Gutiérrez Parrága clasifica en su artículo “*El juego en*

⁴ Homo ludens, Johan huizinga. Pag 24 - 29

el arte moderno y contemporáneo”⁵. En él denomina “*juegos con los acontecimientos y el espectáculo*” al juego desarrollado en el marco de las artes visuales que provendría de las fiestas y los ritos, derivando de ellos una actividad performática. Dentro de esta forma del juego la experimentación de los elementos externos se desarrollan con el cuerpo y la forma en que éste se comporta⁶. Este juego, además, se encuentra enmarcado en lo que Roger Caillois clasifica como *mimicry*. Caillois divide en tipos al juego enmarcándolo en 4 categorías: la competencia (agon), el azar (alea), el simulacro (mimicry) y el vértigo (ilinx). El término *mimicry*, término que en inglés significa mimetización refiere a la facultad de imitar otra cosa que no se es. En el mundo de las artes este término se traduce a veces como simulacro ya que busca representar una escena o cosa fingiendo que se está/es ésta. “*El sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto a sí mismo*”⁷. Mimicry entonces es coincidente a la manera en que en algunos idiomas como en el inglés, la palabra juego “play” se utiliza tanto para jugar, como para actuar y también tocar algún instrumento musical. Coincidente decíamos con representar, mimetizarse (en una copia aparente), fingirse y simularse. La actuación y la escena como un juego es la base sobre la cual se sustentan los juegos y simulacros:

*“... a los juegos que suponen una libre improvisación y cuyo principal atractivo se deriva del placer de representar un papel, de comportarse como si se fuera alguien distinto o incluso una cosa distinta”*⁸

Según Nathalie Goffard influenciada por la noción de simulacro del intelectual Baudrillard. El simulacro refiere esencialmente “a la producción y presentación de algo nuevo, substituyendo lo real por los signos de éste...”⁹ realizando una representación de una escena o cosa que no es efectivamente lo que representa, sino que se expresa simbolizando sus signos y valores por otros medios que podrían encontrarse en primera instancia alejados del objeto que se desea representar, pero que por medio de la simulación reconfigura estos símbolos otorgándoles nuevas y propias significaciones.

⁵ Gutiérrez, T. 2009: El juego en el arte moderno y contemporáneo. Arte, Individuo y sociedad, 21:51-72. Pag 62

⁷ Callois, Roger (1986). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Fondo de cultura económica, pág. 52

⁸ Ibid, Pág. 35.

⁹ Goffard, juegos y simulación, nociones que subyacen al trabajo fotográfico, pág 2

El juego y la autorepresentación

“La autorepresentación moderna... evoluciona del interés casi único para el modelo hacia una preocupación mucho más conceptual del acto y del proceso de creación. La obra ya no importa en tanto que objeto sino como acto.”¹⁰

Caroline Bernardet

Podemos entender la autorepresentación como un ejercicio que surge en el autorretrato donde se expone una opinión subjetiva y emocional respecto al autorretratado/a. Este ejercicio permite transgredir al modelo a representar (una/o misma/o) para transfigurarlo y convertirlo en una representación que posee simbolismos con los que se dona “cuerpo” y simbolismo al trabajo. La manera en que el *yo* se representa, la postura que adopta frente a la cámara, la tela o modelado, los elementos que lo acompañen y el encuadre desde el cual es mirada, connotarán y significarán el discurso de la obra y de la autorepresentación.

A su vez el artista, *siendo artista*, es su propio modelo. El arte muchas veces no intenta representar al ser humano, buscando y encontrando su particularidad que lo define como ser, sino que se representa a sí mismo/a en la obra, en el propio acto de su creación. De hecho existen varias autorepresentaciones del propio artista en su taller, pintando, dibujando; en definitiva, creando. Es el intento por descubrir qué es lo que ocurre cuando sucede la creación, cuál es el clima con el cual se *crea*, el ambiente que propicia el trabajo y cómo se me ve siendo espectador de sí misma/o. No por ello existe un afán autorreferente y egocéntrico, como si quisiera autorretratarse queriendo enaltecerse o porque fuese su mejor modelo, sino que en el intento de captar y representar el misterio artístico, tanto en el propio ser humano como en el proceso de la obra, se autorepresentan muchas veces haciendo su arte, en la ambición de exteriorizar su propio proceso y descubrir ahí afuera, siendo obra, lo que sucede estando dentro, siendo sí misma/o.

Así, con ello entra en el espacio del juego en esta liberación, permitiéndose representar a partir de sus propias reglas, sus propias significaciones del modelo autorepresentado.

¹⁰ <http://www.elcalamo.com/benardet2.html>

“El retratista solo tiene que copiar el modelo que está en frente, como si bastara con captarla nada más. Sin embargo, en las líneas y contorno de su rostro, uno exige que se manifieste el alma, que el alma de vida a la imagen pintada”¹¹ Delacroix



Existe una dinámica en la representación, en el intento por dar vida y alma al retrato, que simboliza algo más allá de sus formas, y en la propia figura donde se revela lo complejo de la actividad artística. La vinculación de las problemáticas impersonales del artista, representada en la interioridad humana, muestra donde el *yo* se vuelve inseparable del ser humano que es y de los *otros* que están, fueron y serán, donde todos respondemos a esa misma humanidad.

Cuando jugamos, en el mismo acto del juego, podemos observar un acto de simulacro. Este acto representa una puesta en escena, una representación imaginaria paralela al mundo real, que se transfigura para presentar otro lugar de sí, para convertirse mimesis, en rito y obra, describiendo a través de sus símbolos y alegorías la realidad. Sus jugadores nunca dibujan el modelo como la vida real con su apariencia real y visible. Es así que el juego se convierte en algo más que simulacro y fantasía, y pasa a la esfera del rito y la magia.

El encuentro entre lo que sucede, se observa, se representa y quien soy en el juego crean esta magia de nuevos signos que gestan una comunicación distinta al mundo mundano del objeto o el artista. El simulacro se transforma en el símbolo del espejo ya que la puesta en escena funciona como imagen espectral del acontecimiento. Digo espectral porque la imagen que se muestra en un espejo no es la imagen real, sino una fantasmal, sin sustancia ni peso real. Siguiendo a Gadamer podemos reflexionar que cuando nos autorrepresentamos nos espejamos y comprendemos de una manera distinta quién somos. El juego así se convierte en comunicación libre de aprensiones sujetas al modelo o realidad posible y se encuentra libre de la moralidad impuesta.

¹¹ <http://www.elcalamo.com/benardet2.html>

El juego como actividad creadora para liberar el inconsciente

“Todo individuo creativo sabe que la espontaneidad es la cualidad esencial del pensamiento creador. Por no ser el inconsciente mero reflejo reactivo sino actividad productiva autónoma, su ámbito de experiencia constituye un mundo propio, una realidad propia, de la cual podemos decir que influye sobre nosotros como nosotros sobre ella”

Carl Jung

La importancia del juego en este ensayo radica que es él de quien me influencio para *crear*, siendo el principio de una metodología de trabajo. Gracias a esta libertad creadora que confiere el juego es que nos desprendemos del pensamiento racional, suspendiendo la neurosis común a nuestra cultura occidental. Aquí no es raro relacionar el juego a una forma de meditación kinética (de movimiento), con la particularidad de ser el juego una construcción sin una prescripción a seguir. Realizar una actividad lúdica y en este caso un trabajo de creación, puede revelar imágenes inconscientes que se presentan incontenibles a la hora de trabajar sin mayores pretensiones que las de jugar.

Por otra parte Didier Anzieu nos explica que la psique¹² humana trabaja en su proceso creativo *reconociendo el trabajo creador como una fase de crisis ... donde cuestionamos las estructuras adquiridas por la sociedad y nos apoderamos de estos recursos inconscientes, no utilizados anteriormente, identificando el objeto amado y desaparecido al que revivimos para fabricar un trabajo, una obra.*¹³

¿Alguna vez dejaremos de pensar sujetos a condiciones morales e ideológicas? Al jugar dejamos de pensar en lo sujeto a condiciones morales e ideológicas permitiendo abrir la

¹² Se puede definir psique como aquello formado por los fenómenos y procedimientos que ocurren en la mente regidos por el intelecto, la emoción y la voluntad. Según Sigmund Freud, la psique humana transcurre en 2 modalidades: el consciente que contiene los datos inmediatos, funciona de forma lógica y es presidido por el principio de la realidad. Y el inconsciente, dominado por el placer, donde los individuos no poseen los conocimientos ciertos del contenido y deben inferirse a través de actos o verbalizaciones. A su vez, Carl Jung indicó que la psique humana es el “sí mismo”, dividiendo el contenido de la psique en 3 partes: el yo formado por todos los pensamientos conscientes y presentes, el inconsciente personal que respondería a la definición que Freud a éste término y el inconsciente colectivo formado por las experiencias de todos los seres humanos, es decir, experiencias compartidas por toda la humanidad como religiosas, culturales, musicales, entre otras. <https://www.significados.com/psique/http://definicion.de/psique/#ixzz4PjuncSFX>

¹³ Parafraseo de Anzieu, *El cuerpo de la obra: ensayos psicoanalíticos sobre el trabajo creador*. Siglo veintiuno editores.

mente y el juicio para hacernos distinguir entre lo que se debe, se puede o estaría “bien”, conveniente hacer, abriendo paso al fluir de las ideas y ensayos a prueba de errores sin preguntarse demasiado.

Luego de ejecutado, lo que por fluir de conciencia¹⁴ deseábamos concretar, comenzamos desde el propio trabajo a preguntarnos por él, por el ¿cómo? Y el ¿por qué? de estas formas y gestos realizados, ya que nuestro inconsciente nos ha focalizado hacia éstas imágenes específicamente y no otras.

En el desarrollo de un juego la conciencia fluye en lo que deseamos de ese momento creativo, realizando, concretando e incluso terminando este proceso y la obra. En este mismo desarrollo aparecen las preguntas sobre la obra en sí, ¿hacia dónde vamos? ¿a dónde la llevamos?, ¿sobre qué la construimos? ¿Qué y hacia qué medios utilizo? ¿Por qué esa forma? ¿Ese gesto? ¿Ese símbolo? incluso, revelando el inconsciente imágenes arquetípicas¹⁵ guiadas por los deseos.

En el proceso creativo reconocemos dos formas de trabajo desde el impulso creativo que moviliza al deseo para empezar una obra. Primero, aquella inspiración de ideas que emanan de una fuente misteriosa del saber de la humanidad, una traducción del infinito que se conecta con el alma y se traduce en revelación y segundo, más comunes, ideas que provienen de visiones y conceptos que se captan y a las que se da forma. Estas formas tienen múltiples características tales como color, extensión, sonido, utilidad, belleza y muchas más, pero detrás se halla una idea inconsciente traduciéndose en el trabajo del proceso creativo.

¹⁴ El fluir de la conciencia: variante del monólogo interior en la que aflora el inconsciente, yuxtaponiendo imágenes y pensamientos íntimos, sensaciones y recuerdos. Asociaciones faltas de lógica, los enunciados incompletos, las formulaciones incorrectas se justifican, entonces, por el hecho de que el monólogo inscripto en la corriente del fluir de la conciencia carece por completo de pretensiones intersubjetivas.

¹⁵ Arquetipo: posibilidades heredadas de representaciones, condiciona los esquemas de pensamiento y representación. Todas aquellas imágenes oníricas y fantasías que correlacionan con especial similitud motivos universales pertenecientes a la conciencia colectiva humana.
http://www.facso.uchile.cl/psicologia/caps/docs/Cinco_concepciones_de_la_neurosis_en_el_enfoque_humanista.pdf

Es así que podríamos afirmar que el creador es responsable de las características de la forma, pero no de la idea en sí. Según el maestro Carl Gustav Jung las ideas ampliamente aceptadas nunca son propiedad personal del pseudoautor, ya que él es solo un servidor de sus ideas. Dice que las ideas (refiriéndose al inconsciente, los arquetipos y los símbolos) vienen a nuestra existencia en un momento justo, determinado, ya que son y han sido eternas, surgiendo de la región del proceso creativo donde la mente se desarrolla como una planta que florece, da semilla y fruto y luego se marchita y muere. Es así que el juego también muere (se acaba) y queda la obra:

Nosotros no las creamos, ellas nos crean a nosotros. Al expresar las ideas, inevitablemente confesamos, no sólo lo mejor que hay en nosotros, sino también nuestras deficiencias y errores. ¿De dónde pueden provenir las ideas, que no sea del aspecto más subjetivo de la vida? ¿Puede la experiencia en el mundo objetivo salvarnos de los prejuicios subjetivos? Por otro lado, el sujeto es también un hecho objetivo, un pedazo del mundo. Lo que de él surge proviene del suelo universal, así como hasta el más extraño organismo es nutrido por la tierra que compartimos en común. Precisamente son las ideas más subjetivas las que están más cerca de la naturaleza y del ser viviente y las que merecen ser llamadas verdaderas. Pero, ¿cuál es la verdad?»¹⁶

Podemos interpretar que una forma de la creatividad es el juego. Jugamos con las ideas, como dice Jung, la creatividad es la imaginación jugando con las cosas que ama.

Se dice que en las fases de individuación del proceso psíquico de una persona, cada momento de superación personal tiene como estado la crisis, su desarrollo, el apogeo y la muerte. A la vez, individuarse concuerda con el simbolismo alquímico del alma, el ciclo del detritus, la recolección de implementos, la deglución, la transformación y la defecación; o en otra lectura, el nigredo (la putrefacción), la albedo (el reposo) y el rubedo (la coagulación).

¹⁶ Copiado de <http://hermandadblanca.org/la-creatividad-segun-jung-2/>

El vómito se presenta en mi trabajo el último tiempo. Es un elemento relevante que he significado como símbolo del motor creador, propio al inicio del fluir hacia el juego y la actividad artística. Anzieu dice que “...*existe en la creación de una obra algo del trabajo, de expulsión, de defecación, de vómito...*”¹⁷. Por ello existe también en el juego y el trabajo creativo un momento para expulsar, botar, extraer de sí algo que se guardaba dentro, y que se ha escondido en nuestro inconsciente interior dentro de nosotros y que necesita ser evacuado y revelado.

¿Qué tipo de arte deberíamos realizar? ¿A quién represento con mi simulacro? ¿Qué papel y qué valores tomo parte en este juego? Cuando un creador no se hace este tipo de preguntas y sólo lo hace por el mero placer, por el goce de jugar y hacer, será ese mismo hacer, esa entrega, la que dará las respuestas a las preguntas que desde nuestro inconsciente salen a la luz cuando la conciencia deja un espacio para ello. Ese inconsciente nos revela asuntos de nosotras/os mismas/os que no imaginábamos, pues los manteníamos ocultos a nuestros ojos.

Una esencia de la obra de arte no consiste en estar afectada por particularidades personales, sino que se eleva sobre lo personal, lejos del espíritu y el corazón del artista, para hablar con el espíritu y el corazón de la humanidad. Cada ser creativo tiene dualidades o condensa una síntesis de cualidades paradójales. Por un lado es persona (máscara, distinto a individuo), humano, y por otro, en un proceso colectivo, representativo socialmente, es impersonal. La psicología hace referencia a que lo artístico es asunto colectivo y no personal, pues el arte es innato, expresión del espíritu de la historia, una pulsión que capta y hace su instrumento al ser. Como cualquier persona, el artista tiene caprichos, voliciones y objetivos propios; como artista, en cambio, su producción revelaría al “ser humano” colectivo, portador y conformador del alma inconsciente activa de la humanidad. En este caso, lo que el *yo* quisiera en primera instancia, no es él, el ser humano personal, sino la obra de arte de un colectivo, de una manera de sentir humana.

¹⁷ Anzieu, D (1993). *El cuerpo de la obra: ensayos psicoanalíticos sobre el trabajo creador*. Siglo veintiuno editores, pág. 53

Callois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica, pág. 52

C. G. Carus dice que “en toda libertad y claridad de su vivir, (el ser humano) es por doquier empujado y determinado por lo inconsciente, el misterioso dios en él/ella; porque se le dan modos de ver – él/ella no sabe de dónde; porque lo impulsa a actuar y crear – él/ella no sabe hacia dónde; y porque un impulso del llegar-a-ser y del desarrollarse lo domina – él no sabe para qué.”¹⁸

En psicología se vincula lo creativo con la psique femenina, pues la obra creativa crece desde cualidades profundamente inconscientes desde el arquetipo de la madre. Si prepondera lo creativo, prepondera lo inconsciente como fuerza conformadora de vida y destino frente a la voluntad consciente, y la conciencia es arrastrada por la violencia de una corriente subterránea, que es oculta y revelada mostrándose y volviéndose a ocultar.

Sólo en una/o con nosotras/os podremos revelar sin ocultarnos a sí mismas/os las cosas que nuestra humanidad necesita, juega, decide decir o mostrar. A pesar de los incontables vejámenes y agravios político sociales y presiones, somos nosotras/os quienes decidimos mirarnos y buscar saber lo que necesitamos a pesar del entorno y sus morales.

Jugar a través de la ilusión del video

“Veo la experiencia video artística como momentos lúdicos a través de los cuales puedo captar, revelar, encontrar una imagen. Imagen que transcurre en el tiempo rodando una detrás de la otra en el espacio conformado por la imagen y el sonido.”

Cuando me enfrente a un nuevo material audiovisual en su estado bruto mi cuerpo se estremeció en un vértigo que busca hacerse lenguaje, y para ello, el deseo y el juego dan el motor a la creatividad y el trabajo para el arte. Antes, al mirar el lente nace el embelesamiento que atrae por completo mi mirada.

Existe una carga que posee la imagen. Prendes la cámara y miras a través del lente. Este ya está mostrando algo y con un movimiento nos convierte a ambos en

¹⁸ Psyche, editado por L.Klages, 1926, pag 158.

creadores. La creación se produce en conjunto ya que dependo de la cámara para mostrar lo que veo. Aun cuando puede manifestarse sólo en asuntos formales como el color, la definición o fluidez del movimiento el medio – del video - entrega desde el principio una carga que está fuera, una carga histórica, energética, en sólo encender la cámara. La imagen primera, es un indicio donde comenzar: *el mundo a través del lente*. Un corto y sistemático movimiento y ya tenemos algo, no se comienza en blanco, sino que desde la creación de una imagen por medio de un sistema tecnológico que nos permite ver de otra manera lo que se encuentra frente.

Volvamos a lo que nos concierne. La relación del video con el juego. Al investigar acerca del videoarte podemos encontrar que la concepción de la experiencia video artística como objeto lúdico no es nada nuevo. En el programa nacional de televisión “En torno al video” de 1986, conducido por Carlos Flores, define el videoarte como “*un interés por la forma de hacer*” y cita a Jean Paul Fargier diciendo que es “*un entusiasmo que acoge bajo este alero todo aquello que se produce en el soporte del video. El entusiasmo por transformar el tiempo y el espacio real a través del montaje: ensayando, fragmentando lo continuo.*” Es en esta transformación, en este ensayo con el montaje donde se abren múltiples posibilidades de experimentación y juego, posibilitamos la creación de una temporalidad distinta, de ilustrar este tiempo-espacio creado para jugar. Al jugar nos suspendemos en un momento donde las reglas que nos rigen en el cotidiano cambian. Abrimos nuestro imaginario para vivificarlo, para presentar la imagen que tenemos en nuestra psiquis modificando nuestro modo de actuar, hablar y relacionarnos para lograr materializar, volver real y palpable éste imaginario.

Ya que en el cotidiano no solemos presentar materializadas las imágenes que transitan en nuestra psiquis, debemos permitirnos éste espacio-tiempo “no real” con respeto a nuestra cotidianidad para poder jugar con nosotras/os mismas/os, los objetos, las imágenes y otras personas. Esto se puede observar muy bien en la muletilla “voli” de los juegos usualmente infantiles, ya que para volver a la “realidad” donde yo soy la persona que cotidianamente me muestro ser, debo solicitar este “pase” que me o nos saca del espacio-tiempo del juego y me permite opinar, actuar, hablar y relacionarme como quien yo digo ser en mi cotidianidad.

Asimismo la ilusión del video también nos adentra en otra temporalidad. Por una parte sabemos que las imágenes filmadas, como captadas por la cámara fotográfica, son el vestigio de algo que ocurrió, que fue real y vivido en su momento. Por lo cual al observarlas nos transportan a otro espacio-tiempo, uno que además muchas veces si quiera fue vivido por nosotras/os mismas/os. Conjuntamente al llevarlas al juego por medio de la ilusión¹⁹ se transforman en otra cosa. Nos permite crear otra realidad con estos registros, otras connotaciones para que deje de ser solamente el registro de algo que sucedió. Así el material se convierte en algo distinto a su realidad autónoma. Nos habla de algo diferente. La imagen tomada se transforma en una ilusión para hablar de algo más allá de lo que se muestra, para hablar de lo que se esconde tras lo que vemos.

Pipilotti Rist es un ejemplo de una jugadora con el video. En sus obras podemos observar cómo la mezcla de imágenes provenientes de mundos distintos e incluso antagonistas logran convivir entre sí de manera lúdica. Los movimientos de cámara y los propios tiempos que se desarrollan en el montaje nos hacen vivificar este vaivén del juego donde no se sabe exactamente hacia donde se dirige, pero se es cautivado por el cómo se va hacia ello, por el placer de jugar.



2



3

En esta obra podemos apreciar el vínculo de la performance con el video. Es muy importante cómo se realiza la acción y la relación valórica que se le entrega a la propuesta. A través del acto performático registrado y tratado a través del video, ya no se trata de sólo el juego tras la cámara, sino también del juego con el cuerpo, con ese momento en que el cuerpo realiza una acción o siente determinada sensación. Este juego fue propio de los inicios de la performance donde los artistas se sumergieron a múltiples experimentaciones con sus cuerpos para mostrar y ver cómo éste se

¹⁹ Concepto, imagen o representación sin veracidad, sugeridos por la imaginación o causados por el engaño de los sentidos

comportaba en aquellos juegos con otros objetos. Esa importancia del proceso es lo que hace del juego un concepto en el cual profundizar.

Detrás de la cámara, la imagen viene, se muestra por sí misma, pero el *yo* posa el dedo que la guía, jugando con lo que la imagen muestra, volviéndose un juego de coquetería con lo se mira tras el lente. En el juego con el video y su experimentación en el montaje, ocurre otra recreación que termina por unir ambos juegos: el audio. La imagen audiovisual se completa con este elemento, el cual muchas veces resulta ser uno de los elementos o él elemento más determinante, completando el trabajo y la obra.

FLUIR HACIA LA TRANSMUTACIÓN DEL CUERPO

La Transmutación

“El proceso por el que un ser humano llega a determinado estadio, con gran probabilidad, será muy parecido para todos, pues en definitiva es el desarrollo de un ser que, encerrado en sí mismo y gracias a los impactos que recibe desde el exterior, despierta y responde a las distintas energías que penetran en su radio de percepción haciéndole tomar conciencia, aunque sea de una forma un tanto nebulosa, de que hay algo más allá de él mismo.”

Quintín García Muñoz, Transmutación humana

Transmutar se compone de dos palabras, por una parte *trans* que es un prefijo que significa detrás de, al otro lado o a través de, y del sema *mutar* que expresa la acción y el efecto de un cambio. Mutar proviene de la palabra latina *mutare* de la cual deriva también *mudar*: *cambiar el aspecto, la naturaleza o el estado de una cosa*. La transmutación a diferencia de la transformación consiste en un cambio sustancial en el objeto que es transmutado. La cosa transmutada se convierte en otra, que antes no era. Esta definición está dirigida a comprender el por qué se ha escogido esta palabra para prácticas meditativas que explican el proceso de transmutación energética en el ser humano.

Nuestra identidad condicionada por nuestro exterior, por el contacto que copia las formas como un molde, amoldándonos a lo que tenemos cerca para de esa forma configurar nuestra identidad, como si fuera una máscara, un disfraz de lo que somos, es el vestuario que optamos por presentar, tanto a los otros como a nosotros mismos, y nos oculta lo que se encuentra intrínsecamente en nosotros.

El término de transmutación en este ensayo, será entendido como Quintín García Muñoz lo explica en su libro *Transmutación humana*, donde hace entender que el universo mental, emocional y etérico se compone de densidades de materia, las cuales la mente humana es capaz de manejar y transmutar, llegando a sustituir ésta materia (los átomos) por otra. Esta sustitución de átomos que cada persona puede realizar en su propio universo – mental, emocional y etérico – se entiende como *transmutación humana*.

Esto refiere a alcanzar un mayor conocimiento de cada uno de nosotras/os mirando hacia adentro para mover estos átomos, sustituirlos y disponerlos para que nuestra energía pueda fluir en la dirección adecuada.

La importancia de mantener una conexión con un estado sutil de nosotras/os donde se puede manifestar *experencialmente*, incluso a través de revelaciones²⁰, ciertas características o asuntos importantes de nuestra vida, es fundamental para dejarnos fluir a través de esa energía que se mueve en nuestro interior y quitarnos el velo de maya²¹ para lograr comprender estos cambios de modo vivencial, sin ser interrumpidos por demasiados análisis racionales o juicios morales para que de una u otra manera se produzca un remesón en nuestro ser que reorganice nuestra manera de ver y significar el mundo.

Encontrarnos situados en este proceso de cambio producido en los átomos y su energía que son transmutados al lograr focalizar nuestro estado sutil y lo que eso conlleva significando en nuestra vida en términos tangibles y prácticos es lo que llamaremos “transmutación”.

Por ello, la transmutación del ser humano comienza a través de la búsqueda del Sat Nam, término sanscrito que significa verdadera identidad y que las prácticas indias como el yoga kundalini promueven a través del movimiento de nuestra energía interna por medio de kriyas (serie de posturas corporales) y las meditaciones que nos hacen conscientes de nuestro cuerpo en su totalidad. De esta manera adquirimos el prana (la energía) a través de la respiración. Es sorprendente cómo estos ejercicios inexplicables como ciertas posiciones o mantras²² logran dejar fluir el pensamiento y las energías que contenemos, ayudando el proceso de transmutación en el cual sin saber nos estamos embarcando.

²⁰ Imágenes, recuerdos, reflexiones que se presentan de manera inesperada para revelar (mostrar) alguna verdad en nuestra vida.

²¹ En el hinduismo, maia o maya es la ilusión, una imagen ilusoria o irreal. Schopenhauer se refiere al “velo de maya” como los sentidos con los cuales representamos el mundo, los cuales nos mostrarían una ilusión de la realidad, una realidad aparente, encontrándonos tapados por el velo que no nos permitirían claridad

²² Palabra sanscrita que significa liberar la mente, (man: mente, tra: liberar). Los mantras son sílabas o grupos de sílabas que producen una vibración (energía) y ritmo a través del cual logramos enfocar la mente y motivar cambios.

La transmutación a través del propio cuerpo

“La elección del cuerpo como un medio de expresión es un intento por hacer frente a algún tipo de represión, que con el tiempo vuelve a la superficie de la experiencia con todo el narcisismo que lo envuelve.”

Lea Vergine.²³

En “*El cuerpo del artista*” de Tracey Warr la autora nos guía hacia la comprensión del cuerpo como medio expresivo en las artes visuales, las que surgen después de las vanguardias, como una respuesta de rebelión con el sistema sociocultural y político que conllevaban.

La utilización del propio cuerpo para expresar muestra la intención de “*exhibir el “yo” en toda su encarnación como forma de reivindicación del propio ser*”. Enfatizamos en el carácter humano del artista, de la humanidad que crea y se expresa, ese ser que permanece anteriormente tras bambalinas de la obra, donde él es la obra, donde su humanidad se deja al descubierto, exponiéndose carnalmente frente al espectador. Esta situación para quien observa al ver la humanidad expuesta, nos hace ver reflejados en esa carne, en esa humanidad, *un cuerpo frágil, vulnerable, igual al propio que intenta decirnos algo*.

En la transmutación humana, el cuerpo y la corporeidad que a todos nos confiere, no es el elemento a transmutar exactamente, aunque indudablemente en muchos casos se transforma, cambia. A pesar de ello, representar ésta transmutación a través del cuerpo muestra lo que somos y cómo somos como medio por el cual somos materia y existimos finalmente *porque nuestro cuerpo está parado aquí, existe*.

Transmutar a través del cuerpo y volver esa experiencia carnal, nos permite comprender, hacer un acto psicomágico²⁴ para integrar, ver y experimentar sobre nuestra materia formable, lo que vivenciamos en otros “estados” menos tangibles. Poder

²³ Vergine, Body art and performance: the body art as language.

²⁴ Alejandro Jodorowsky crea este término basado en la premisa de que el inconsciente toma los actos simbólicos como si fuesen hechos reales.

tocar y ver lo que nos pasa convierte esos sucesos y sentimientos en materia palpable y estudiable para redundar y excavar en ellas entendiendo su significado e importancia.

Trasladar al artista al escenario, exponerse a sí misma/o de manera corpórea como objeto de observación y obra, implica exponer la humanidad que éste conlleva, logrando extraer de sí lo que siente sobre sí, convirtiéndose en una actividad tautológica²⁵ “soy yo, quien dice quién soy, mostrando quien soy”. En este ejercicio existe un acto de confesión por el que el artista revela voluntariamente la parte más íntima de su mundo y de su ser, logrando transmitirse al espectador, representando lo que ella/él es, cómo ella/él se ve o cómo siente, transgrediendo al modelo o sujeto a representar para transfigurarlo en lo que se quiere mostrar de él o cómo se quiere mostrar.

Básicamente la obra a presentar consiste en la representación de éste proceso. El cual, como se ha dicho anteriormente, debe engendrarse, encontrarse y concluirse sobre sí. Por lo tanto el cuerpo que observaremos será transmutado, en este caso gracias al juego de expulsión del flujo creativo e inconsciente, produciendo a su vez un fluido que recibe y con el cual se cubre la propia interprete para convertirse en el resultado de la transmutación.

La extracción del imaginario sensible y jugueteón de la creación se convierte en masa y forma concreta, dejando éste carácter abstracto que anteriormente se encontraba contenido dentro, ahora afuera y en evidencia.

Será éste cuerpo a presentar como parte de la obra el que en su permanente fluir auto-reorganizará el fluido que extrae desde sí para lograr transmutar su persona en un ser distinto, sin dejar de ser él mismo. Cumpliendo la representación del ciclo de la transmutación interna de la que hablamos en obra, en objeto observable y por tanto de estudio.

²⁵ Repetición de un mismo pensamiento expresado de distintas maneras, pero que son equivalentes: “yo soy yo y nadie más” es una tautología. Definición extraída de: <http://www.wordreference.com/definicion/tautolog%C3%ADa>

La transmutación a través del juego del simulacro

El jugador se aleja de sí mismo para convertirse en otro, para realizar el papel de algo más, ser quien no es convirtiéndose en otro entrando en un simulacro. Es el propio “actor” quien se personifica representándose a sí en el juego, transformándose se disfraza o se enmascara, y todo para hacernos comprender que es otro, que está jugando. Hay un desvinculo con la realidad cotidiana de su persona, aun cuando, parafraseando a R. Caillois, el actor siga siendo “él mismo” y no pueda salir de sí aún cuando lo desee, pues interpreta a otro en sí, poseído. Es así que en las fiestas las personas se disfrazan utilizando máscaras para “interpretar” a otros, ser otros, aunque a su vez jugando nunca dejan de ser ellos mismos siendo otros.

En este juego con la simulación como regla, no puede faltar el “hacer como sí”. “Hacer como sí” refiere en primer lugar a una metáfora. Hacer, realizar, ejecutar una acción, mover, crear como sí, como si fueras pero en realidad no eres. Este crear una ficción y fingir que somos otros: “El sujeto se presenta y representa sí mismo, imaginándose, al mismo tiempo que es un *perpetuo desfase y desdoblamiento con respecto a sí, pero también con respecto al mundo tal cual es*”²⁶. Esta afirmación es la que hace a la persona permanecer en el juego conquistado por la imaginación. Simular así refiere a la imaginación y con ella arrastra a la fantasía. Lo fantástico equivale en este mundo al juego ya que la proposición de hacer crear un mundo en su propio mundo de reglas da forma, sustancia y característica al simulacro, dotándolo de vida, de imaginación, de creación y arte.

Pensemos en que la performance y el video también produce un espacio y tiempo paralelo en que se presenta una ficción, es decir, en una simulación en que nosotros mismos podemos decir o aludir asuntos que de ser representados en la cotidianeidad como parte de la realidad o de manera en la que concuerde con el tiempo cotidiano en el que vivimos, no lograría el peso o la importancia que a ellas se les desea otorgar en el juego.

²⁶ Goffard, N.: *Juego y simulación: nociones que subyacen de un trabajo fotográfico*. Pág. 4, documento n°3.

En el caso específico del trabajo que he venido desarrollando, el juego, la ilusión y el simulacro se presentan en múltiples variantes de la obra para hacernos creer en la veracidad de ésta que a su vez tras el transcurso del rodaje se desmantela y confiesa a sí misma. Éste ciclo cerrado de comienzo a fin no se dirige a ningún lugar más que a su propio origen.

Por una parte apreciamos el juego de la ilusión de un cuerpo duplicado, clonado, haciendo como si existieran dos cuerpos idénticos exponiéndose a la vez, apreciando el juego del montaje videografico que nos permite producir ésta fantasía: la simulación de estos dos cuerpos gemelos. A la vez ambos cuerpos se muestran en otro juego de ilusiones: uno expulsa de sí un fluido en continuo y constante derrame del cual no podemos imaginar su fin en una lógica real de la carnalidad del cuerpo que apreciamos, puesto que podemos presuponer desde la racionalidad de nuestra experiencia humana que sería imposible ésta expulsión en tal inquebrantable tránsito hacia afuera sin el regurgitar orgánico del organismo. Por ende percibimos la simulación de ésta capacidad, como si fuese posible éste acto. Me atrevería a decir que si quiera dudamos de él. Siendo representando un cuerpo que lo consigue con total naturalidad.

Su otro gemelo simula estar cubierto por el mismo fluido que nos presenta el contiguo y con él se ve transmutada su imagen simulando ser otro organismo y no la imitación que es de su hermano. Incluso éste cuerpo da la apariencia de ser transfigurado a una forma más bien proveniente del mundo escultórico, es decir de un cuerpo contenido. Así mismo en el transcurso del tiempo observamos que se encuentra completamente incontenido, vívidamente imperfecto, aflorando todo el placer que el juego con el fluido sobre él mismo provoca, develando su verdadera inconsistencia como cuerpo.

La simulación de estos dos cuerpos jugando entre sí por medio de un fluido los conecta fuera del espacio del encuadre que se muestra. Donde se produce el juego con el espectador quien observa y logra completar el ciclo inexistente pero deducible gracias a la ilusión que estas imágenes en conjunto nos presentan. El mismo fluido que desde un cuerpo sube, desde el otro baja y parecen conectarse tanto en algún punto exterior – punto que no se ve - como en la propia imagen.

Con ello podemos inferir que éste flujo líquido expulsado es el mismo que transmuta su imagen semejante – vecina - en otra cosa. Observamos dos cuerpos distintos que en realidad son el mismo en un espejo que representan las acciones necesarias en éste caso para producir la transmutación a través del fluido: engendrar el flujo viscoso que a su vez viste el cuerpo para transmutar el mismo cuerpo desde el cual el fluido se origina.



3. *De donde viene Proviene.* Video de 3 minutos

CONCLUSIÓN

Ahora, gracias a las reflexiones realizadas podemos comprender las tres fases que determinan el acto de creación en éste caso: la pulsión iniciática, el desarrollo que de ésta se detona y las conclusiones derivadas a través del proceso que connotarán la materialización y concreción de la obra a exhibir.

Como ya hemos visto el juego en su desarrollo como método de creación, nuestro punto de partida, no sólo se ve entendido como el primer punto que dará paso a la línea a trazar, sino que éste es el concepto que recorre todo el camino bosquejado. El juego atraviesa todas las fases anteriormente mencionadas formando la columna vertebral del proceso creativo. La base sobre la cual hemos cimentado el trabajo de creación en la obra “De donde viene Proviene”

La actividad lúdica, que como ya hemos visto, está dotada de su propio espacio-tiempo nos otorga un refugio donde nos permitimos desestructurar lo establecido. El carácter que le proporciona su cualidad diferenciadora de nuestra realidad cotidiana y nos permite dar éste salto al vacío, o mejor dicho a la liberación de nuestra imaginación para quitarnos el antifaz de la personalidad.

En su etimología personalidad proviene de la traducción textual del griego “prosopon” que significa máscara, las cuales eran utilizadas en el teatro griego para caracterizar a los actores en personajes, haciendo alusión a la imagen con la que se aparece ante otros.

Asimismo al entender erradamente como noción popular el juego un asunto de niños/as, cosa falta de prosopopeya, somos capaces de desprendernos de la máscara que presentamos ante el mundo. Este desenmascaramiento – vestido de máscara – ha sido determinado como el inconsciente y el juego ayuda a nuestra conciencia a reordenar nuestra psiquis en busca de éste perdido y oculto lugar que nos conforma.

El juego creador, querámoslo o no, nos demuestra en su propio acto el inminente ser que somos y lo pone en evidencia a través del disfraz lúdico, la máscara del simulacro o el intento de ilusión de un espacio-tiempo que ingenuamente creemos no estar ligado a nuestra realidad. Pero todo acto dotado de libertad, de sentirse libre,

desatado del deber o del pensamiento que pretende encasillarnos en la racionalidad de las cosas hará surgir inevitablemente el ser que antes enmascarado intentábamos cubrir.

Luego del análisis desarrollado en ésta tesina deja de parecer tan extraño o paradójico el acto de simulacro como tejido para crear el montaje que nos permitirá utilizar la herramienta de la ilusión como método de juego e ilustración visual del acto de empape, espejo del propio cuerpo y la transmutación según lo descrito.

Podemos justificar el propio cuerpo como el mejor ejemplificador y cara visible sobre la cual desenvolver el ensayo construido como obra para ésta alegoría al juego como proceso creativo y posibilitador de sentirnos y comprendernos como seres transmutables.

La idea del juego como detonador de la percepción o el hallazgo, de cierto rasgo de nuestro inconsciente no suena nada descabellado luego de saber cómo Carl Jung lo utilizó innumerables veces a modo terapéutico o mejor dicho para su mera extracción y posterior análisis consciente. Al mismo tiempo el propio psicólogo, estudioso erudito y pensador presenta su propia tesis acerca de la liberación de nuestro inconsciente como transmutador y transformador de nuestra humanidad, de ahí la relación de éste concepto con un estado más sutil y etérico, alquímico podríamos decir a su favor, pero que no por ello menos real, concreto y experienciable..

Podemos apreciar, aunque no se encuentra explícito en el texto leído cómo tal, que la descripción de transmutación que se ha expuesto se vincula sorpresiva, pero cercanamente a la de simulacro. “la cosa transmutada se convierte en otra, que no era antes”²⁷. Y a su vez el simulacro nos presenta una fantasía donde nos representamos “haciendo como si” fuésemos o interpretáramos otro ser distinto al que somos.



²⁷ Pag 21 de la tesina.

BIBLIOGRAFÍA

Anzieu, D (1993). *El cuerpo de la obra: ensayos psicoanalíticos sobre el trabajo creador*. España: Siglo veintiuno editores.

Caillois, R (1986). *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*. España: Fondo de la Cultura económica.

El autoretrato y la autorepresentación. Recuperado el 22 de noviembre del 2013 de <http://www.elcalamo.com/bernadet1.html>

Flores, C (1986). *En torno al video*. Programa de televisión conducido por Carlos Flores. Santiago de Chile.

Gadamer, H (1991). *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. España: Paidós Ibérica.

García Muñoz, Quintín. *Transmutación humana*. Recuperado el 22 de noviembre del 2013 de: http://www.fuegocosmico.com/TRANSMUTACION_HUMANA_FINAL_7.pdf

Goffard, N. *Juego y simulación: nociones que subyacen de un trabajo fotográfico..* Santiago de Chile: Escuela de Arte Universidad Católica

Guitierrez, T (2008). *El juego en el arte moderno y contemporáneo*. Madrid: Ediciones complutense.

Huizinga, J (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.

Jung, Carl (1990). *Las relaciones entre el Yo y el inconsciente*. Barcelona: Paidós.

Museo Nacional de Bellas Artes (1993). *II Festival Franco latinoamericano de video arte, XIII Festival Franco chileno de video art*.

Sánchez, M (2004). *El cuerpo como signo*. Madrid: Biblioteca nueva

Warr, T (2006). *El cuerpo del artista*. London: Phaidon Ed. Español

ANEXOS

Índice de imágenes

1. Jan Van Eyck, *retrato de un hombre con turbante*. Posible autorretrato
2. Pipiloty Rist, *a Liberty Statue*, 2005.
3. Fotograma del video “de donde viene proviene”